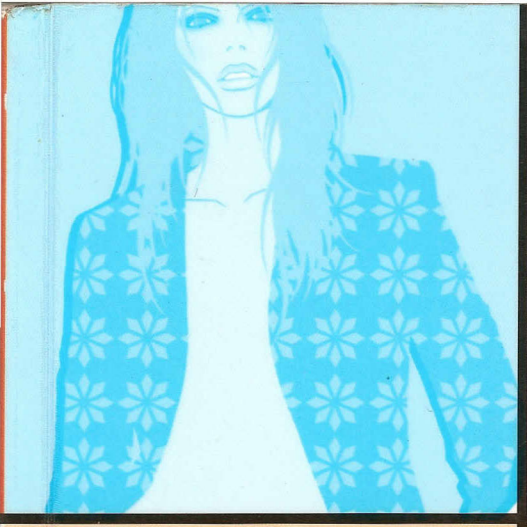
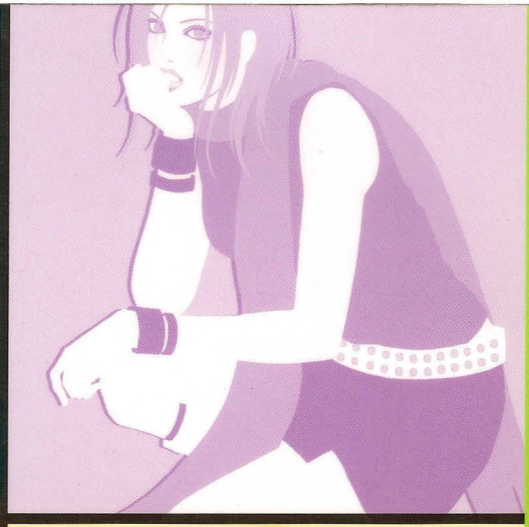
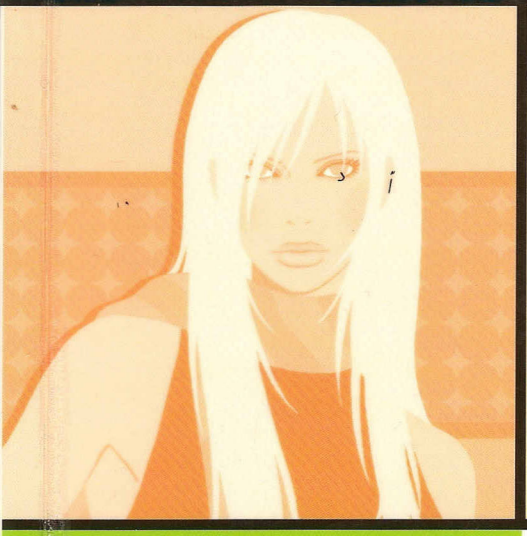
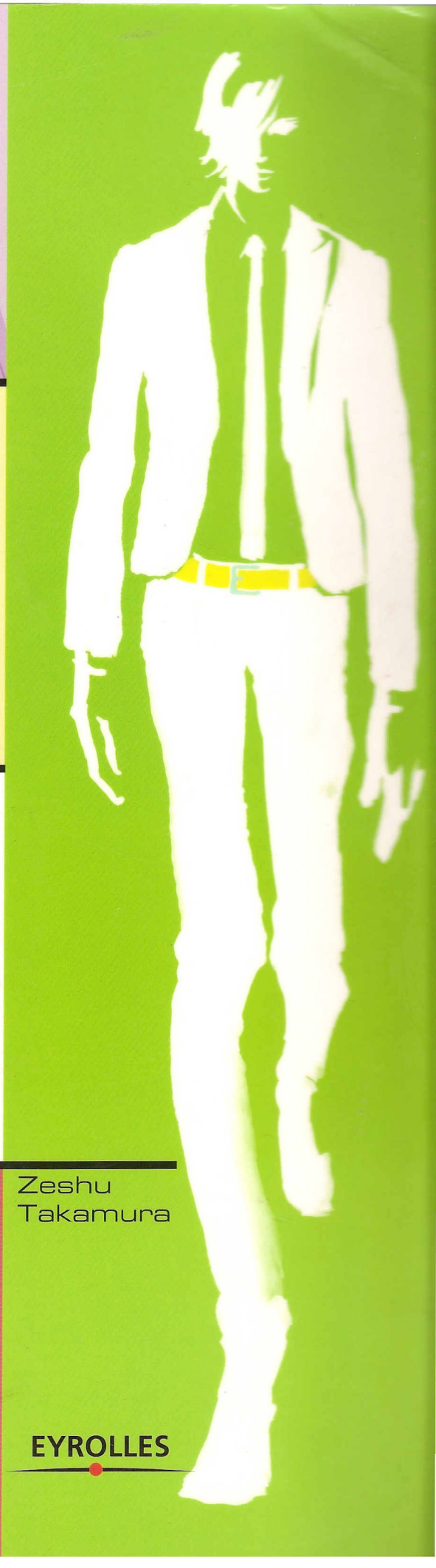










Cours de dessin de mode

Zeshu Takamura

EYROLLES



cours de dessin de mode

de Zeshu Takamura

ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES
BIBLIOTECA
11174
U.S.P.

DEDALUS - Acervo - EACH
23000011849

741.672
T136c
Sm 1655667

Sommaire

Avant-propos 3

Galerie 4

Chapitre 1 : Le corps 9
[1] Proportions du corps 10
[2] Créer de belles poses 21
[3] Dessiner la tête, les mains et les pieds 47

Chapitre 2 : Le dessin technique 53
[1] Chemises et chemisiers 55
[2] Vestes et blazers 58
[3] Blousons et parkas 60
[4] Tricots 61
[5] Gilets 62
[6] Manteaux 63
[7] Pantalons 64
[8] Robes 66
[9] Jupes 67

Chapitre 3 : Le dessin de mode 69
[1] Habillement 70
[2] Coloriage 84
(1) Principes 84
(2) Couleurs et fournitures 85
(3) Méthodes 86
[3] Dessiner des tissus 94
[4] Chaîne du tissu 108
[5] Dessin de mode pas à pas 112
[6] Dessin de mode stylisé 120
[7] Proportions en fonction de l'âge 122

Chapitre 4 : Les techniques d'infographie 125
[1] Utilisation de Photoshop 126
(1) Créer un dessin de mode 129
(2) Créer des textiles 133
[2] Utilisation d'Illustrator 147
(1) Dessin technique 150
(2) Définition des couleurs 153
(3) Créer un motif original 155

Postface 159
Biographie de l'auteur 160

Avant-propos

Le dessin de mode, c'est le dessin appliqué à la mode et à l'industrie du vêtement. C'est la rencontre magique entre la technique très rigoureuse du dessin de conception et le monde de la mode, cousu d'intuitions et de tendances volatiles… Ces deux univers sont totalement différents, presque antagonistes : la bonne alchimie entre les deux est la clé d'un dessin de mode réussi.

Pour mieux définir le dessin de mode – et cela n'est pas facile – on peut dire que la technique permet de présenter des idées de vêtements d'une façon aisément compréhensible (ce qui implique de représenter visuellement la forme, la matière, le motif, la couleur…). Il exige de conjuguer technique et mode, rigueur et création, avec énormément de finesse et d'intelligence. Le styliste est un créateur qui met son art au service d'une industrie, mais aussi au service des milliers de personnes qui porteront peut-être, un jour, l'habit qu'il a dessiné ; c'est un artiste qui n'a pas peur des contraintes imposées par la réalité, qui ne craint pas de se frotter au monde moderne et de se discipliner.

Au sein de l'industrie de l'habillement, le styliste intervient très en amont de la chaîne de fabrication. Il s'empare des idées, des concepts, des couleurs, des textiles ou des matériaux pressentis pour faire naître un vêtement. C'est à ce moment que sont prises les décisions concrètes pour le design d'un vêtement, qu'il s'agisse de ses grandes lignes comme de ses détails. Ensuite, le modéliste va confectionner un modèle à partir du dessin de conception, qui servira de référence à la production du vêtement, déterminant ainsi dès le départ la forme finale que le consommateur trouvera en magasin. De la qualité de sa réalisation dépendent en grande partie l'harmonie et la réussite d'une coupe.

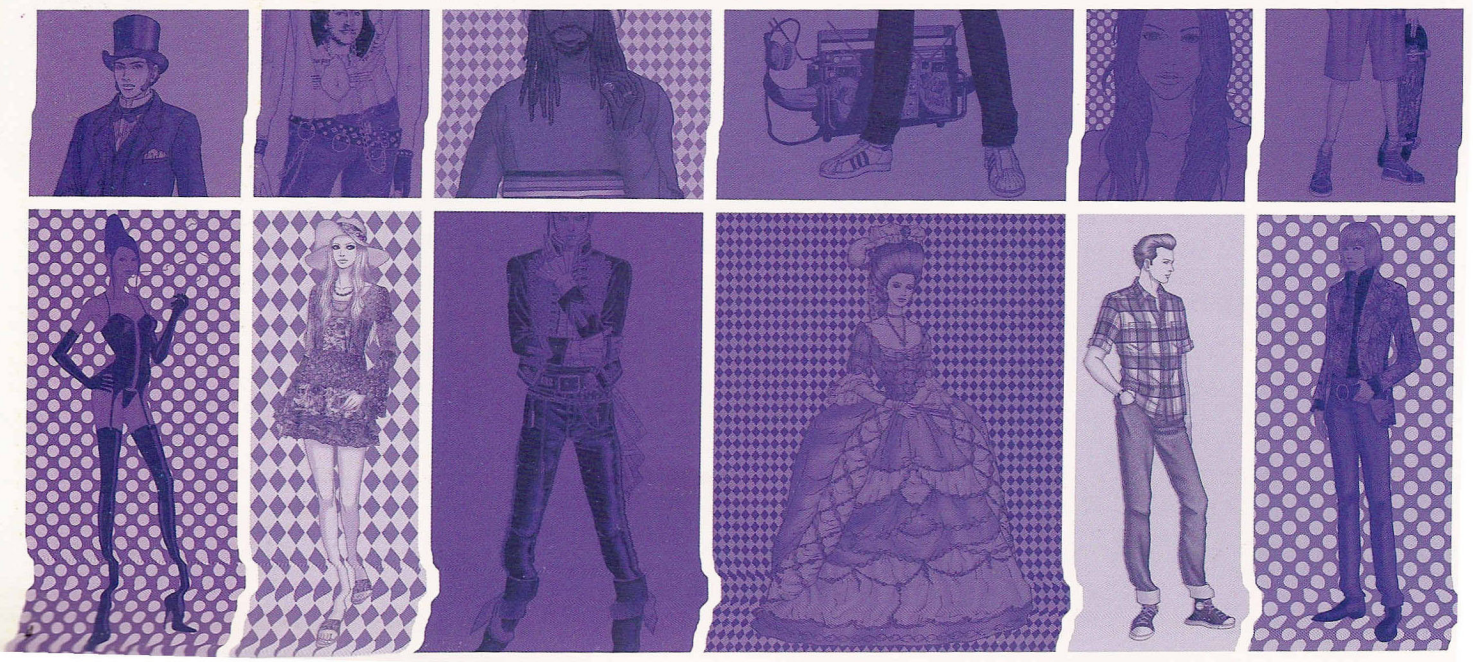
Pour que la chaîne de production fonctionne bien, chaque acteur doit être en mesure de comprendre et d'interpréter les dessins de conception : plus le modéliste en saisit les subtilités, plus le modèle qu'il créera sera élégant. Pour bien vendre un vêtement, le responsable commercial doit également comprendre parfaitement les dessins techniques figurant dans les catalogues. En effet, il proposera à des sociétés de prêt-à-porter de leur présenter les modèles créés par le styliste. Bien souvent, cette présentation élève le dessin de conception – technique – au niveau de l'illustration de mode – artistique.

Le dessin de conception est donc au cœur de l'industrie de la mode. Depuis quelques années, les entreprises recherchent des talents immédiatement opérationnels. C'est pourquoi lycées techniques, écoles professionnelles et universités proposent un enseignement plus pratique et désormais basé sur l'utilisation de l'informatique. C'est pour répondre à cette évolution que le présent ouvrage, dont le riche contenu traite des bases du dessin de création comme des applications informatiques, entend servir de manuel tant aux étudiants qu'aux professionnels.



Galerie

On pourrait diviser le dessin de mode en plusieurs catégories : le dessin de conception pure, qui doit permettre la réalisation d'un vêtement la plus rigoureuse possible et la plus proche du dessin ; le dessin de mode proprement dit, qui met l'accent sur l'allure générale du vêtement ; et l'illustration de mode, qui comprend un arrière-plan et que l'on peut en toute rigueur considérer comme une discipline artistique.

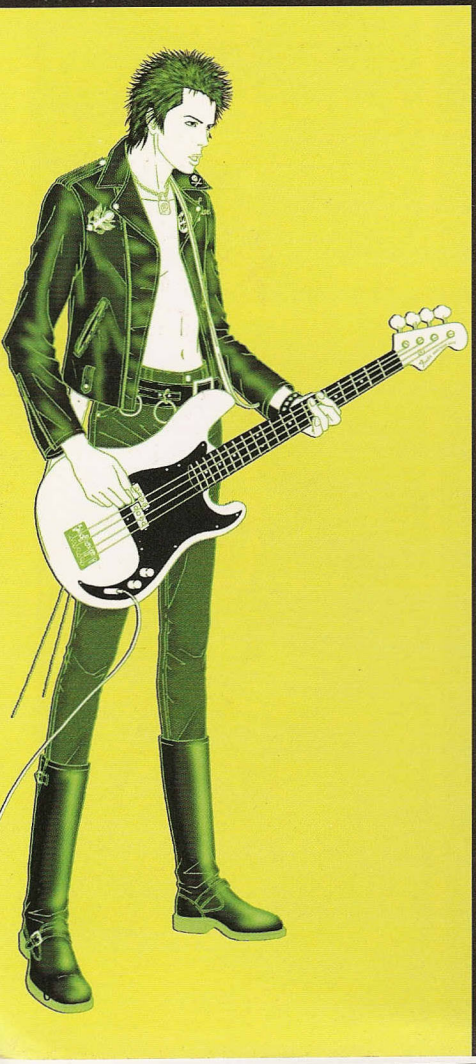




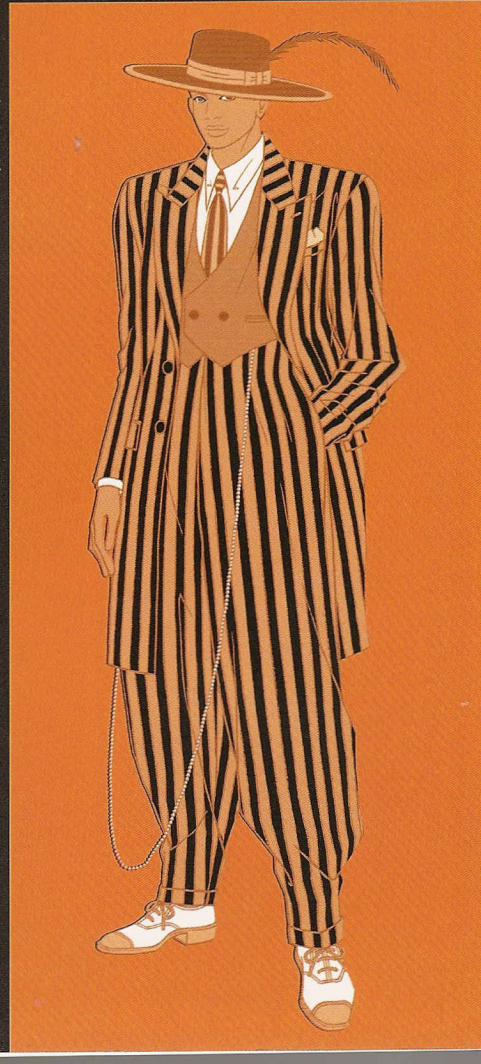













SUPREME

[1] Proportions du corps

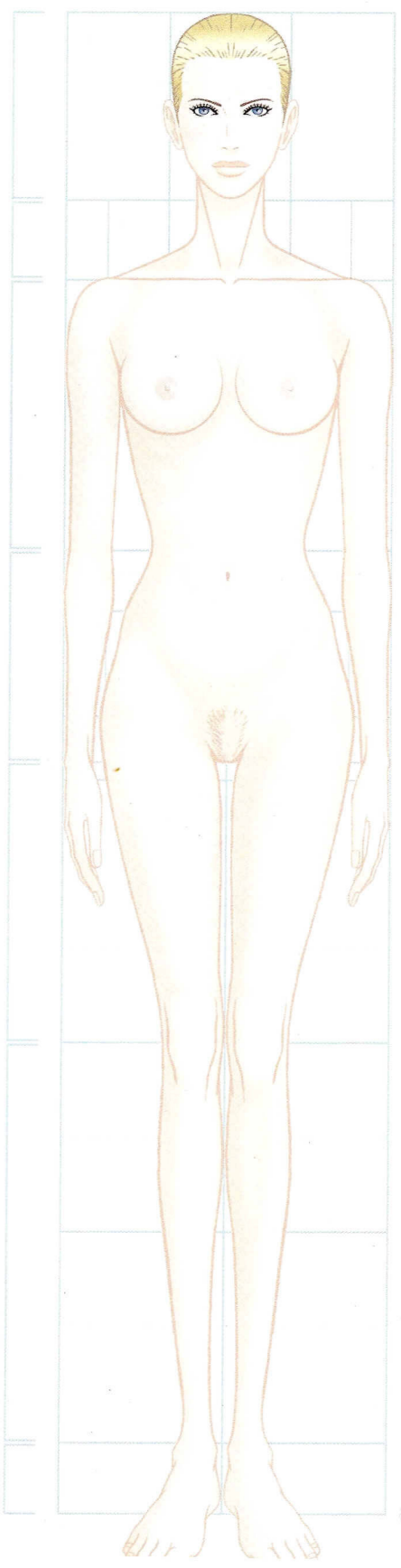
Matériel nécessaire
- Règle d'au moins 35 cm de long
- Bloc à dessin de format B4
- Crayon ou portemine, avec une mine B ou plus tendre (si la mine est trop dure, elle risque d'abîmer le papier).

(1) L'équilibre du corps

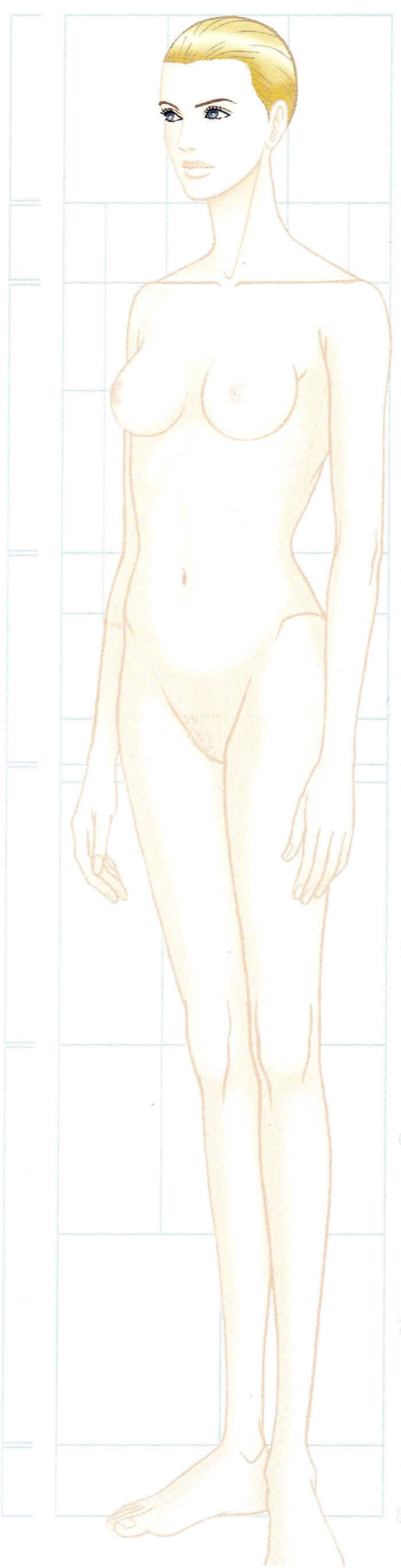
Commençons par étudier le corps humain. L'objectif est ici de dessiner un individu debout en position stable. Dans le dessin de mode, il existe deux sortes de poses debout : celle avec le poids réparti sur les deux jambes, appelée également « pose droite », et celle avec le poids sur une jambe (voir « Créer de belles poses », page 21).

Pour qu'une pose respecte les lois de la gravité, il est essentiel de savoir quelle est la jambe qui soutient le poids du corps. Si la couleur de la peau et les cheveux peuvent varier à l'infini selon les individus, Caucasiens, Africains, Asiatiques ou métisses ont des squelettes aux proportions à peu près identiques. Compte tenu de ce peu de différences structurelles, l'être humain peut être dessiné selon certains principes bien définis que nous allons examiner de plus près.

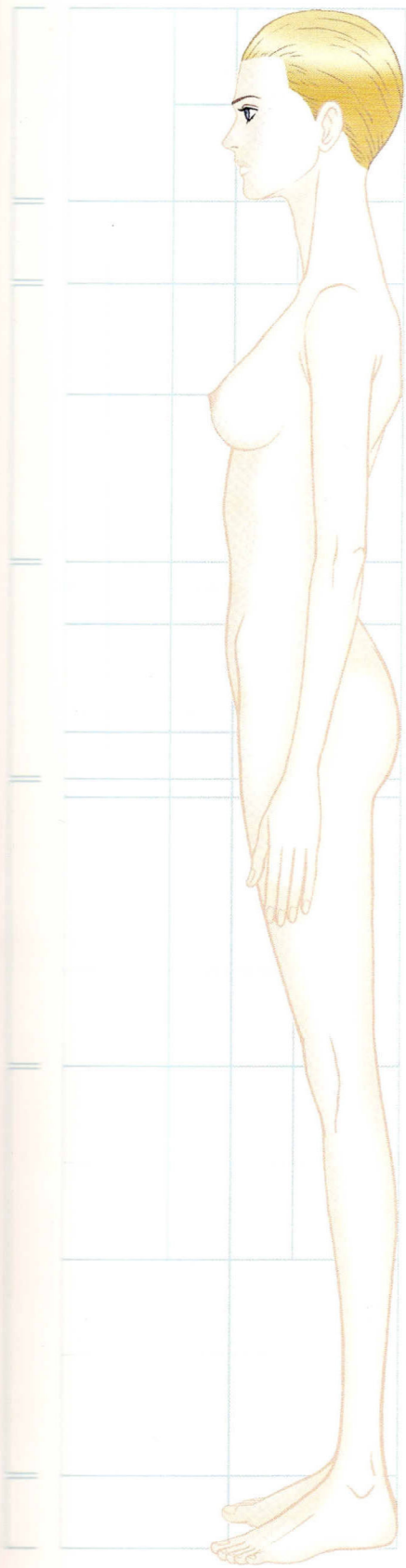
Femme, vue de face, pose droite



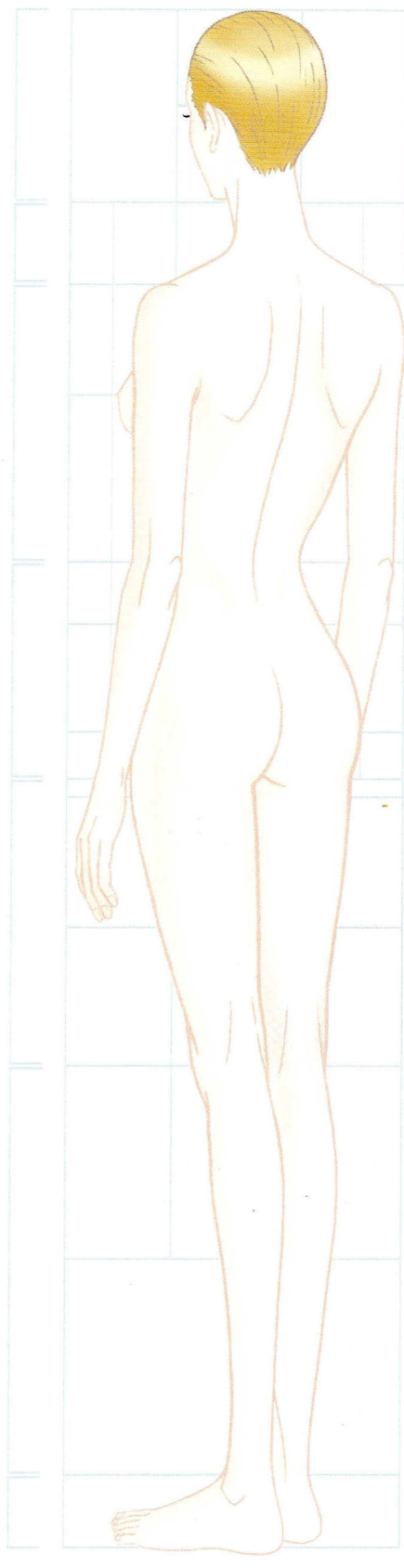
Femme, vue de trois quarts, pose droite



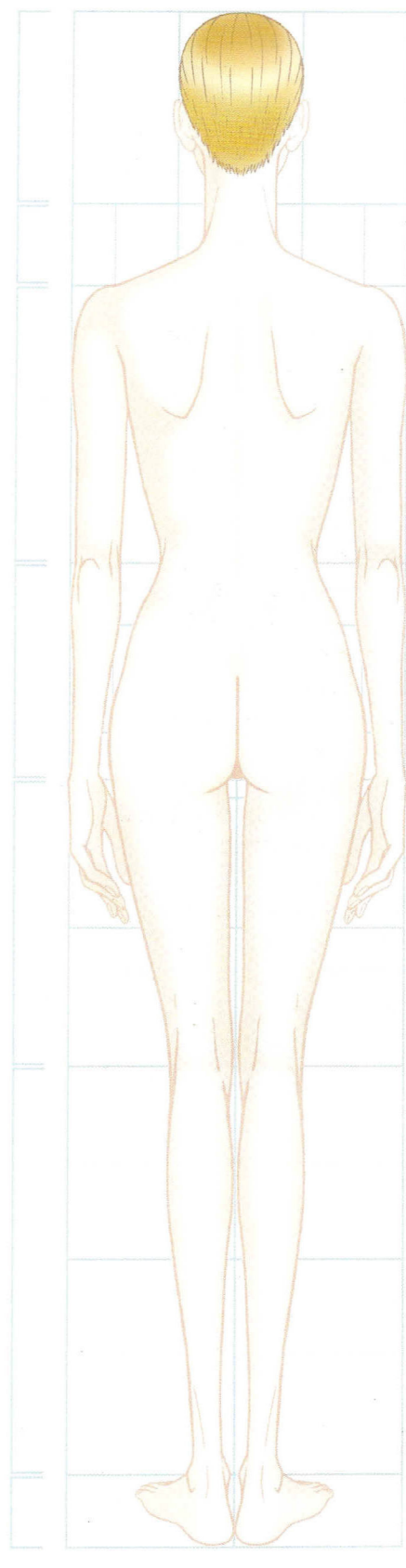
Femme, vue de profil, pose droite



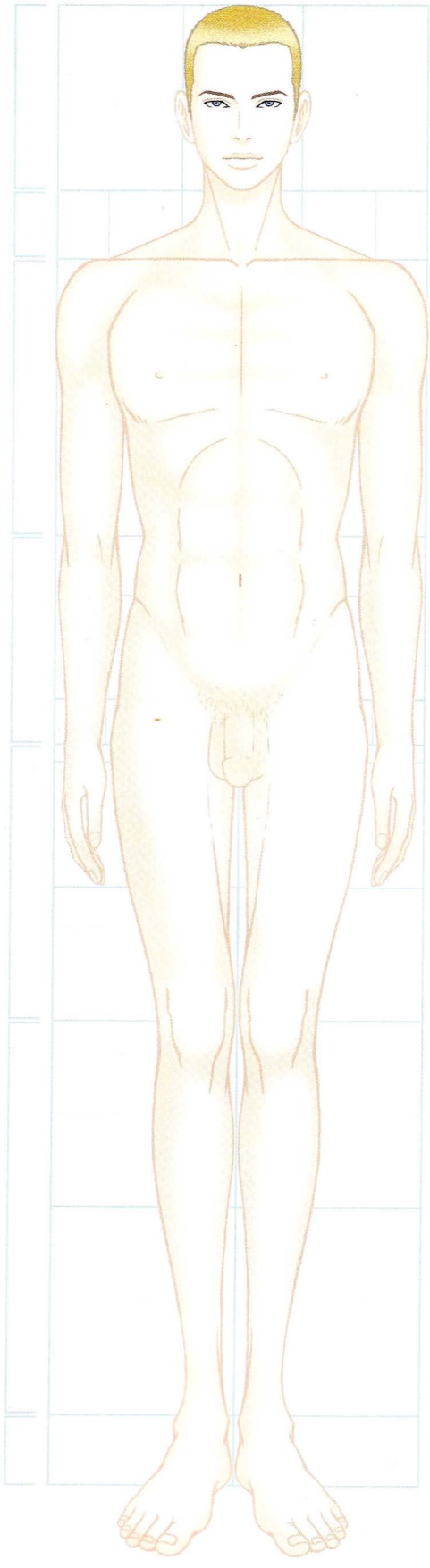
Femme, vue de trois quarts de dos, pose droite



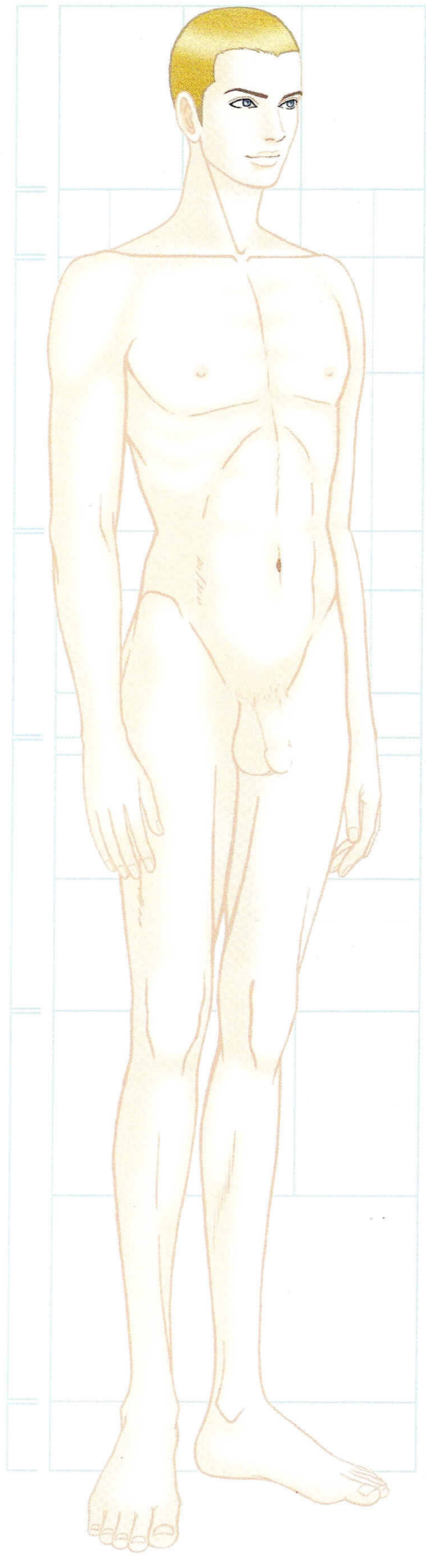
Femme, vue de dos, pose droite



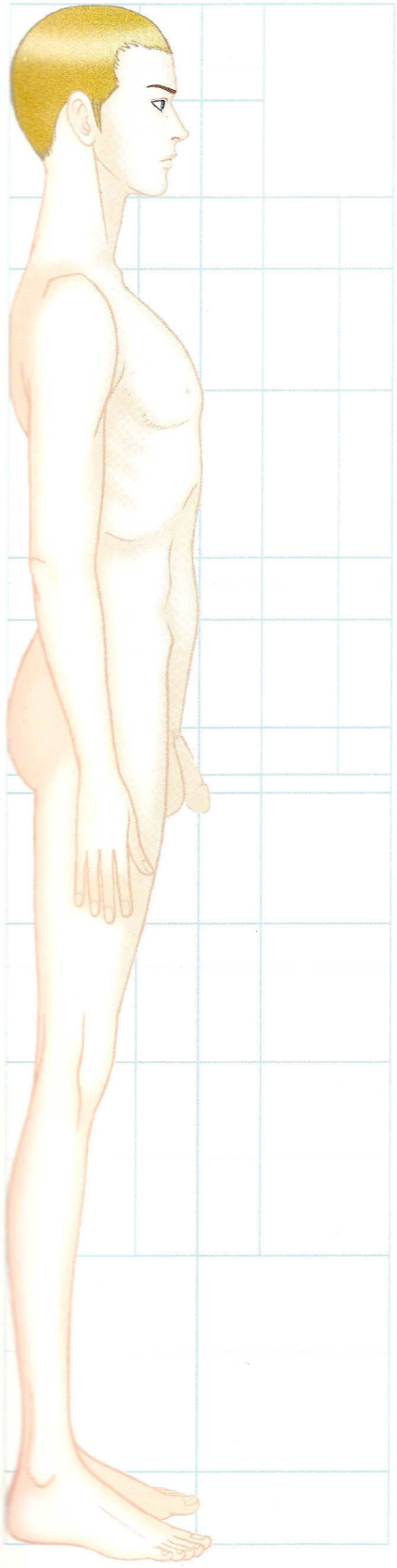
Homme, vu de face, pose droite



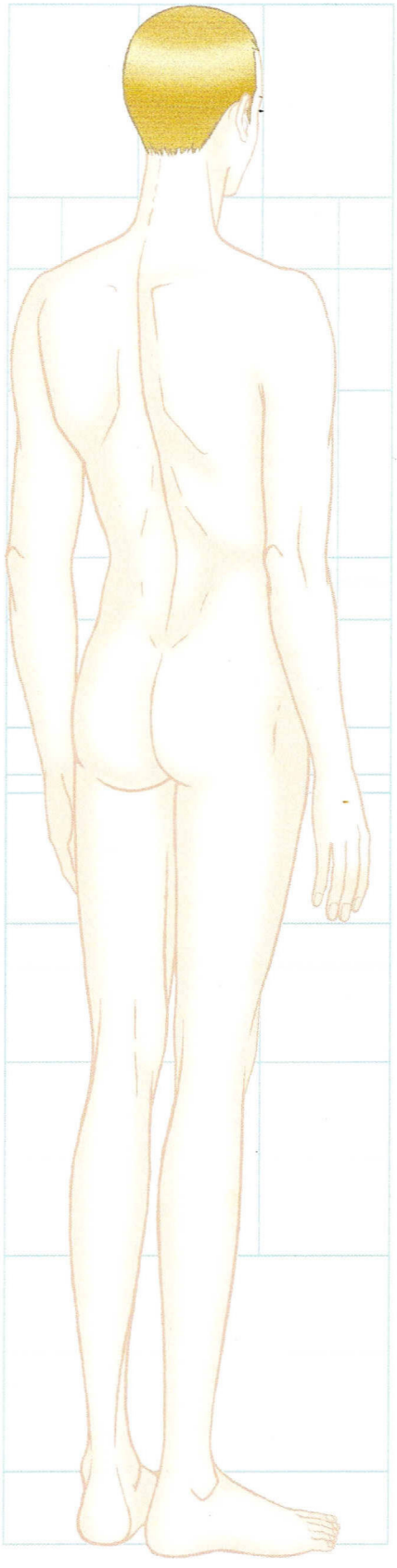
Homme, vu de trois quarts, pose droite



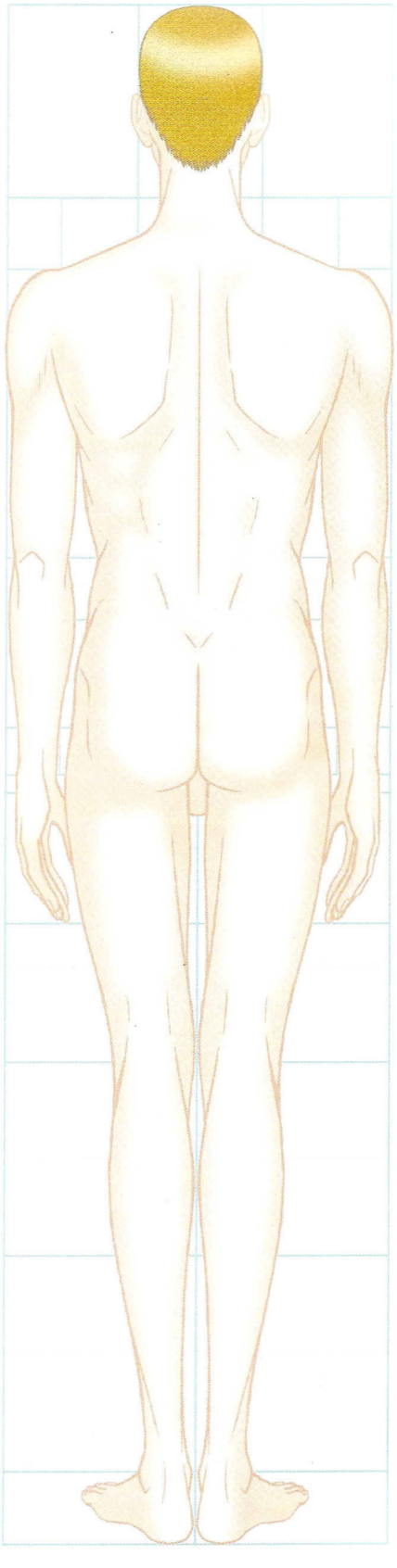
Homme, vu de profil, pose droite



Homme, vu de trois quarts de dos, pose droite



Homme, vu de dos, pose droite



(2) Les proportions du corps

Admettons que la taille idéale de la femme et de l'homme soit comprise, respectivement, entre 175-180 cm et 185-190 cm. C'est ensuite la longueur de la tête qui va définir les proportions de toutes les autres parties du corps. Par exemple, la largeur de la tête équivaut aux deux tiers de sa hauteur. Les proportions élémentaires sont listées ci-dessous. Les mesures, données en centimètres, sont calculées pour le dessin d'un corps dont la tête mesure 4 cm de haut.

1) La hauteur du corps est égale à huit fois celle de la tête (soit 32 cm).

2) Dans une vue de face, la largeur du corps est légèrement inférieure à deux fois la hauteur de la tête (7 cm) pour la femme, et égale à deux fois la hauteur de la tête pour l'homme (8 cm).

• Graduez votre feuille de 0 à 8, en prenant pour unité la hauteur de la tête et pour origine son sommet, puis désignez la position de chaque partie du corps selon les indications suivantes.

3) Sommet de la tête : 0.

4) Menton : 1.

5) Clavicule : entre 1 et 2 (1,7 cm sous la position 1 pour la femme ; 1,5 cm pour l'homme).

6) Poitrine : 2.

7) Taille : légèrement plus haute que la position 3 (environ 0,5 cm).

8) Entrejambe : 4 (de manière que les jambes représentent la moitié de la hauteur totale).

9) Genou : entre 5 et 6.

10) Cheville : 1,5 cm plus haut que la position 8.

11) Talon : 8.

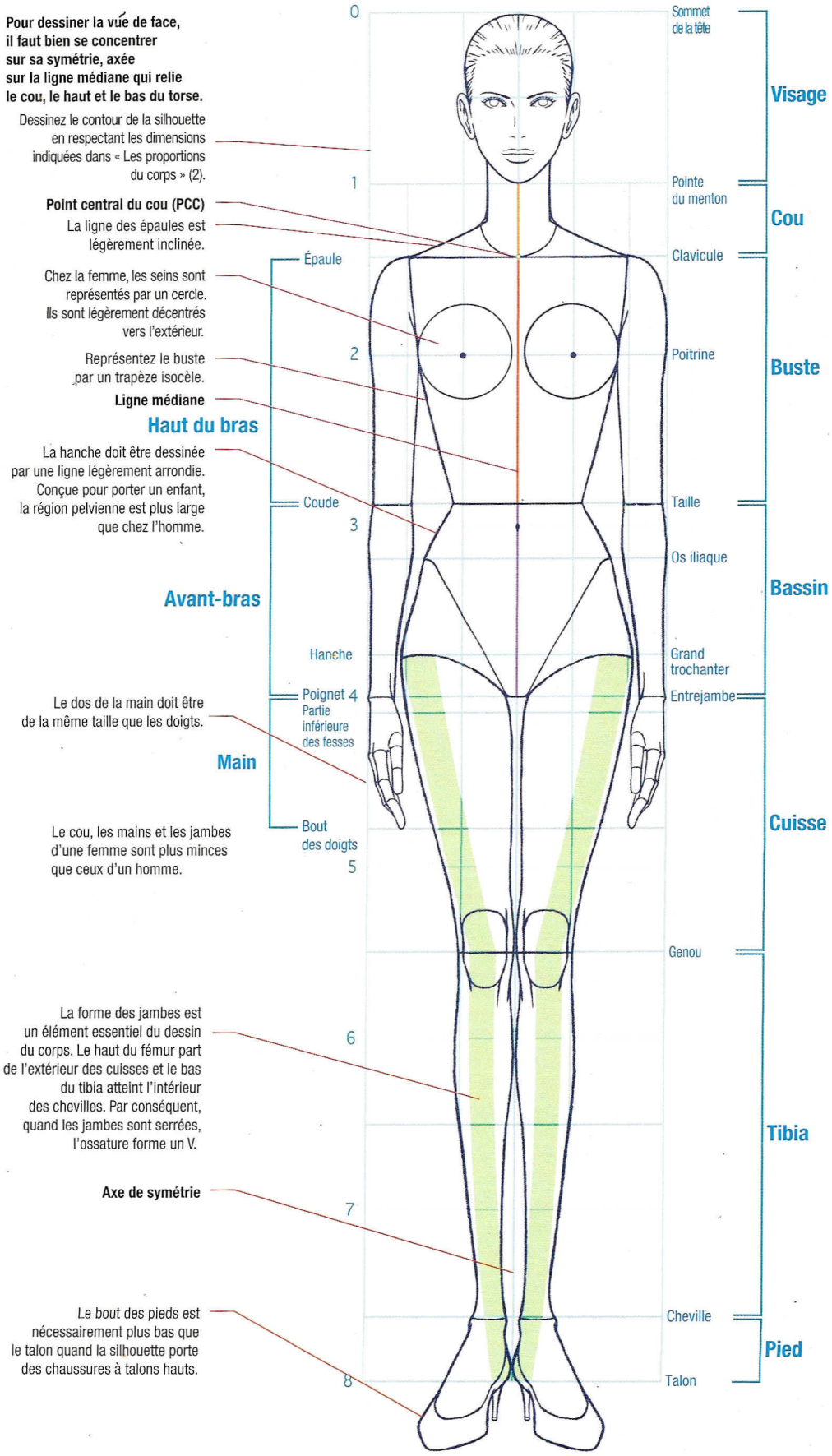
12) Coude : même niveau que la taille.

13) Poignet : même niveau que l'entrejambe.

14) Largeur des épaules et des hanches : deux fois la largeur de la tête (5,2 cm).

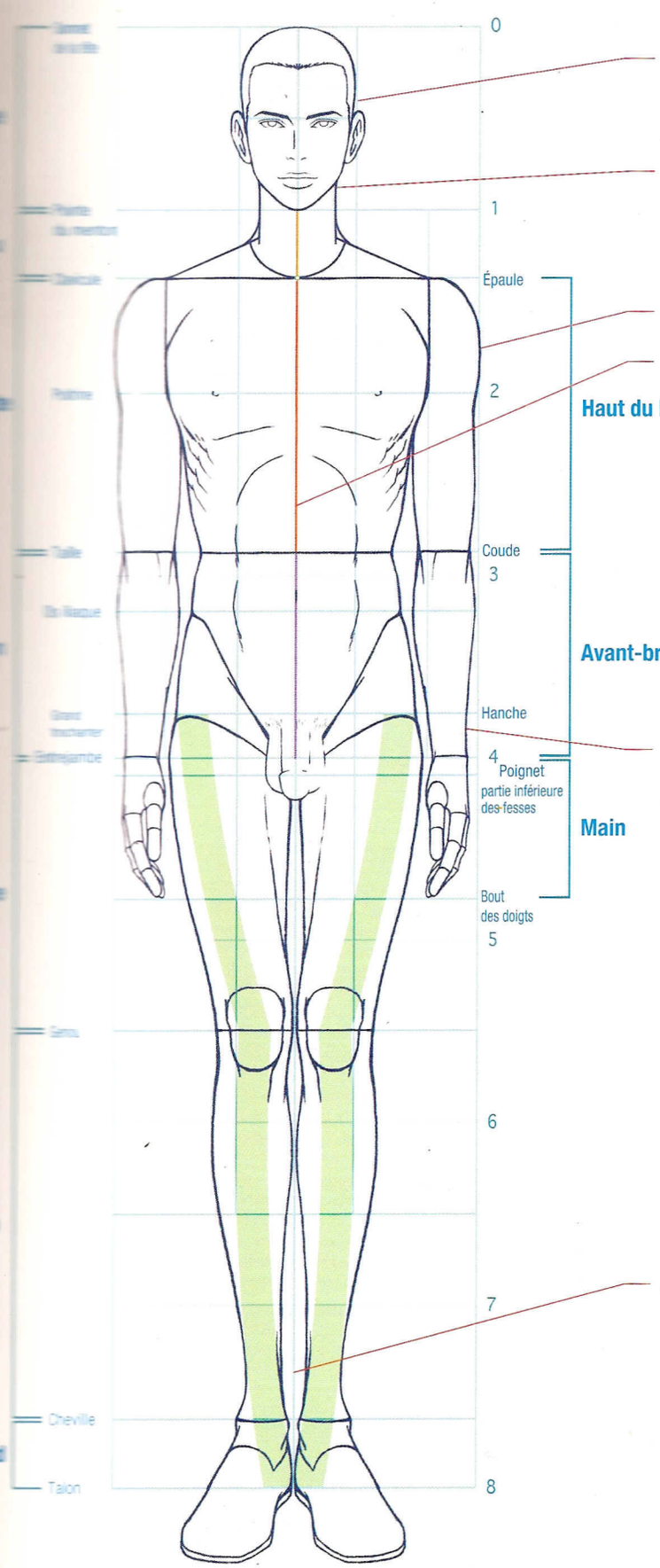
15) Largeur de la taille et des genoux : légèrement plus large (environ 2 mm de plus, de chaque côté) que la largeur de la tête (3,1 cm).

Vue de face, droite (femme)



Photocopiez cette page en l'agrandissant, puis décalquez plusieurs fois le dessin pour maîtriser les proportions du corps.

Vue de face, pose droite (homme)



Divisez la hauteur de la tête en trois, puis dessinez un demi-cercle dans le tiers supérieur pour définir la forme du crâne. Tracez, sans à-coups, le contour de l'os temporal jusqu'au menton (voir page 50).

Le haut du cou doit être au même niveau que la mâchoire.

N'oubliez pas de dessiner le bras saillant à partir de l'épaule.

Ligne médiane

L'avant-bras doit être légèrement effilé, du coude au poignet.

La silhouette de l'homme est plus compacte que celle de la femme, sa principale caractéristique est d'être musclée et chaque élément est plus volumineux que chez la femme.

Axe de symétrie

(3) Méthode pour dessiner le corps

Pour dessiner le corps humain, il est préférable de s'initier avec un mannequin plutôt qu'avec un véritable modèle. Car, à moins de bien connaître les formes et caractéristiques propres de chaque partie du corps, vous n'arriverez pas à dessiner d'autre pose que la pose debout, assez statique.

[Points essentiels]

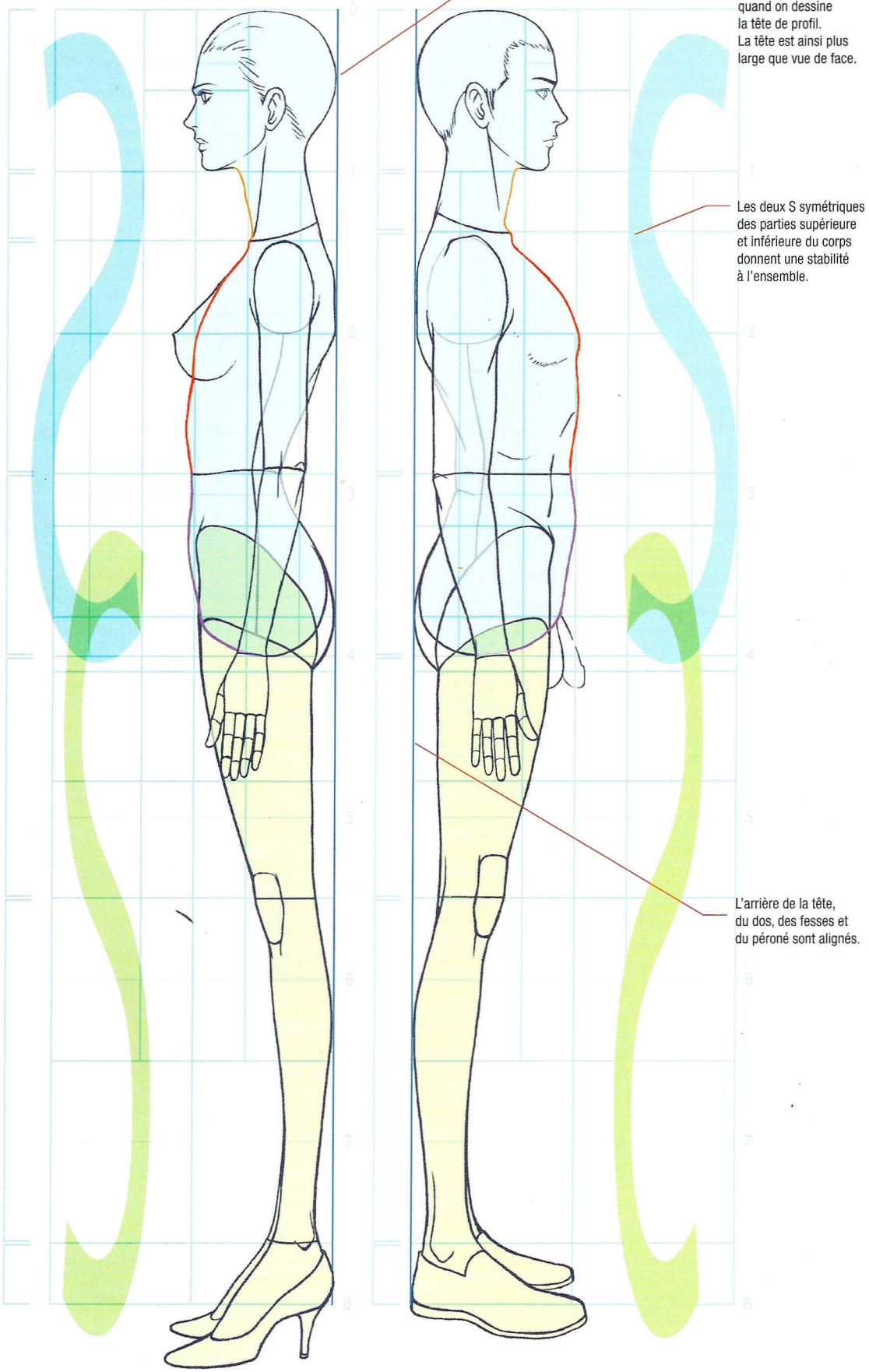
1) Le corps doit être dessiné plus mince qu'il ne l'est réellement : quand on représente un corps en trois dimensions sur une feuille de papier bidimensionnelle, il apparaît plus gros que dans la réalité, sauf si on dessine une taille plus fine et si on élimine l'ombre de la silhouette. Cela s'explique par la difficulté de restituer la perspective ou la profondeur de la silhouette. Si, sur un écran de télévision, les individus apparaissent plus gros qu'ils ne le sont vraiment, c'est parce qu'une surface plate manque de profondeur.

2) Dessinez la silhouette une partie après l'autre, en vous aidant du quadrillage : veillez à bien respecter la longueur et la largeur de chaque élément, car la position des articulations détermine l'équilibre de l'ensemble du corps.

3) Faites attention au volume de chaque élément : les os qui protègent les organes internes aussi bien que le crâne, les côtes ou le bassin ont tous un certain volume, et leur forme définit leur contour. En revanche, les os mobiles – comme ceux du cou, des bras et des jambes – sont allongés et entourés de muscles.

Vue de profil, pose droite

Une des caractéristiques de la vue du corps de profil est que la ligne médiane (la ligne centrale du corps) forme un S, alors qu'elle est droite quand on la voit de face. Quand, grâce à l'évolution, les hommes devinrent bipèdes, leur centre de gravité se déplaça et une courbe délicate se forma. Cependant, les jambes sont en S inversé, contrairement à la ligne médiane. L'épaisseur entre la poitrine et le dos est légèrement inférieure à la hauteur de la tête (3,5 cm) chez la femme, et égale à la hauteur de la tête (4 cm) chez l'homme.



Vue de trois quarts, pose droite

La vue de trois quarts est composée d'éléments des vues de face et de profil.

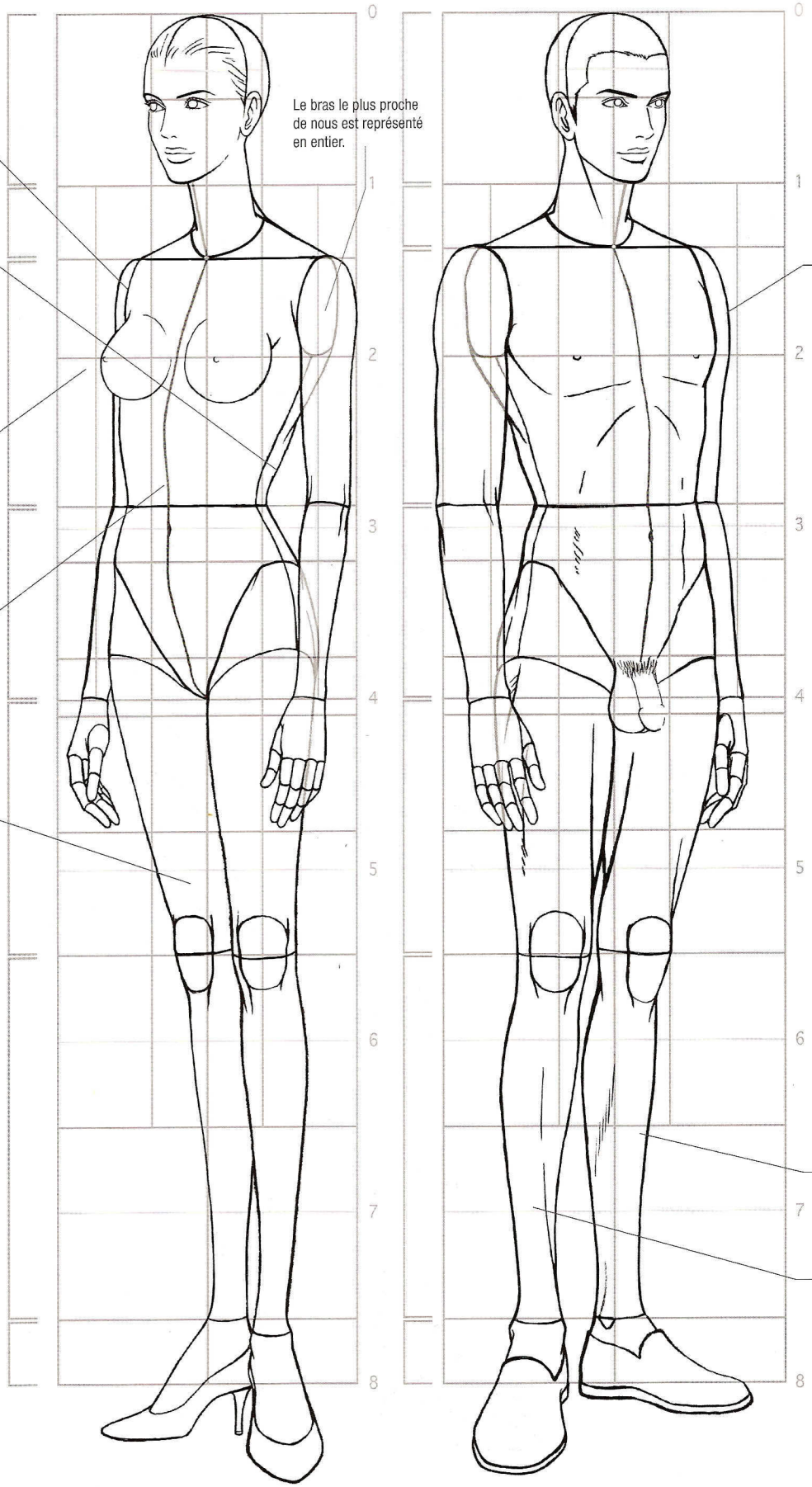
Ici, les lignes qui définissent le devant du corps sont adaptées de celles utilisées pour la vue de face.

Pour le dos, les lignes sont les mêmes que celle de la vue de profil.

Comme la poitrine est légèrement décentrée et tournée vers l'extérieur, le sein le plus éloigné de nous est dessiné de biais, alors que l'autre est plus ou moins droit.

La ligne médiane est légèrement en forme de S, mais pas de façon aussi prononcée que dans la vue de profil. Sans tenir compte de l'orientation du visage, dessinez cette ligne en S du point central du cou (PCC) au bas du bassin.

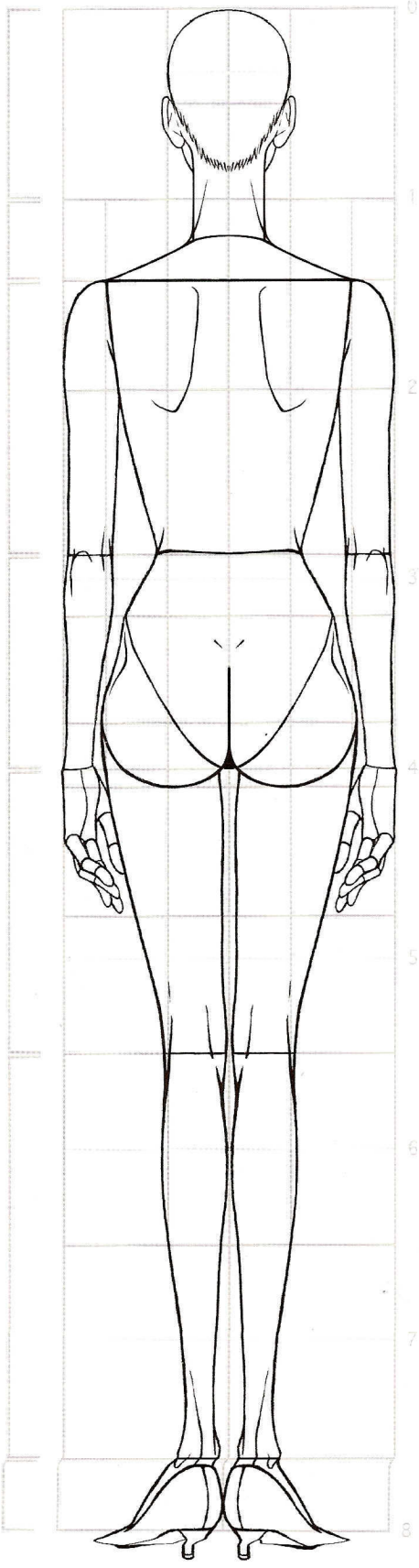
La forme de la jambe varie en fonction de sa position. La direction du genou et du bout des pieds peut servir de guide. Quand elle est tournée vers l'avant, la jambe forme un V ; quand elle est tournée sur le côté, elle forme un S.

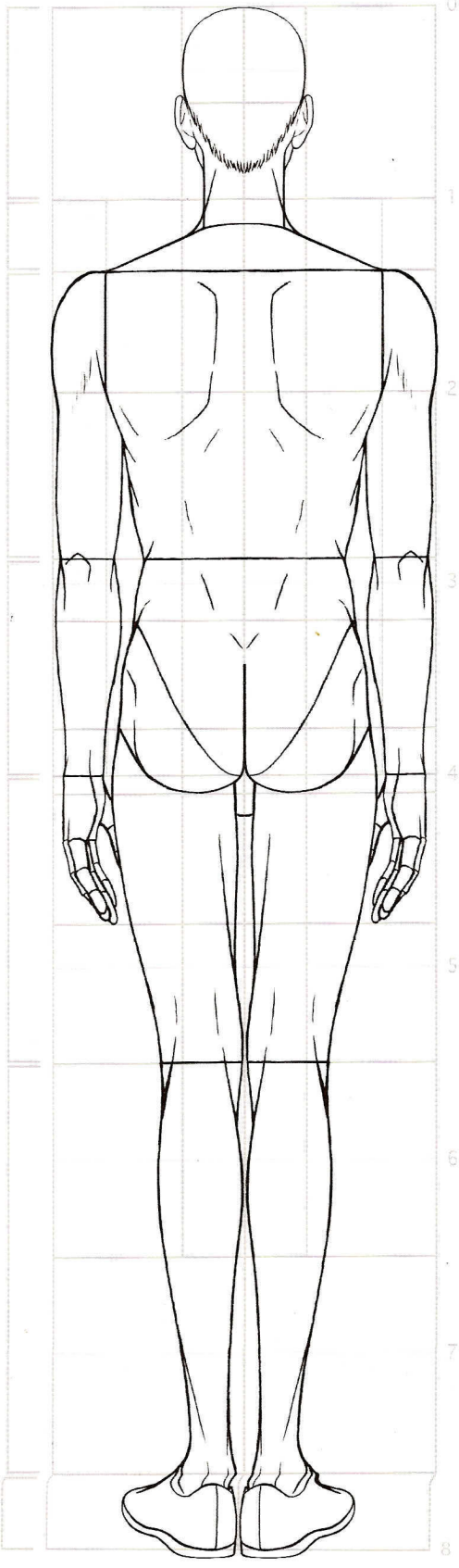


Vue de dos, pose droite

La silhouette vue de dos est la même que celle vue de face.

Les éléments qu'on ne voit pas de face (comme l'arrière du cou, les omoplates, les fesses et les talons) doivent être dessinés avec soin.

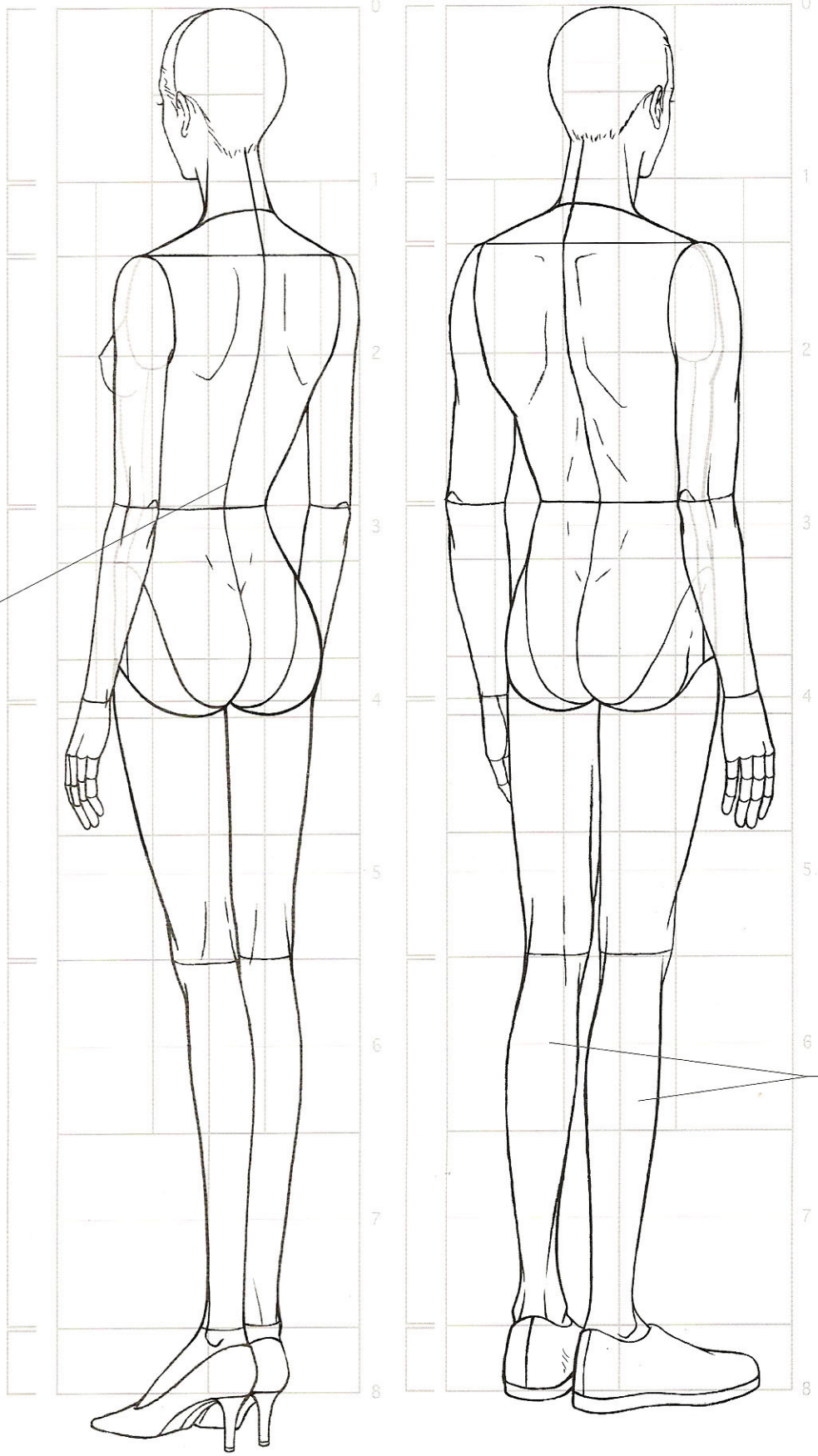




Vue de trois quarts de dos, pose droite

La silhouette vue de trois quarts de dos est la même que celle vue de trois quarts de face.

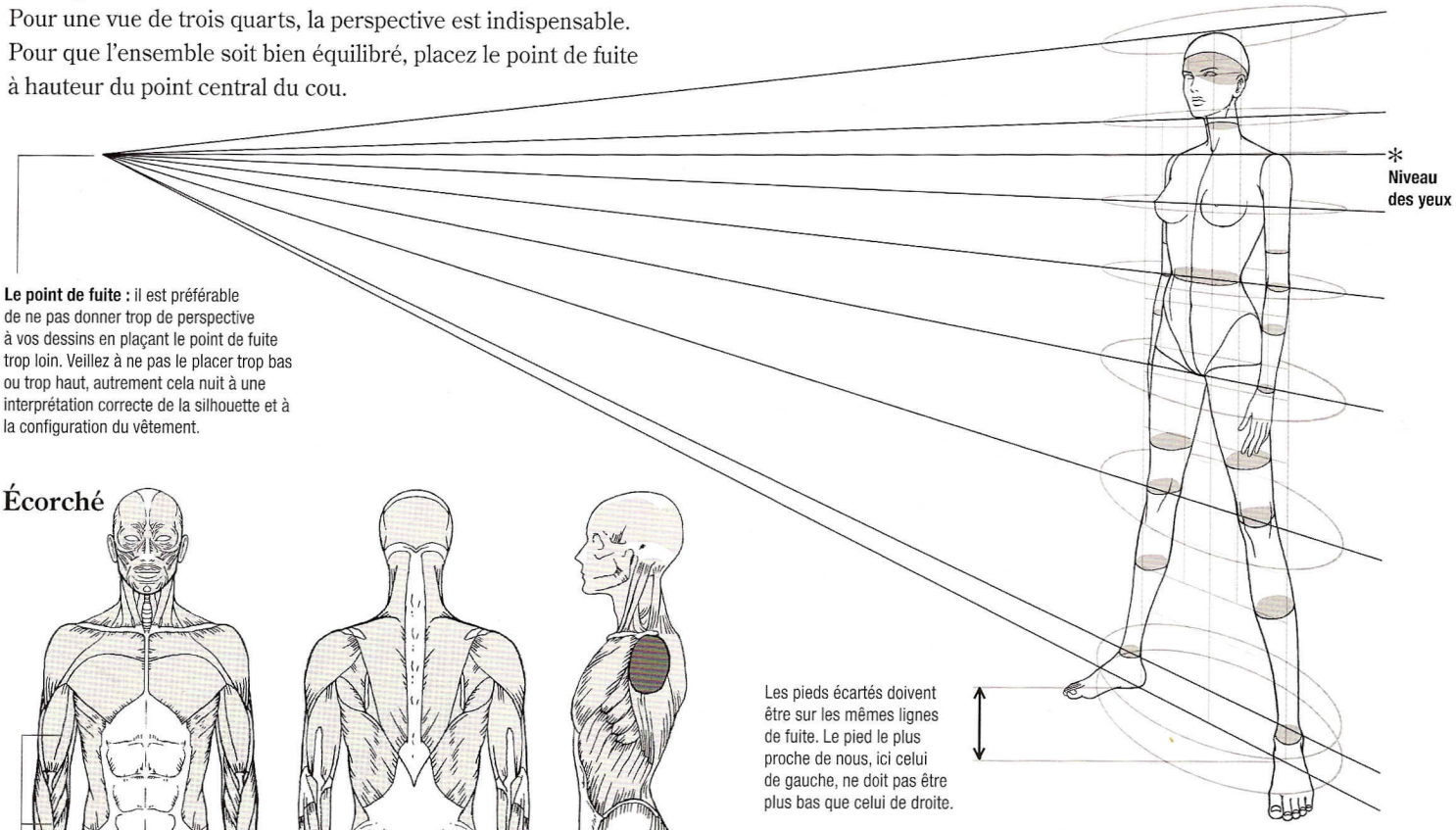
La ligne médiane du dos est également en forme de S.



La jambe la plus éloignée de nous est tournée vers l'avant et forme un V, l'autre est en diagonale et forme un S.

[Perspective]

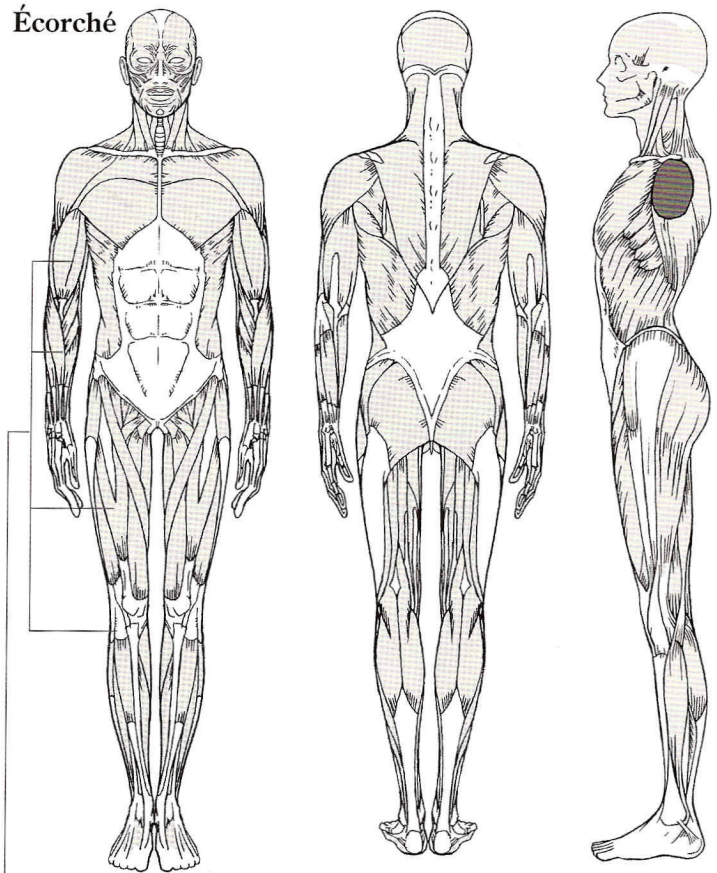
Pour une vue de trois quarts, la perspective est indispensable. Pour que l'ensemble soit bien équilibré, placez le point de fuite à hauteur du point central du cou.



Le point de fuite : il est préférable de ne pas donner trop de perspective à vos dessins en plaçant le point de fuite trop loin. Veillez à ne pas le placer trop bas ou trop haut, autrement cela nuit à une interprétation correcte de la silhouette et à la configuration du vêtement.

Les pieds écartés doivent être sur les mêmes lignes de fuite. Le pied le plus proche de nous, ici celui de gauche, ne doit pas être plus bas que celui de droite.

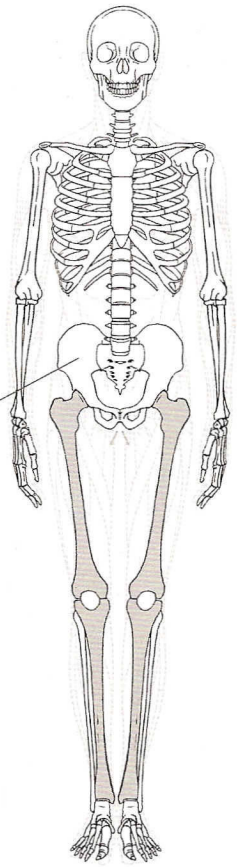
Écorché



Les os des bras et des jambes sont couverts de nombreux muscles complexes.

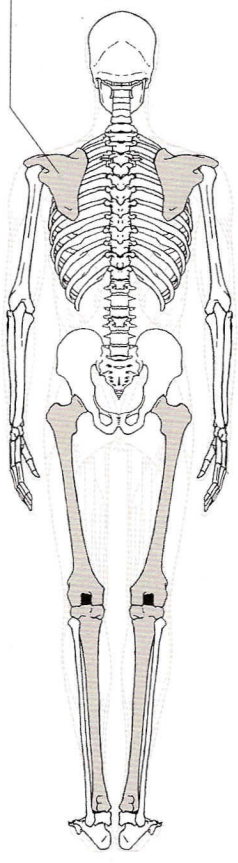
Squelette

Faites vraiment très attention à la colonne vertébrale et à l'ossature des jambes.

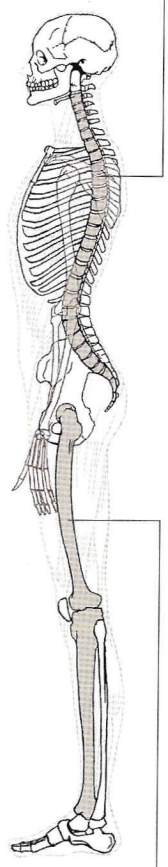


C'est dans le bassin que l'on constate la plus grande différence entre la femme et l'homme. Le bassin de l'homme a la forme d'un cœur, la base du pubis formant un angle aigu. Le bassin de la femme est plus large et la base du pubis forme un angle obtus.

Ici, on voit clairement que, vus de face, les os des jambes forment un V.



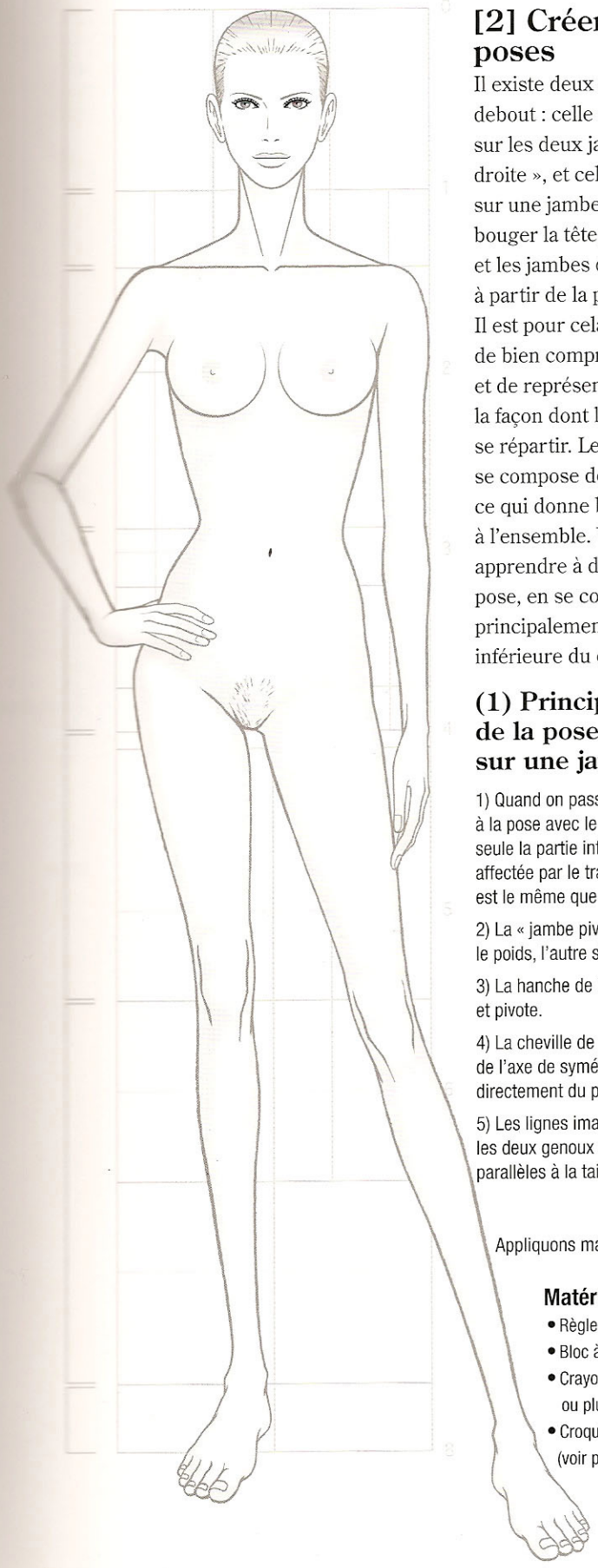
La forme de l'omoplate est ici bien visible. C'est un élément essentiel pour dessiner le dos.



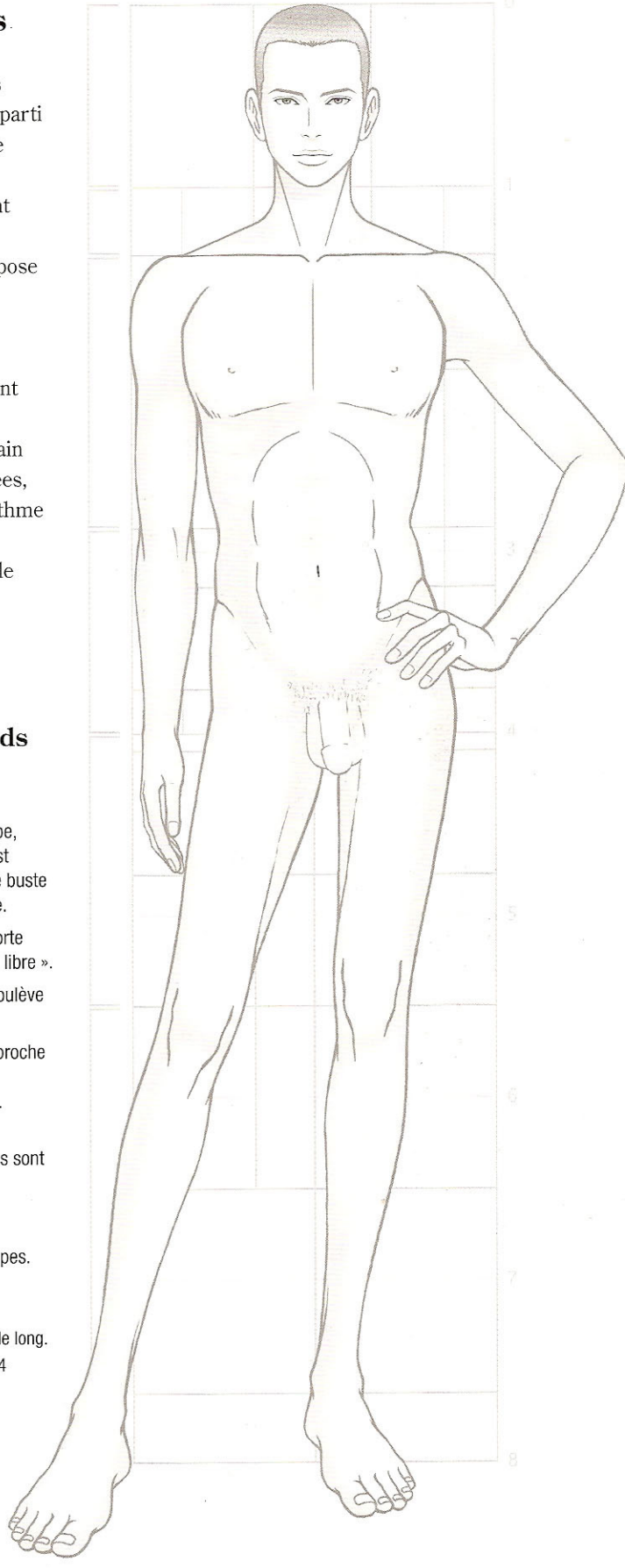
La colonne vertébrale est en S inversé.

De profil, les os des jambes forment un S, alors que la colonne vertébrale forme un S inversé.

Pose de face avec le poids sur une jambe (femme)



Pose de face avec le poids sur une jambe (homme)



[2] Créer de belles poses

Il existe deux sortes de poses debout : celle avec le poids réparti sur les deux jambes ou « pose droite », et celle avec le poids sur une jambe. C'est en faisant bouger la tête, les mains et les jambes qu'on crée une pose à partir de la pose droite. Il est pour cela indispensable de bien comprendre et de représenter correctement la façon dont le poids peut se répartir. Le squelette humain se compose de lignes incurvées, ce qui donne beaucoup de rythme à l'ensemble. Voici comment apprendre à dessiner une belle pose, en se concentrant principalement sur la partie inférieure du corps.

(1) Principes de la pose avec le poids sur une jambe

1) Quand on passe de la pose droite à la pose avec le poids sur une jambe, seule la partie inférieure du corps est affectée par le transfert du poids. Le buste est le même que dans la pose droite.

2) La « jambe pivot » est celle qui porte le poids, l'autre s'appelle la « jambe libre ».

3) La hanche de la jambe pivot se soulève et pivote.

4) La cheville de la jambe pivot est proche de l'axe de symétrie qui descend directement du point central du cou.

5) Les lignes imaginaires qui relient les deux genoux et les deux chevilles sont parallèles à la taille.

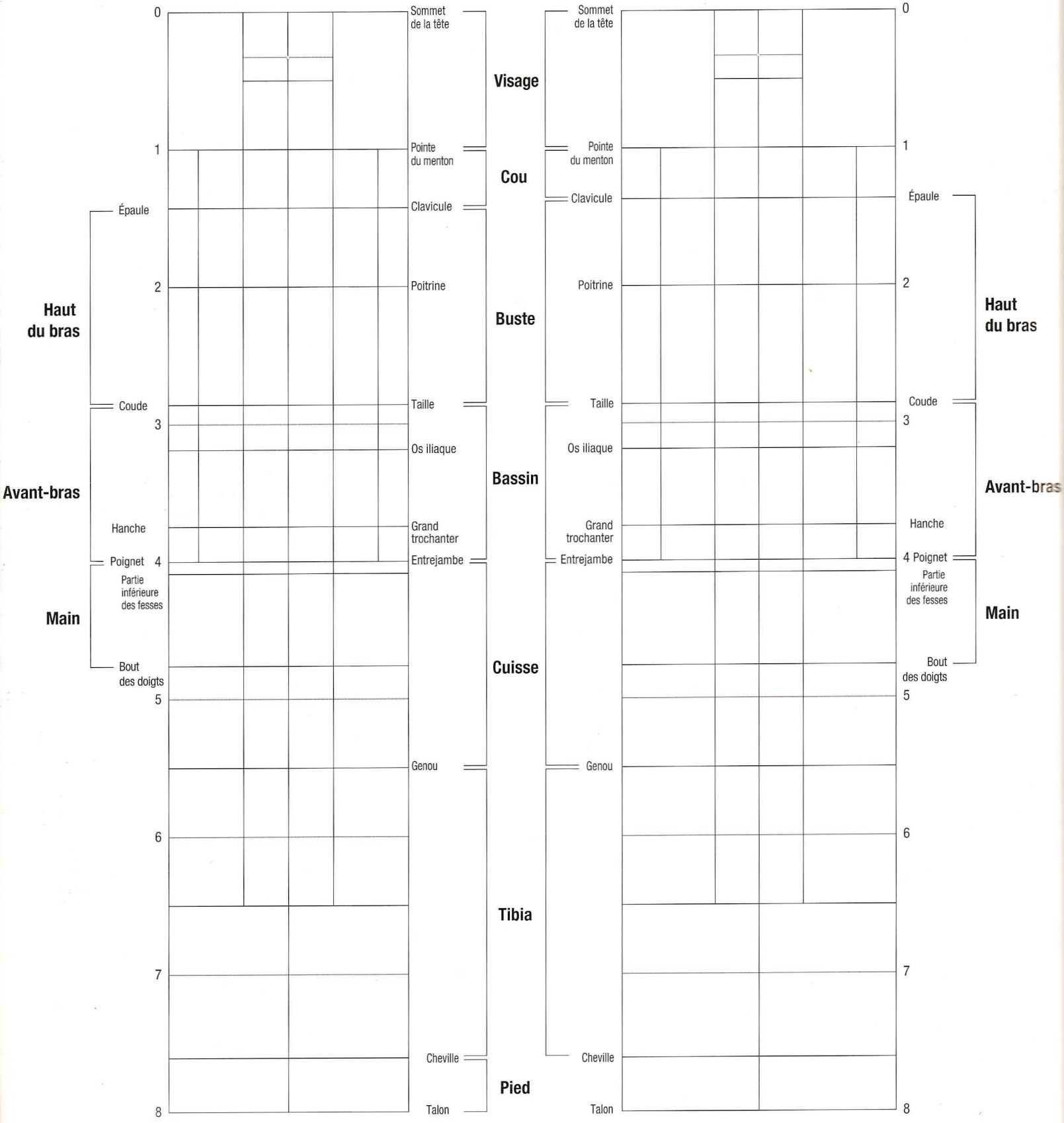
Appliquons maintenant ces principes.

Matériel nécessaire

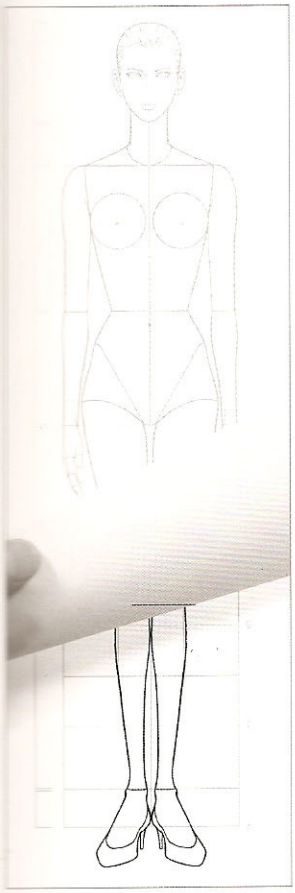
- Règle d'au moins 35 cm de long.
- Bloc à dessin de format B4
- Crayon avec une mine B ou plus tendre
- Croquis de la pose droite (voir pages 14 et 15)

[Méthode de dessin]

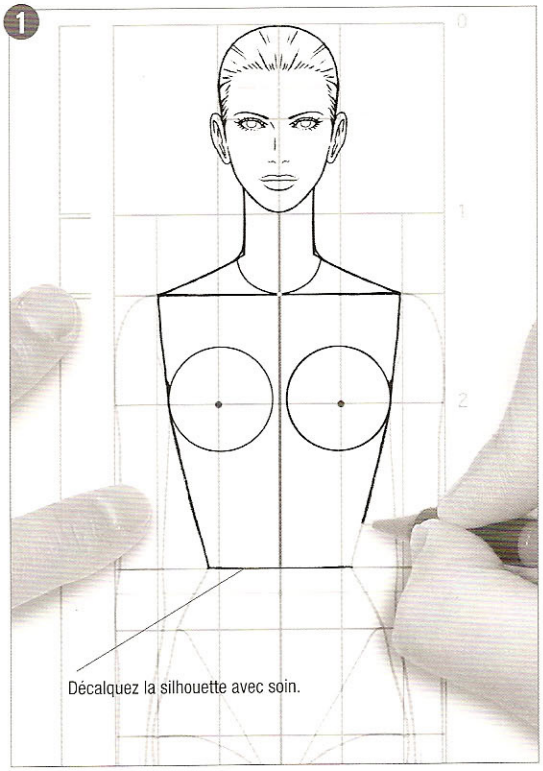
Faites une photocopie d'une pose droite, en agrandissant en format B4 les dessins des pages 14 et 15. Pour que la longueur de la tête soit de 4 cm, agrandissez à 145 %.



Placez une fine feuille de papier (par exemple une feuille de votre bloc à dessin ou de papier-calque) sur la photocopie.

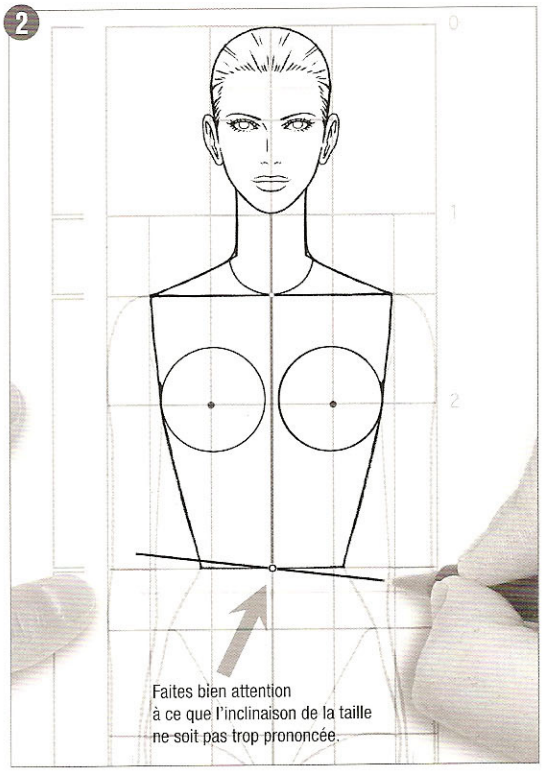


1



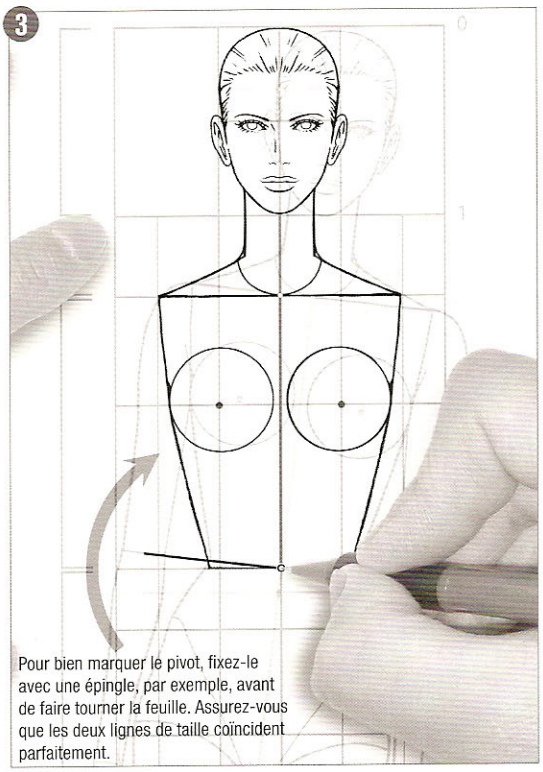
Comme la partie supérieure du corps ne change pas, dessinez-la telle quelle une fois que vous aurez photocopié le gabarit.

2



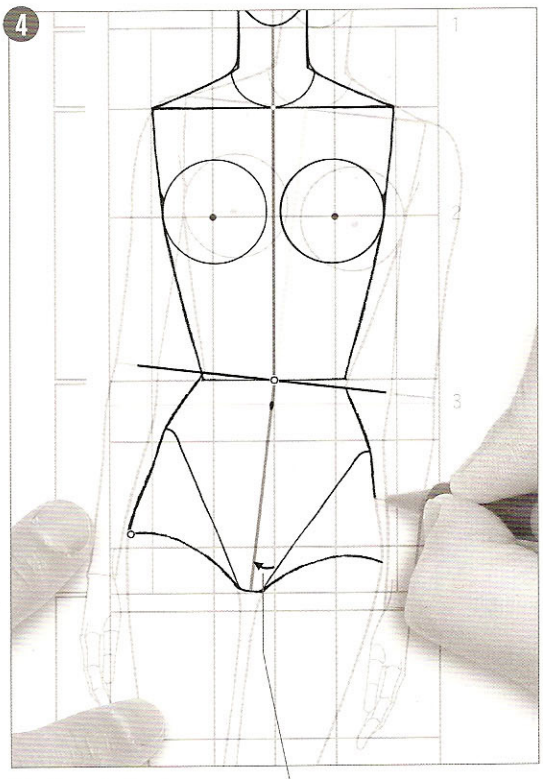
Puisque la hanche de la jambe d'appui s'élève et pivote, la taille s'incline. Dessinez-la en utilisant le point d'intersection de la ligne de la taille avec la ligne centrale comme pivot.

3



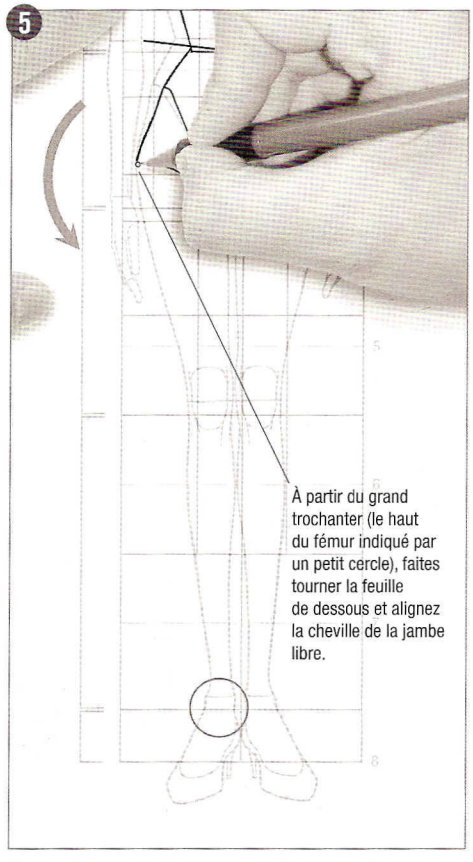
Inclinez la photocopie du gabarit de façon à faire correspondre les lignes de la taille des deux feuilles.

4

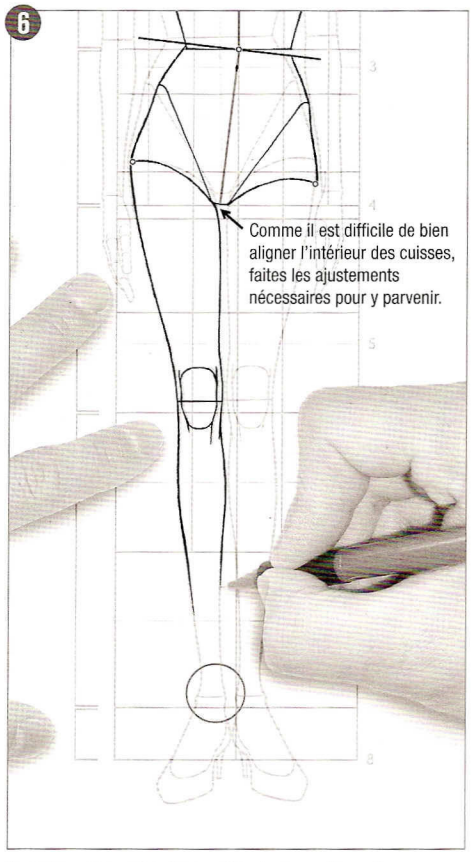


Décalquez le bassin.

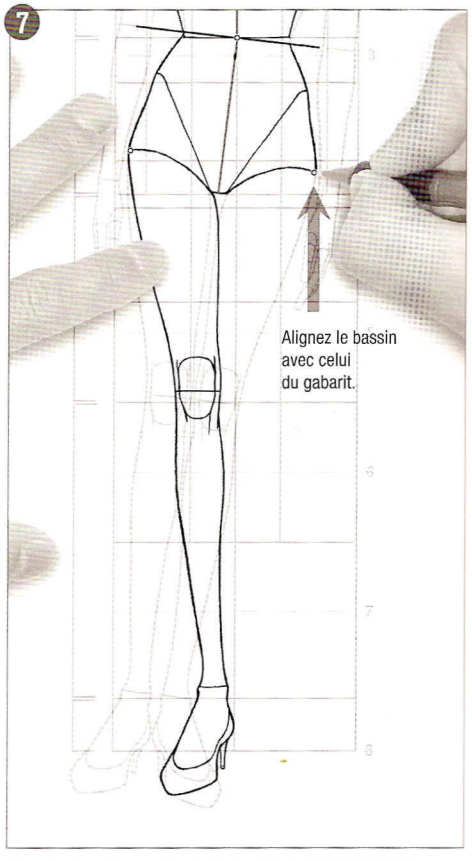
Si vous le décalquez correctement, vous constaterez que le pubis s'est décalé vers la jambe d'appui.



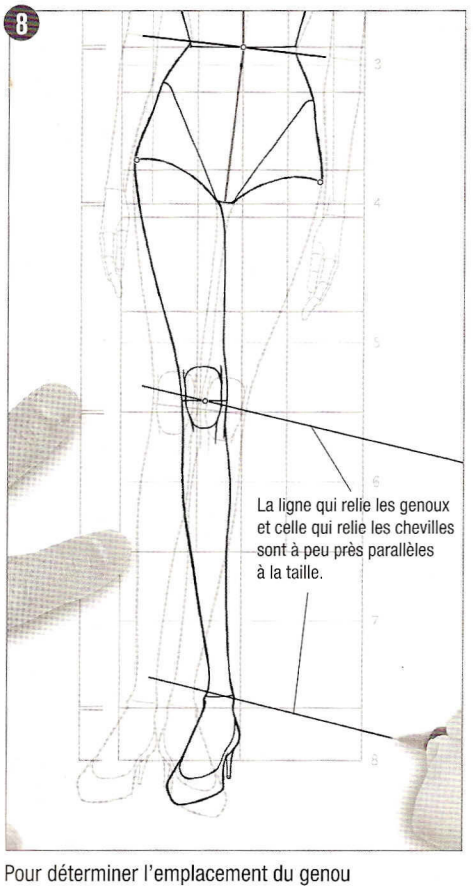
Marquez l'emplacement de la cheville de la jambe d'appui sur l'axe qui descend du PCC. En prenant le grand trochanter comme pivot, faites tourner la feuille de dessous jusqu'à ce que l'autre cheville soit au niveau de l'emplacement marqué, puis décalquez-la.



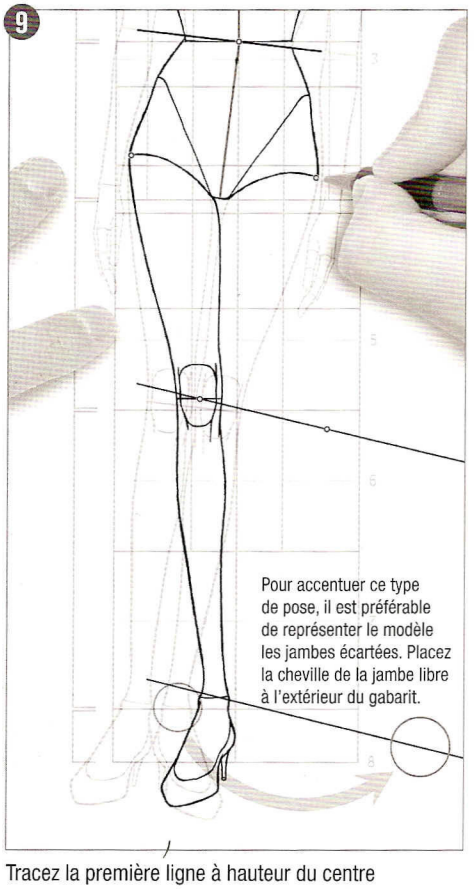
Dessinez la jambe d'appui tout en corrigeant les infimes différences. Avec cette pose, le modèle pourrait presque tenir sur une jambe, aussi dessinez-la avec force et netteté.



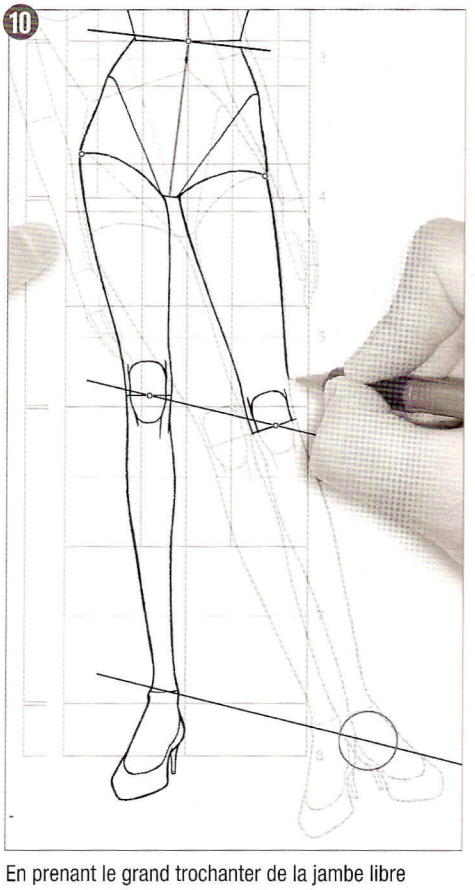
Pour la jambe qui ne porte pas le poids (la jambe libre), faites pivoter le grand trochanter de façon à bien réaligner les lignes de la taille.



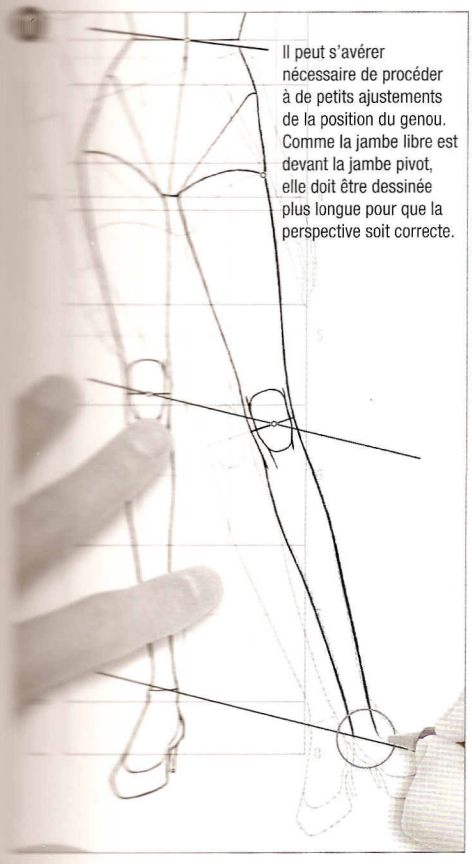
Pour déterminer l'emplacement du genou et de la cheville de la jambe libre, tracez deux parallèles à la ligne de taille.



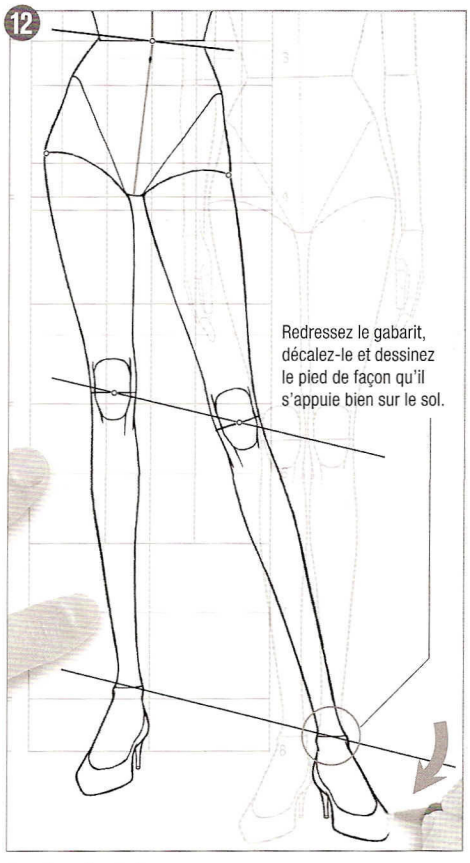
Tracez la première ligne à hauteur du centre du genou de la jambe d'appui, et la seconde à hauteur du centre de la cheville pivot. Marquez ainsi la position de la cheville de la jambe libre.



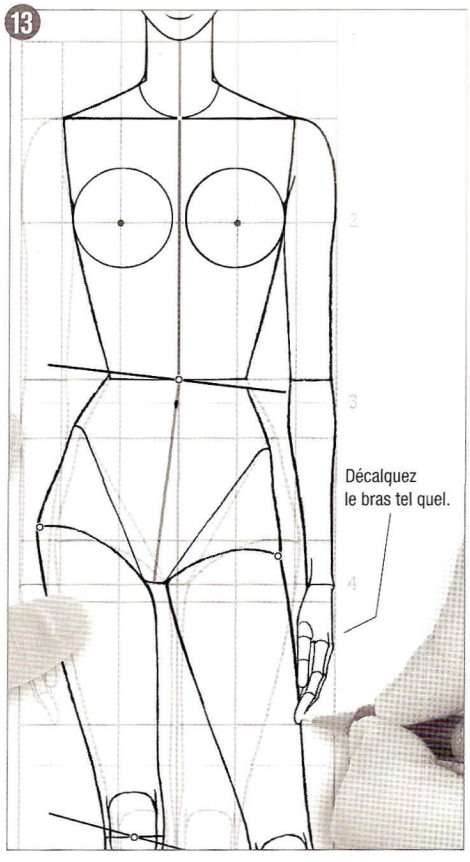
En prenant le grand trochanter de la jambe libre comme pivot, inclinez le gabarit et alignez-le sur la cheville de la jambe libre.



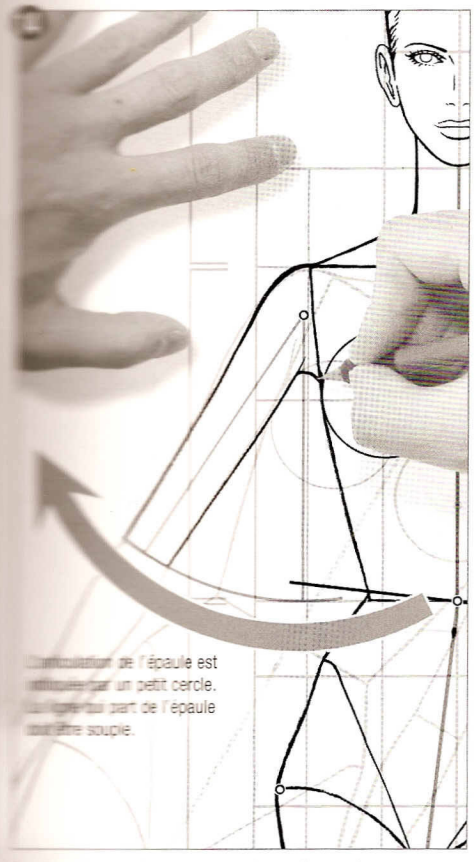
Dessinez la jambe libre tout en faisant de petits ajustements pour que la cheville se retrouve dans la bonne position.



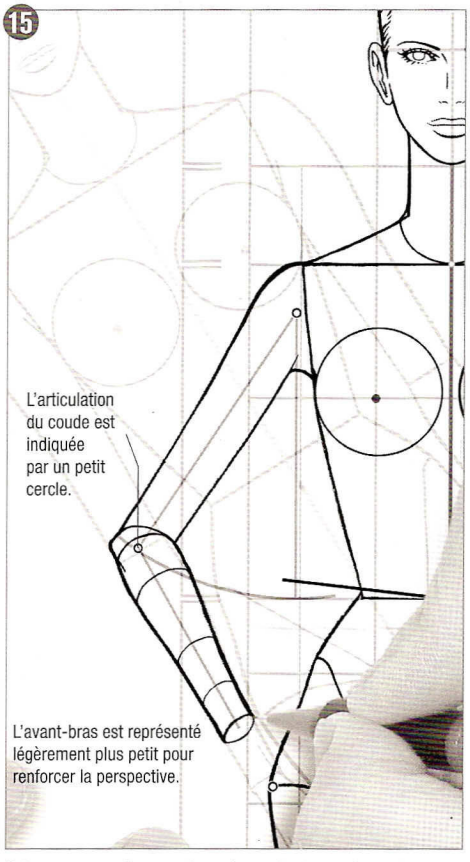
Dessinez le pied.



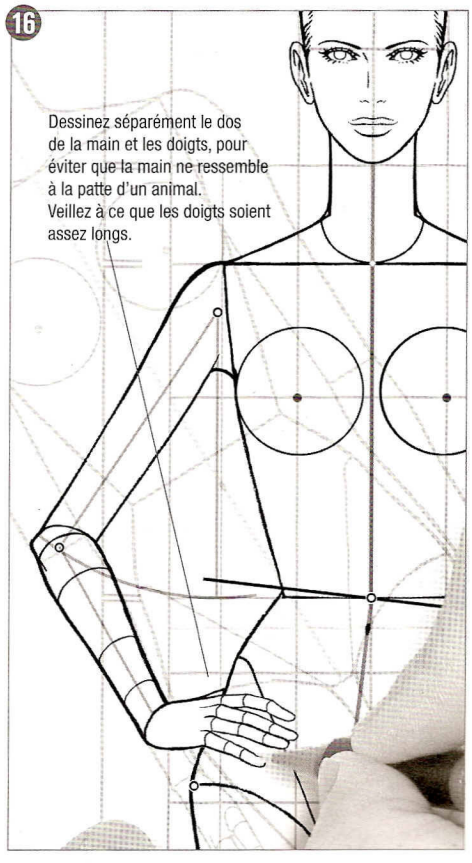
Repositionnez le gabarit et faites bien tomber le bras gauche.



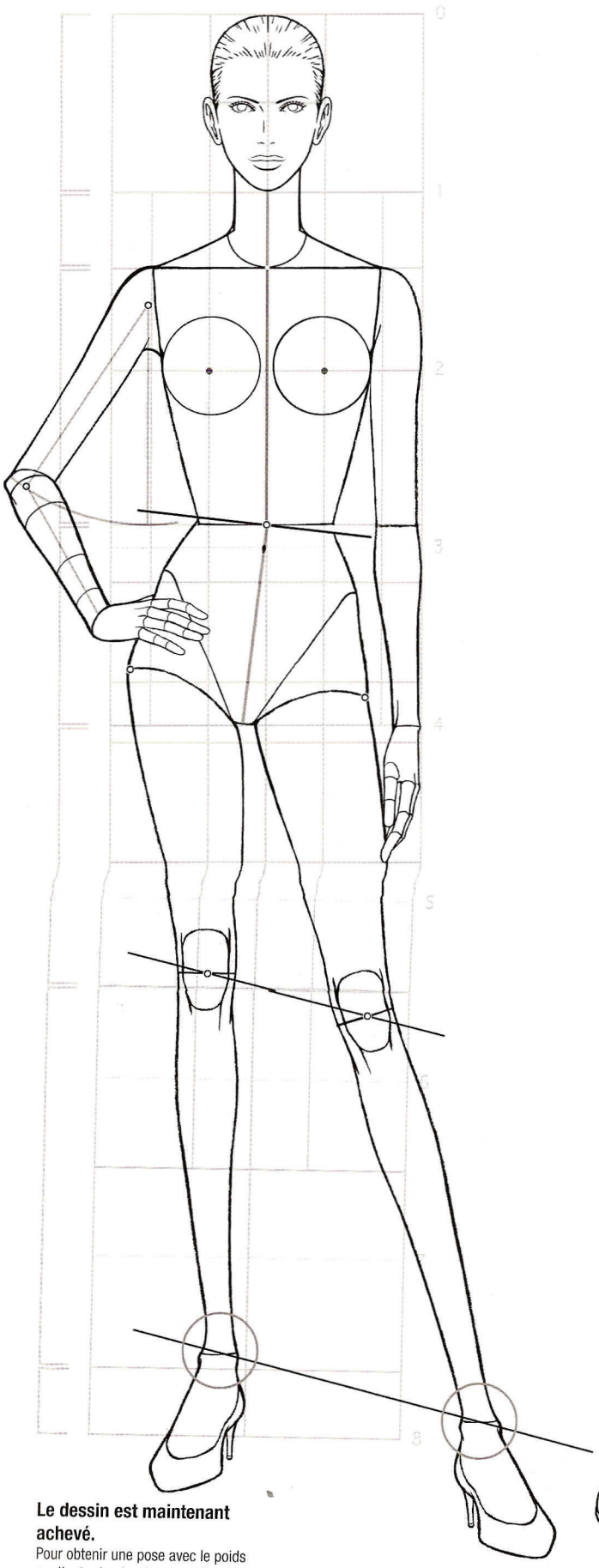
Dessinez le bras droit avec la main sur la hanche. Faites d'abord tourner le haut du bras à partir de l'articulation de l'épaule (indiquée par un petit cercle), puis décalquez le haut du bras en suivant le gabarit.



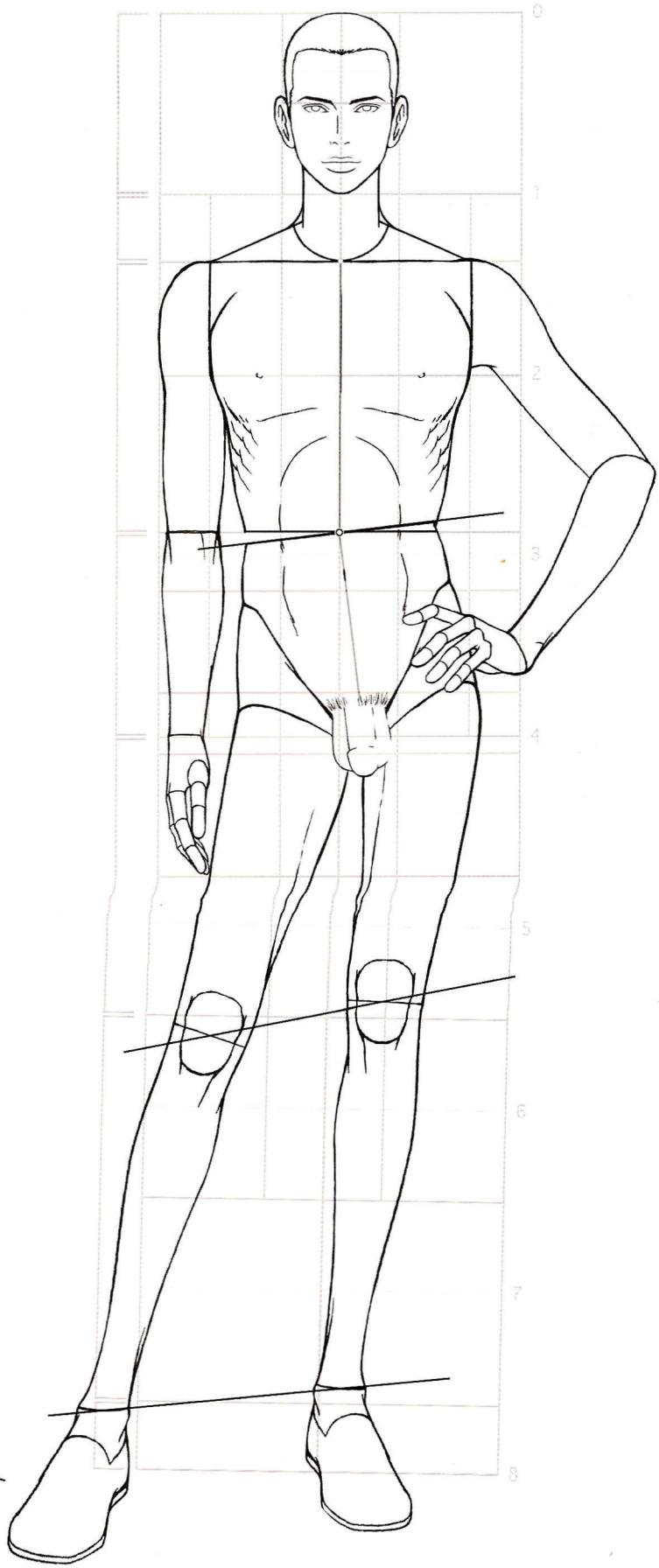
Faites tourner l'avant-bras à partir de l'articulation du coude, puis décalquez-le en suivant le gabarit.



Dessinez la main.



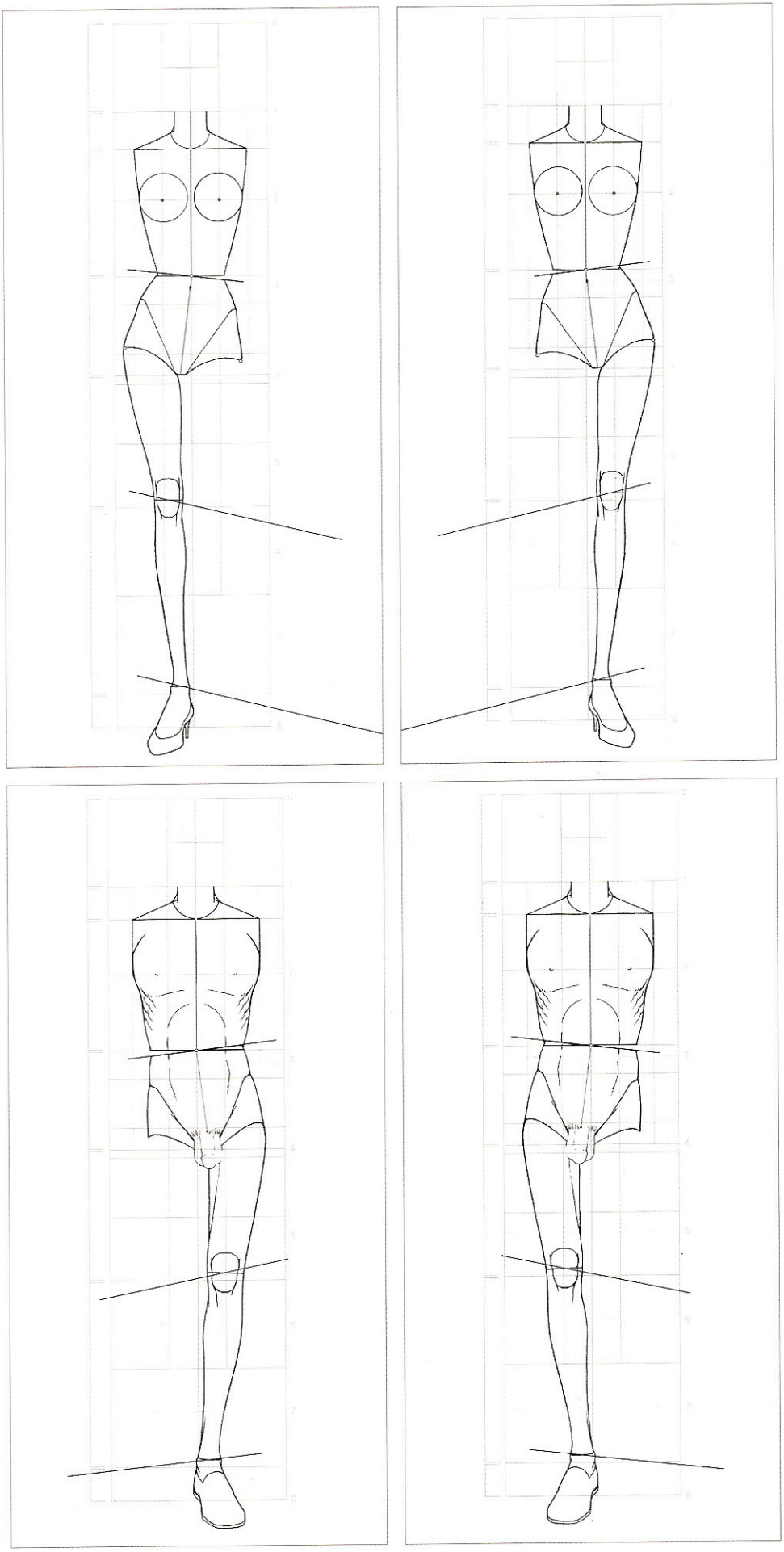
Le dessin est maintenant achevé.
Pour obtenir une pose avec le poids sur l'autre jambe, il vous suffit de décalquer le dessin à l'envers.



Procédez de la même façon pour dessiner un sujet masculin.

Éléments communs à toutes les poses de face avec le poids sur une jambe.

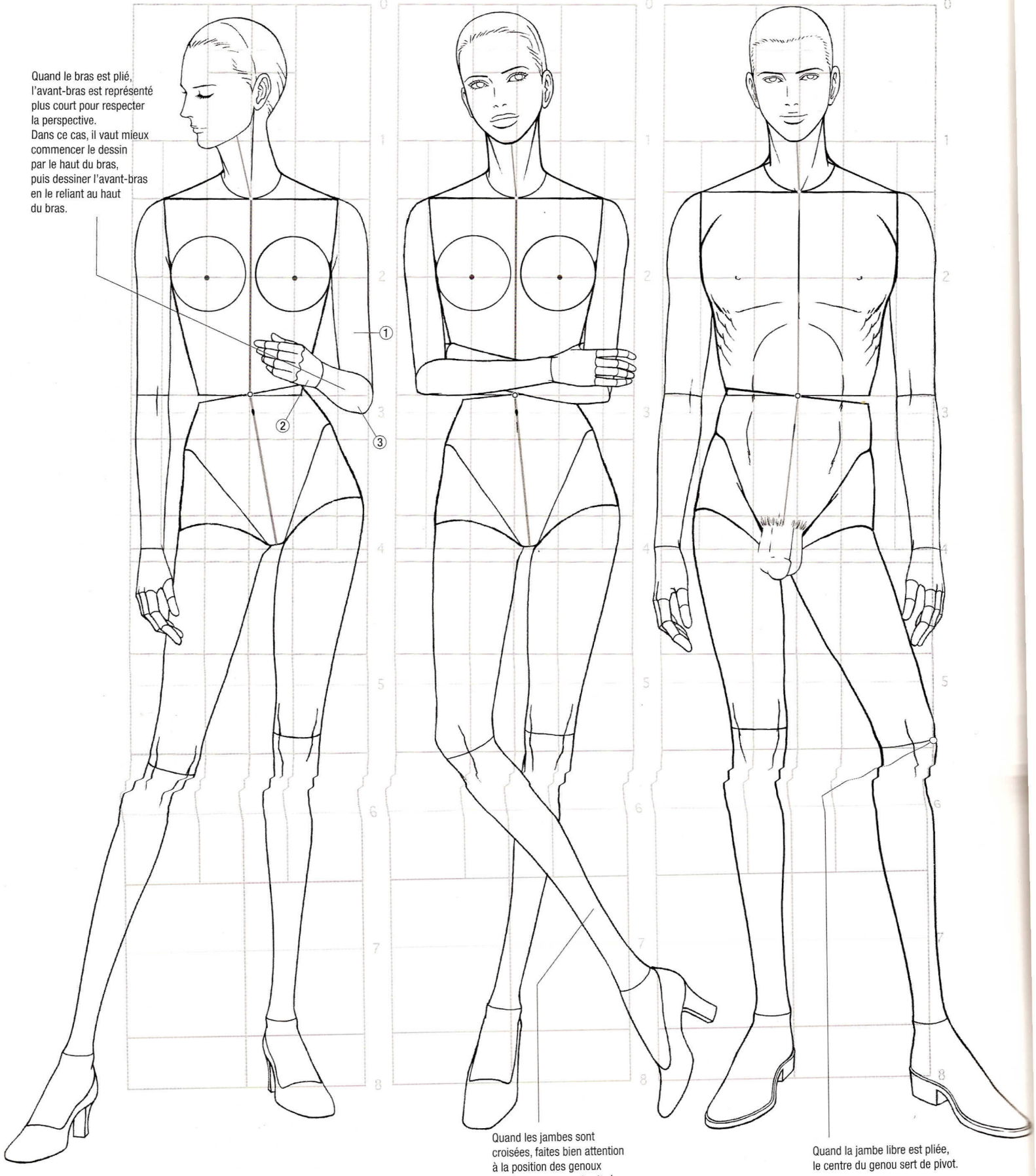
Les éléments ci-contre sont repris dans toutes les poses. Copiez le gabarit et essayez de dessiner les parties manquantes. Comme le visage, les mains et la jambe libre ne soutiennent pas le corps. Vous pouvez les bouger à votre gré et tester différentes variations.

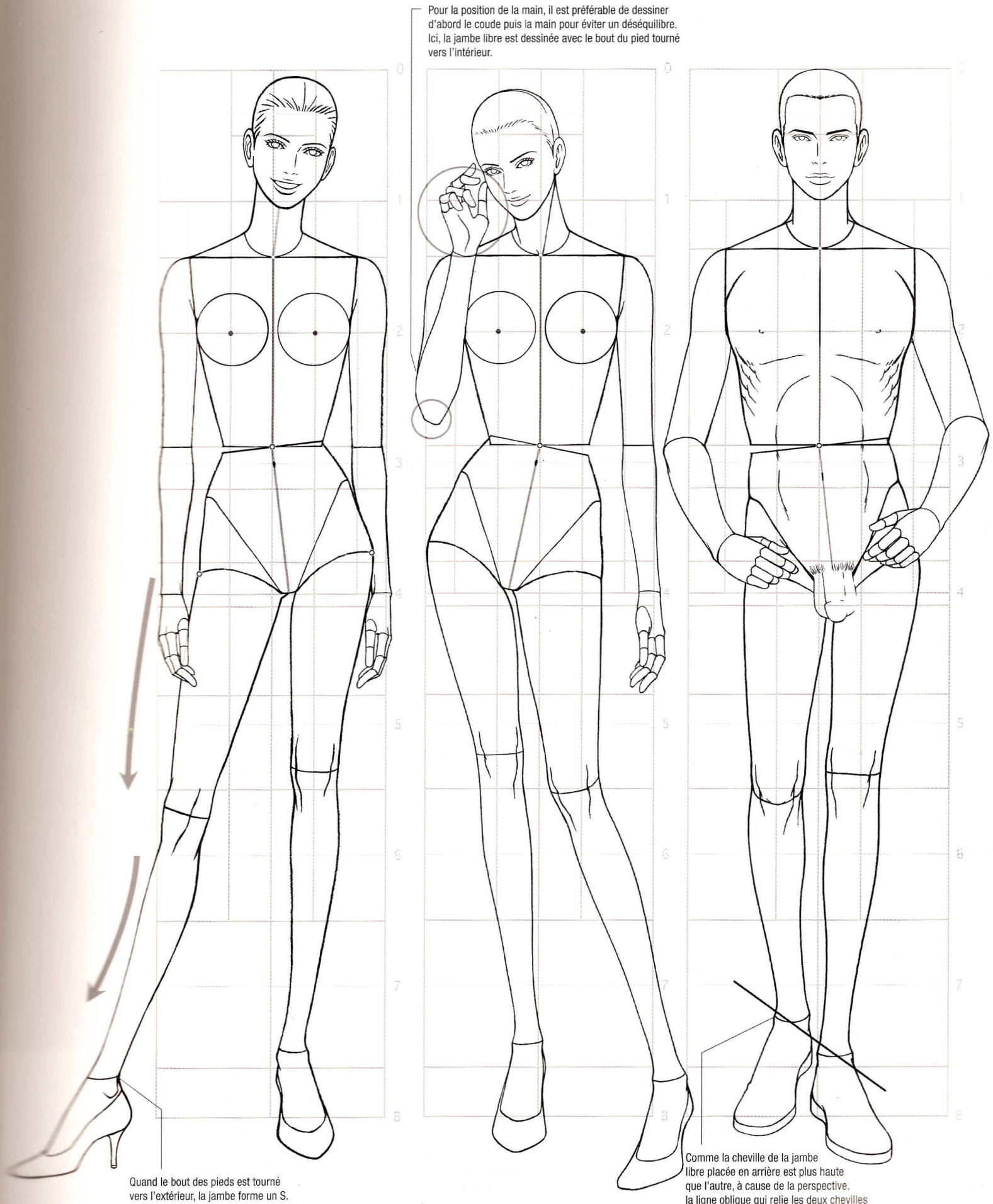


La jambe libre peut être bougée, pour autant qu'elle reste dans l'axe des lignes obliques. Essayez de la déplacer.

(2) Pose de face avec le poids sur une jambe : variantes

Pour respecter la façon dont peuvent bouger la tête et les mains, reportez-vous aux informations détaillées pages 41 et 42.

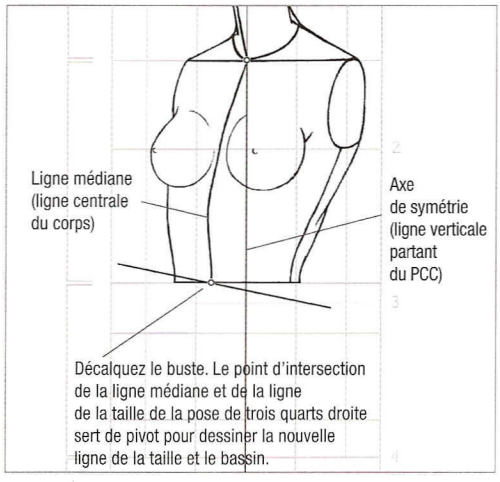


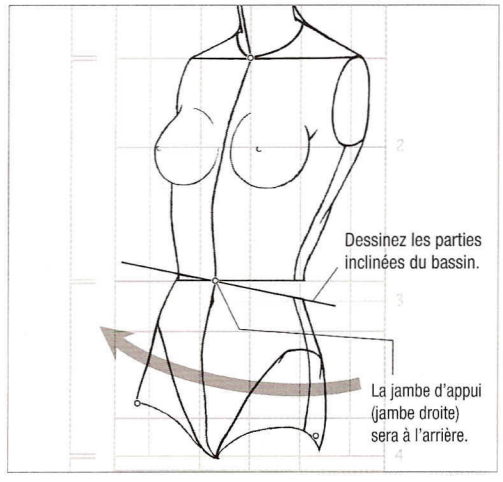

Pour la position de la main, il est préférable de dessiner d'abord le coude puis la main pour éviter un déséquilibre. Ici, la jambe libre est dessinée avec le bout du pied tourné vers l'intérieur.
Quand le bout des pieds est tourné vers l'extérieur, la jambe forme un S. Notez la légère courbe de la ligne du tibia.
Comme la cheville de la jambe libre placée en arrière est plus haute que l'autre, à cause de la perspective, la ligne oblique qui relie les deux chevilles diverge par rapport à celle de la taille. C'est une exception à la règle.

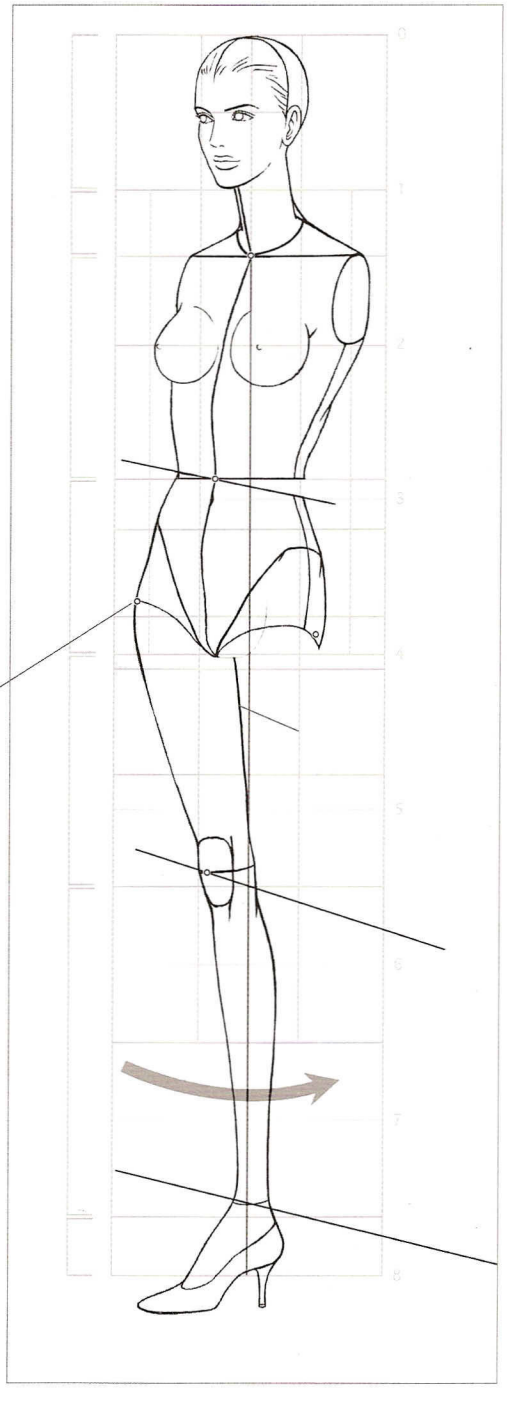
(3) Pose de trois quarts avec le poids sur une jambe

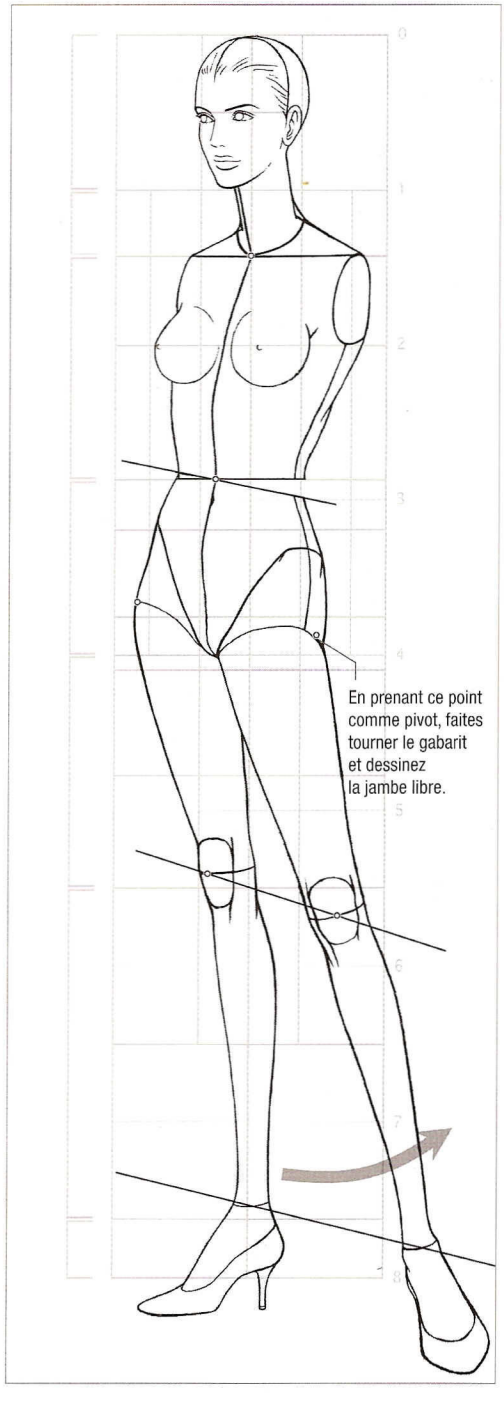
On dessine cette pose à partir de la pose droite de trois quarts, en procédant exactement de la même façon que pour la pose de face avec le poids sur une jambe. Cependant, il y a deux cas de figure pour cette nouvelle pose : la jambe d'appui peut être derrière ou devant.

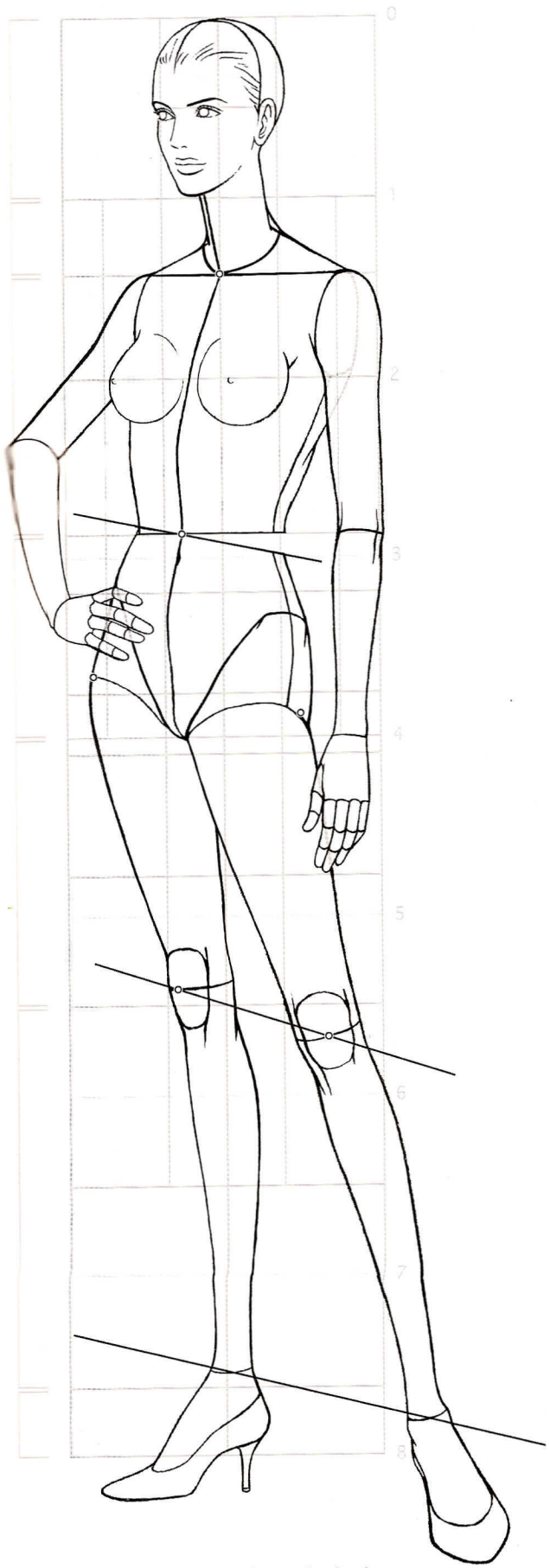
Pose de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)

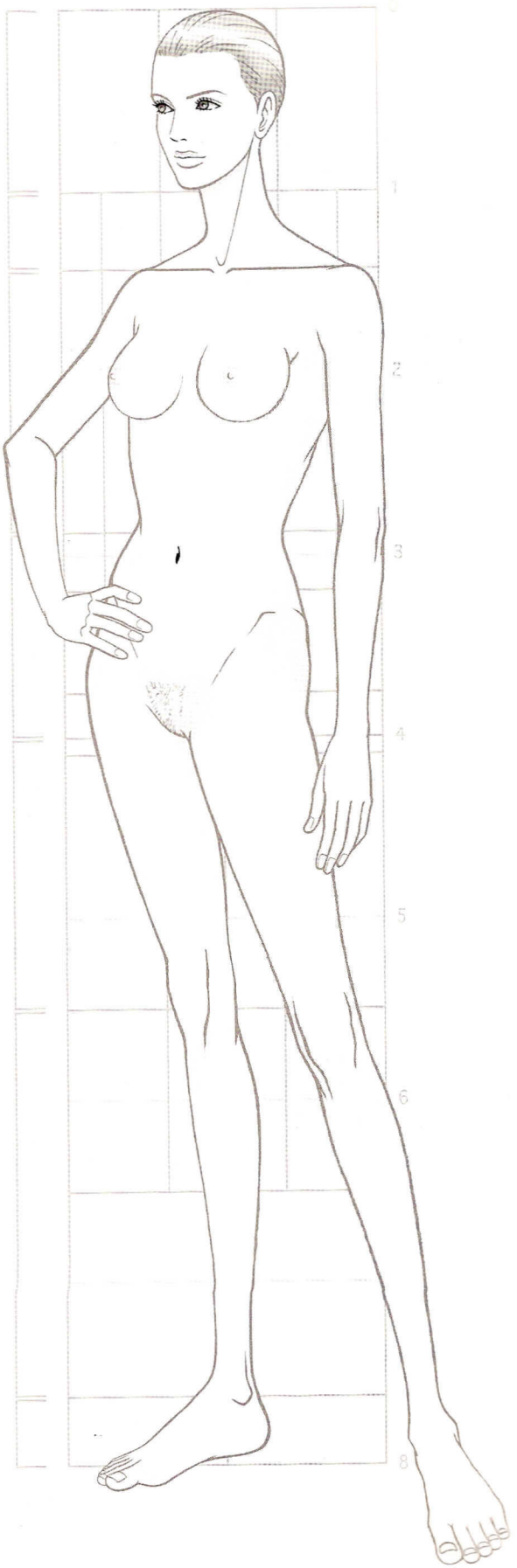




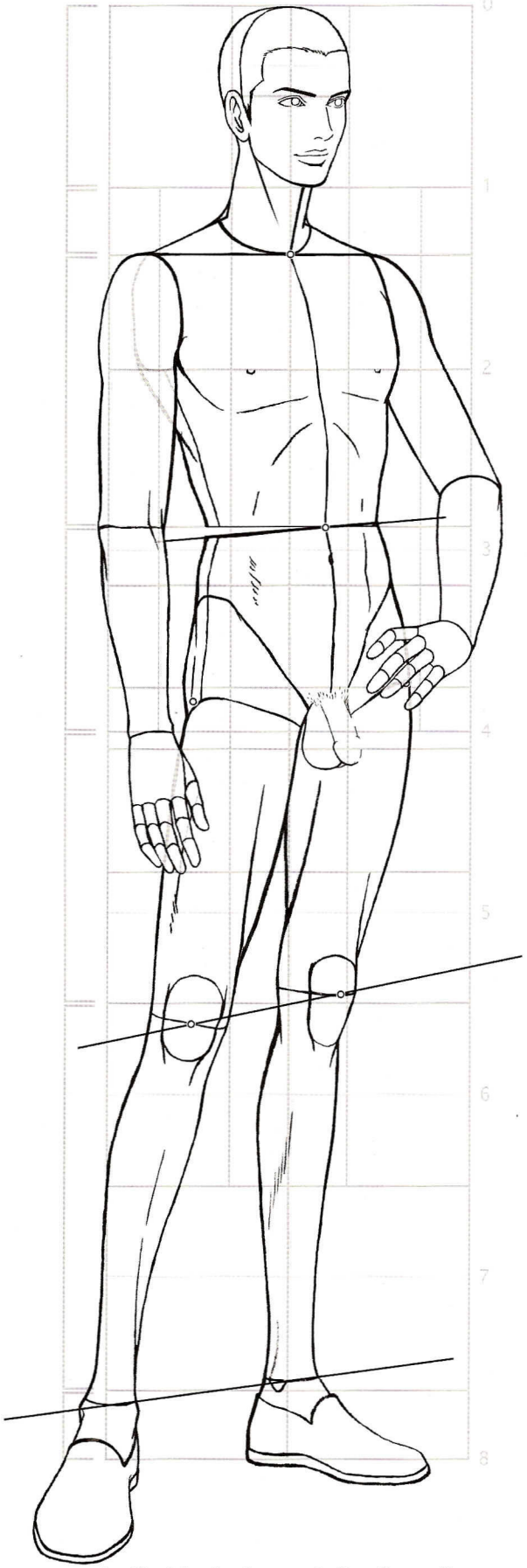


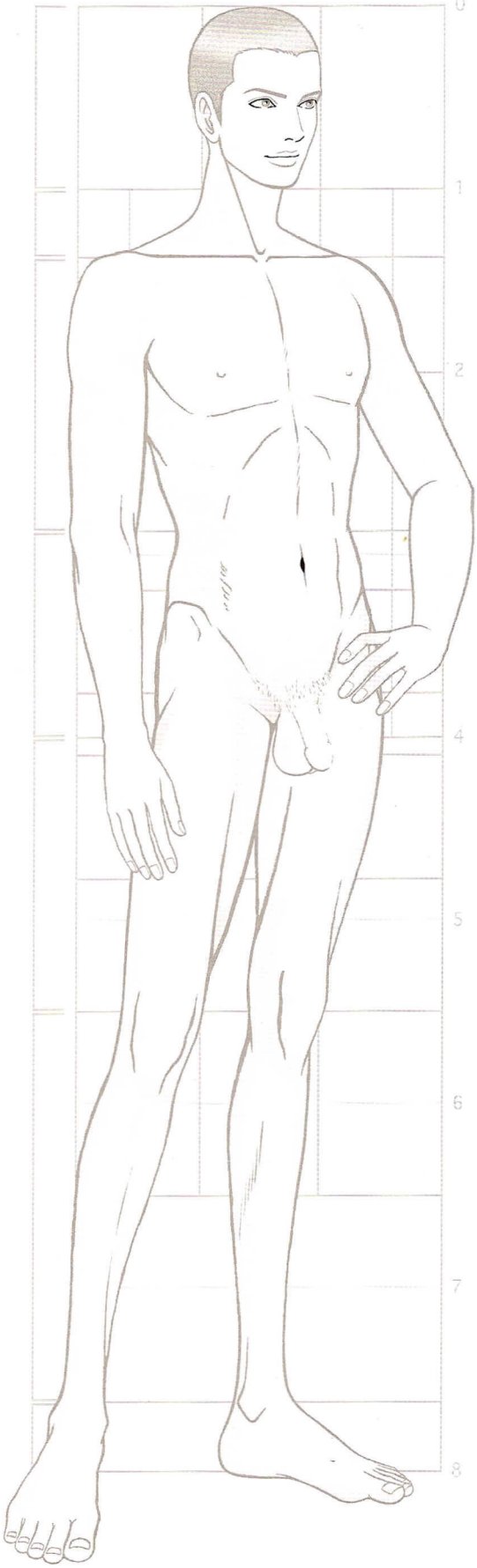






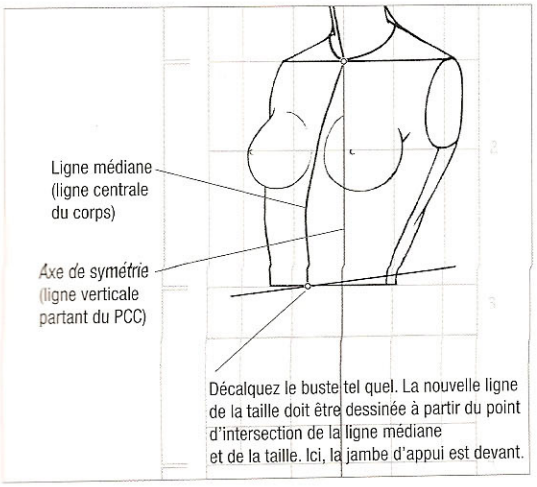
Dessinez les bras et les mains pour terminer la pose.

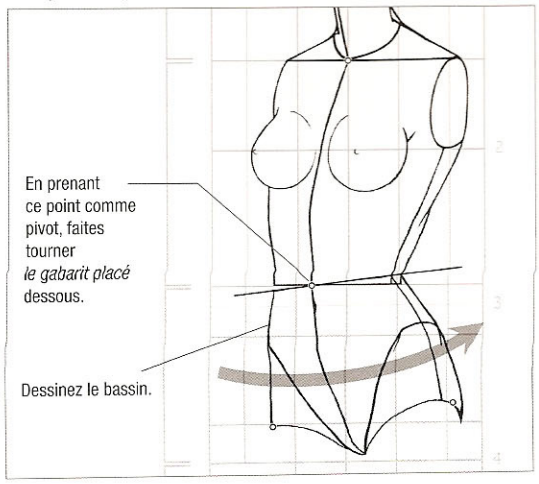


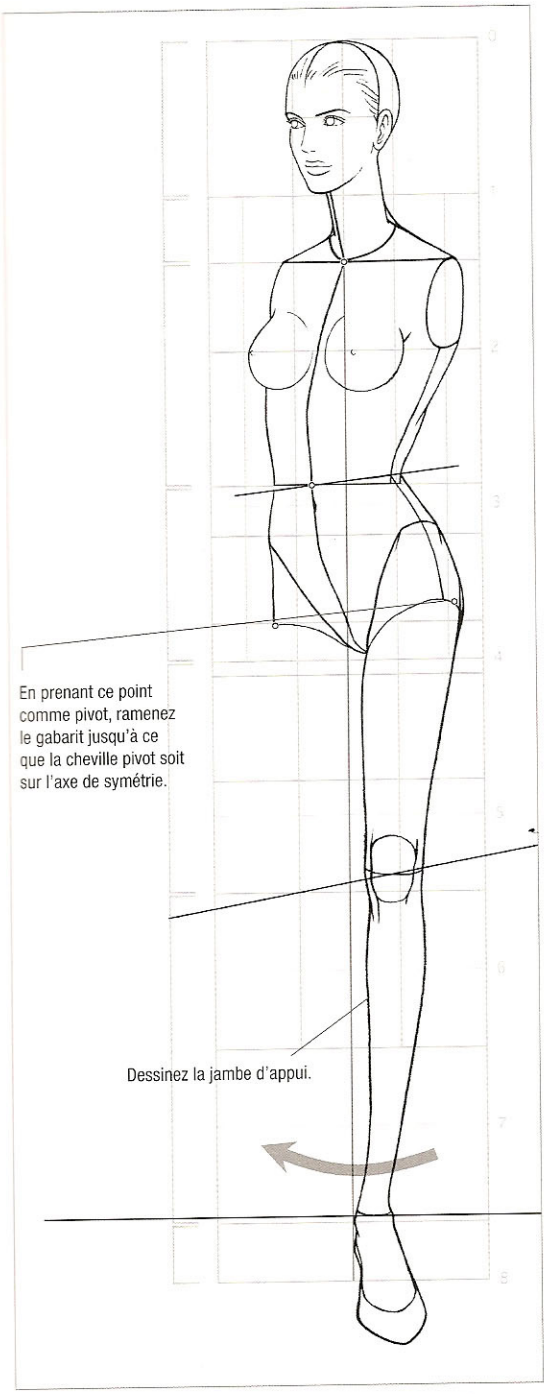


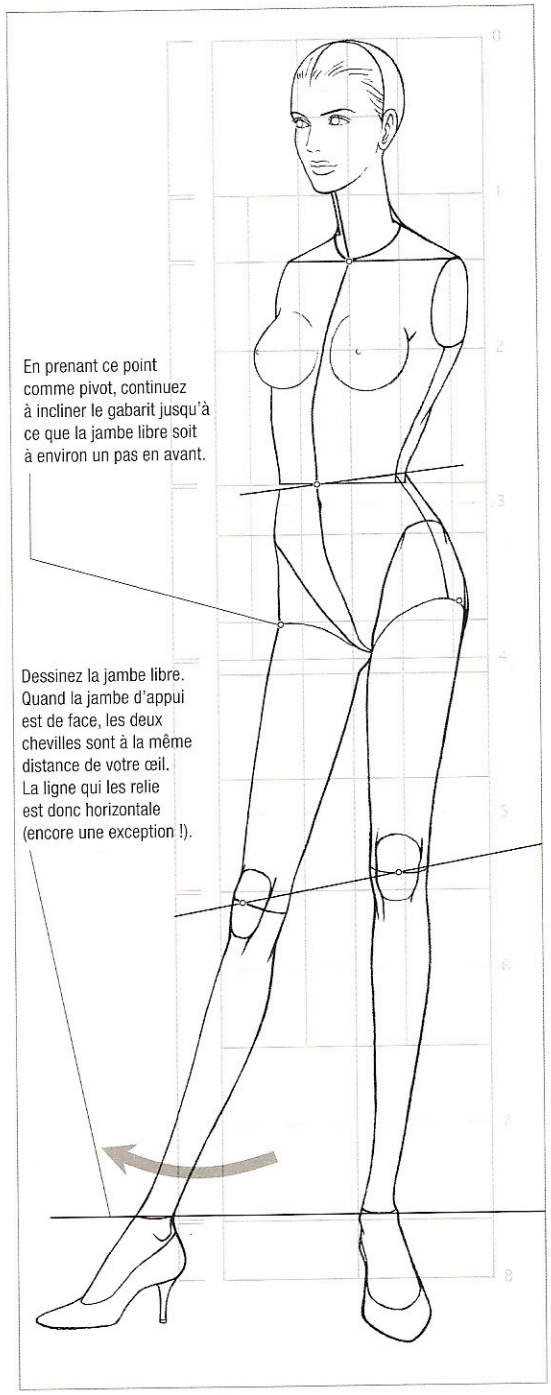
Procédez de la même façon pour la silhouette masculine.

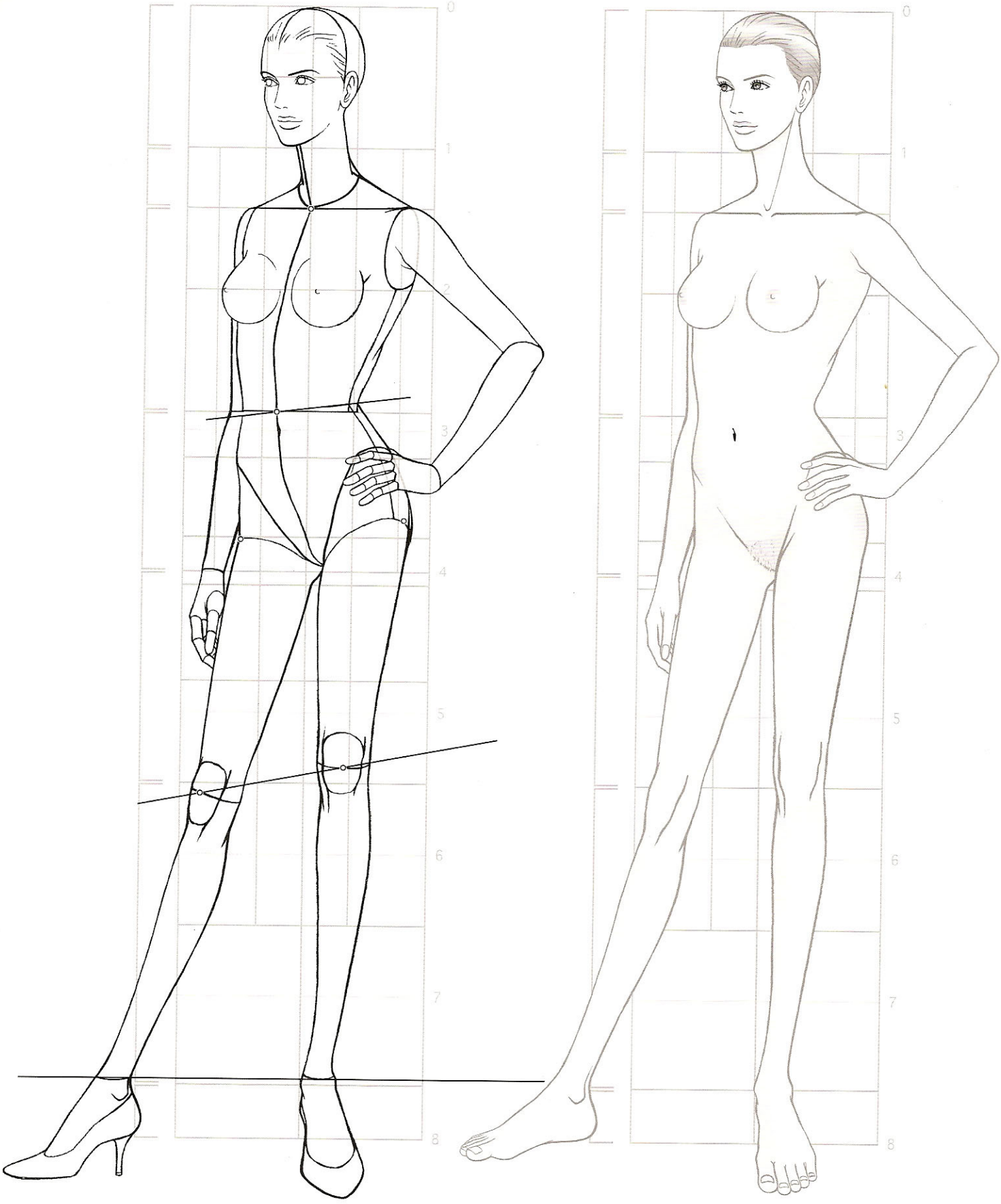
Pose de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui à l'avant)



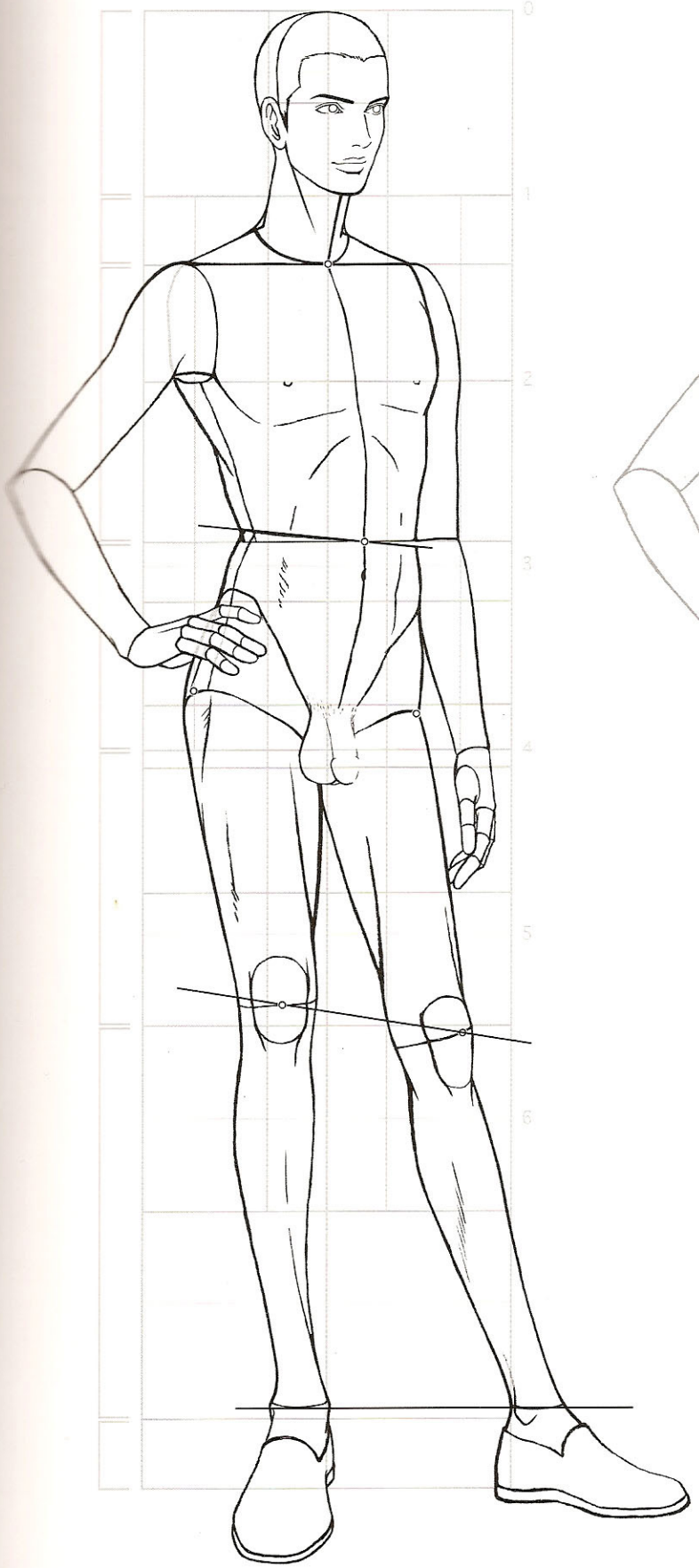


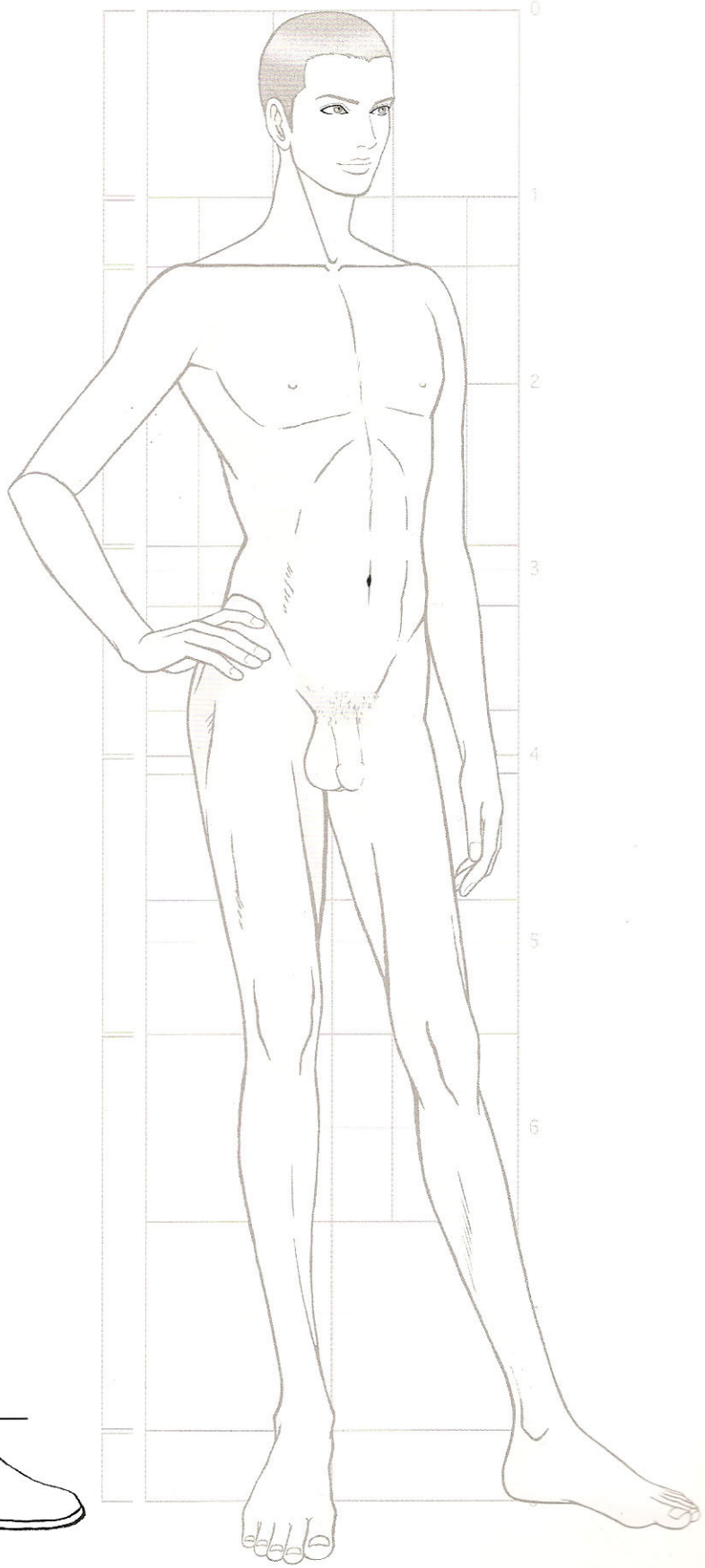






Achevez la pose en dessinant les bras et les mains.

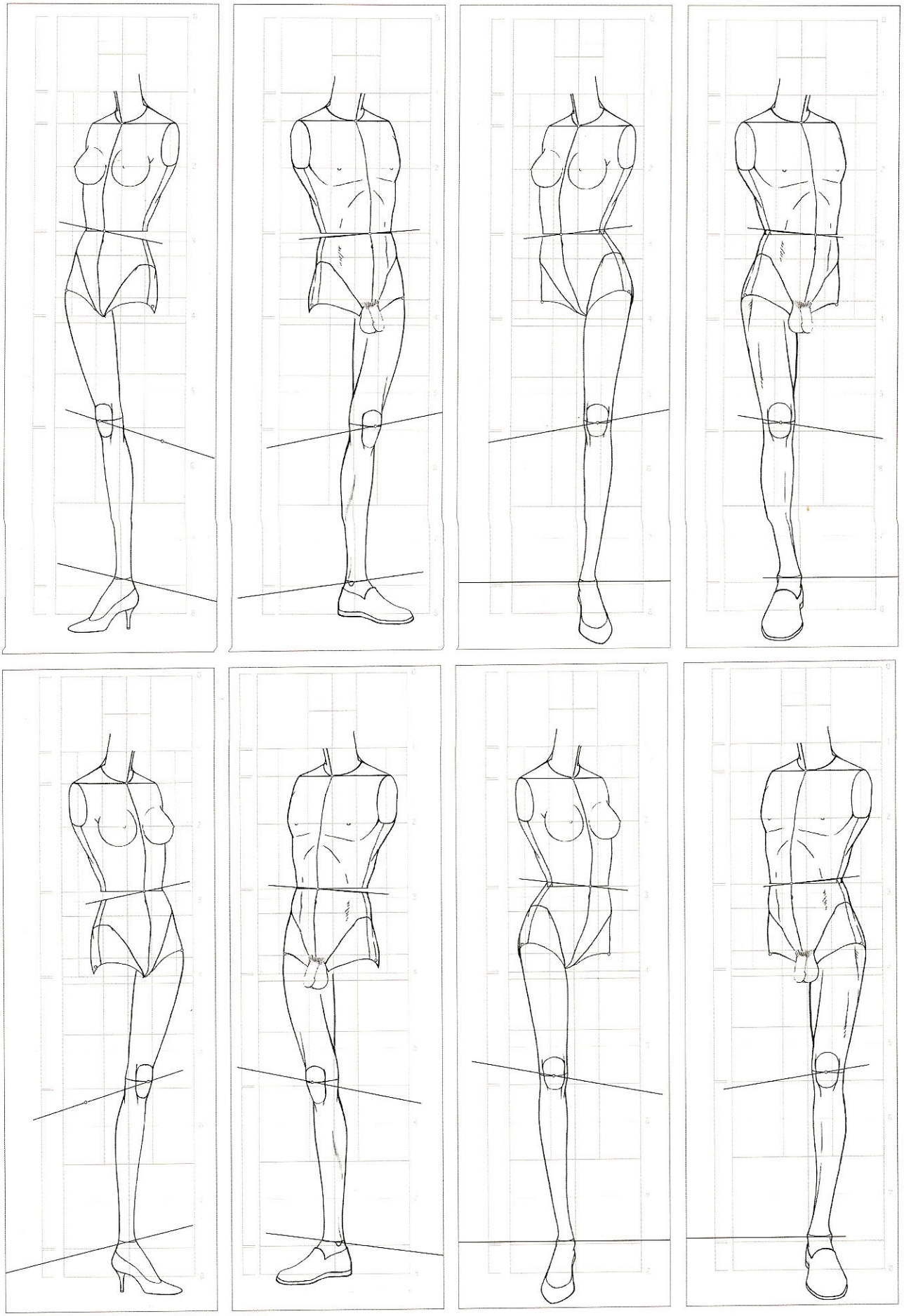




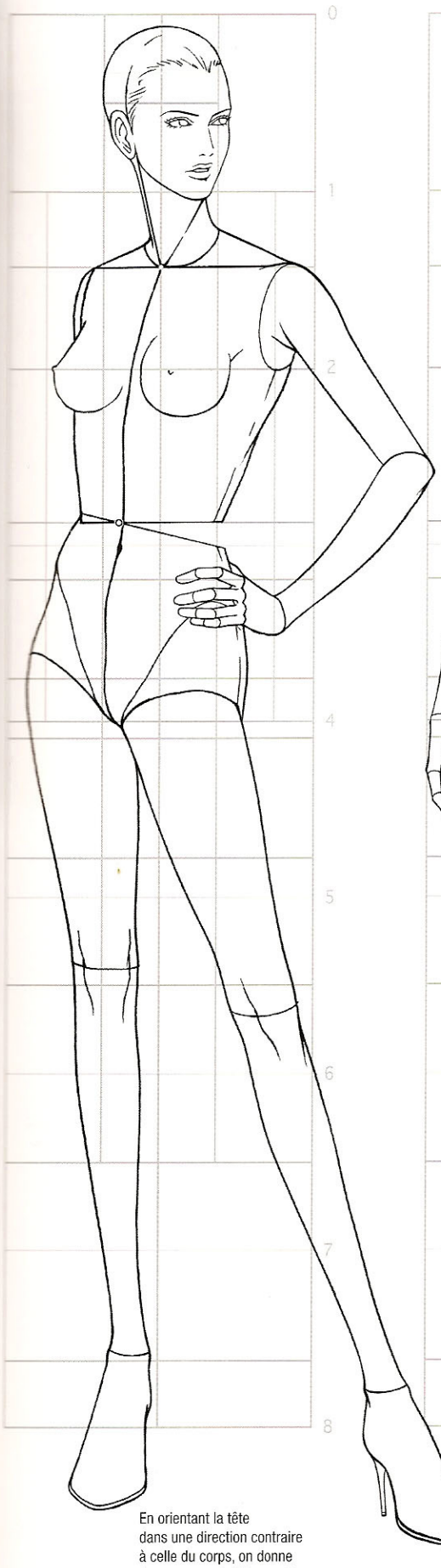
Procédez de la même façon pour la silhouette masculine.

Éléments communs à toutes les poses de trois quarts avec le poids sur une jambe.

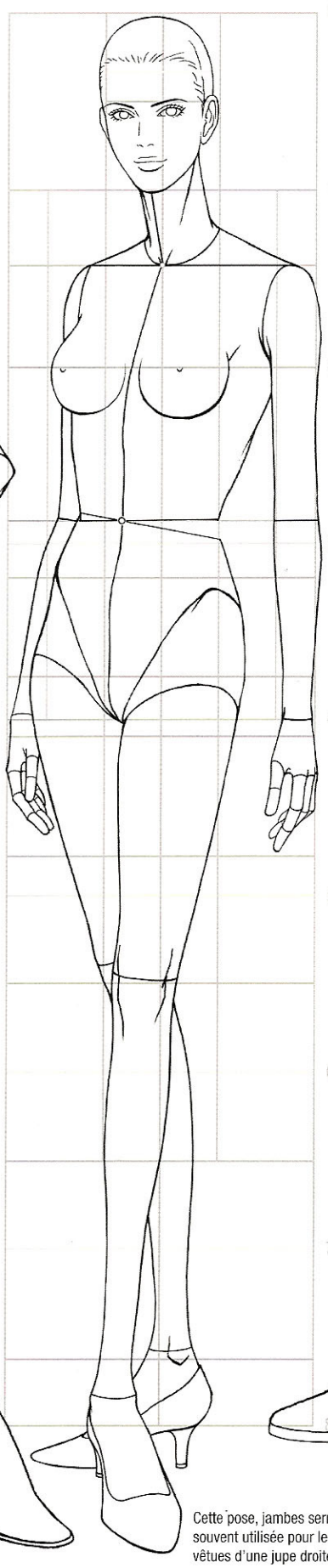
Créez des variantes de cette pose en faisant bouger le visage, les mains et la jambe libre.



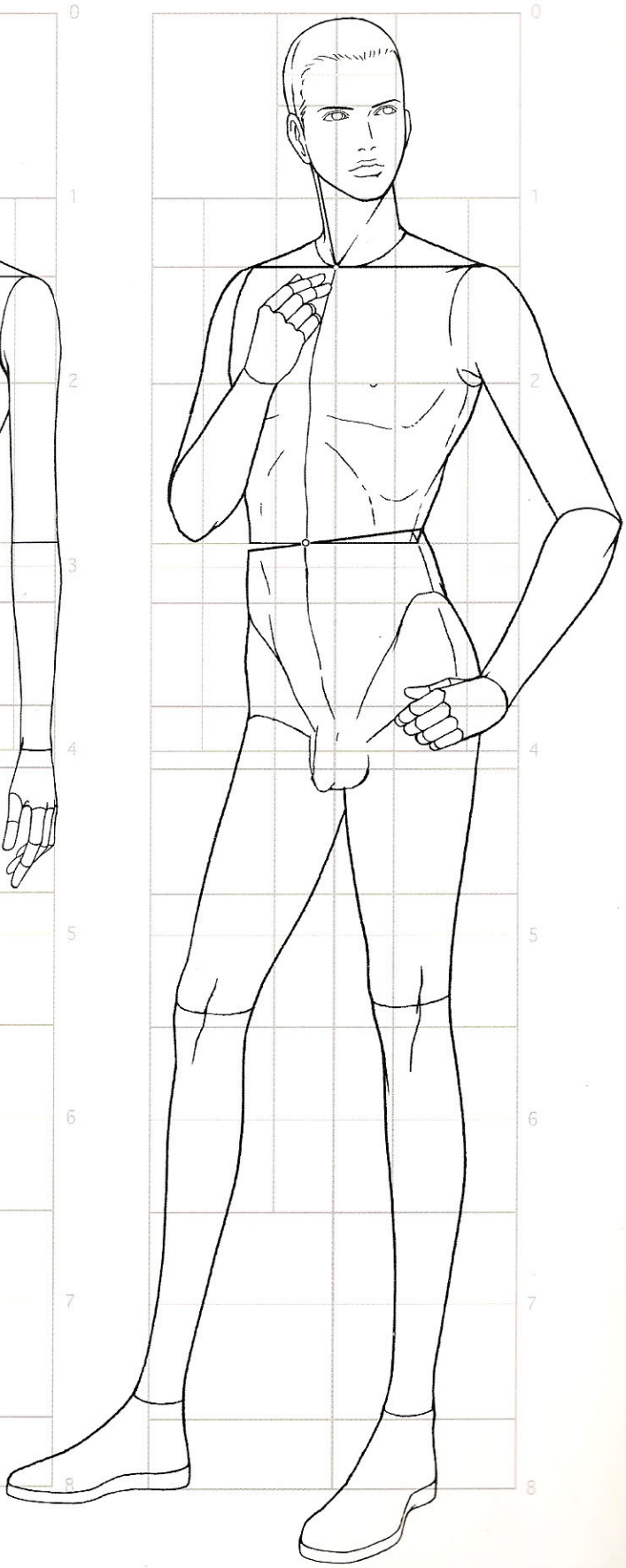
(4) Poses de trois quarts avec le poids sur une jambe : variantes



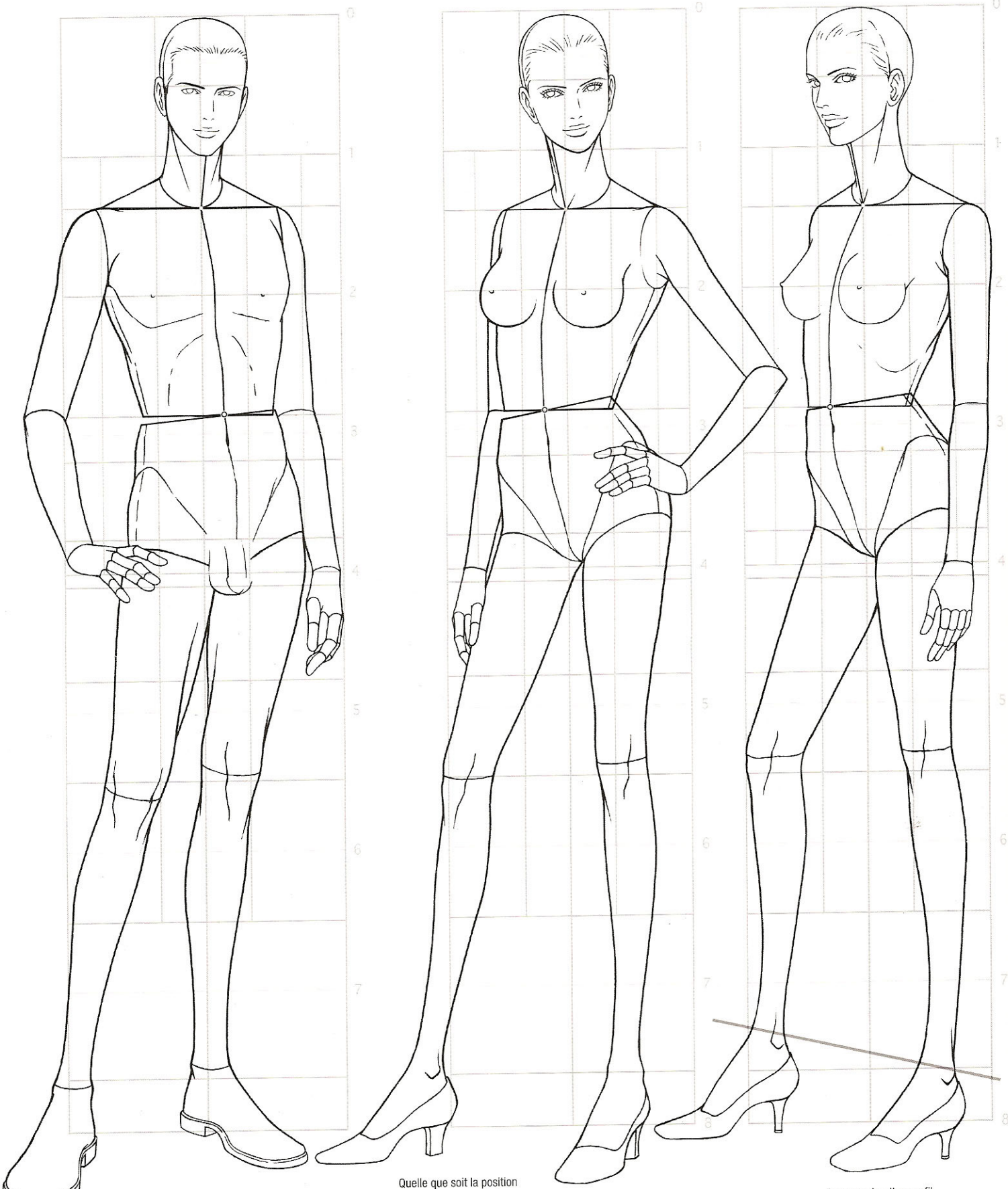
En orientant la tête dans une direction contraire à celle du corps, on donne du mouvement à l'ensemble.



Cette pose, jambes serrées, est souvent utilisée pour les silhouettes vêtues d'une jupe droite.



L'orientation du visage est un élément essentiel de la pose masculine, toujours plus compacte que la pose féminine.



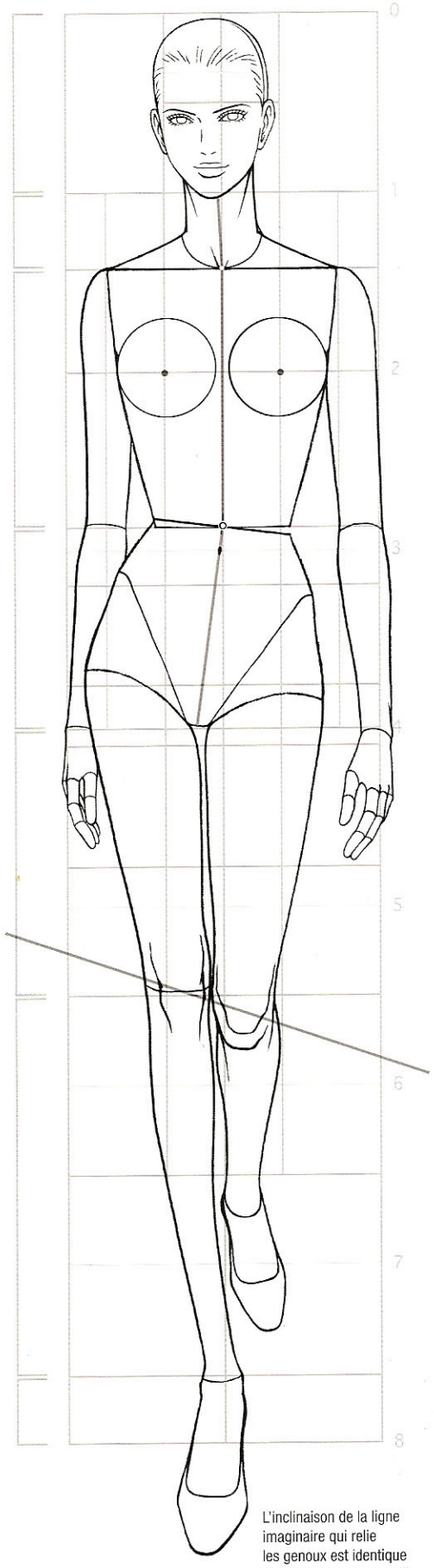
Entraînez-vous à dessiner des jambes orientées dans diverses directions.

Quelle que soit la position de la jambe d'appui, le genou et le bout du pied sont toujours dans la même direction.

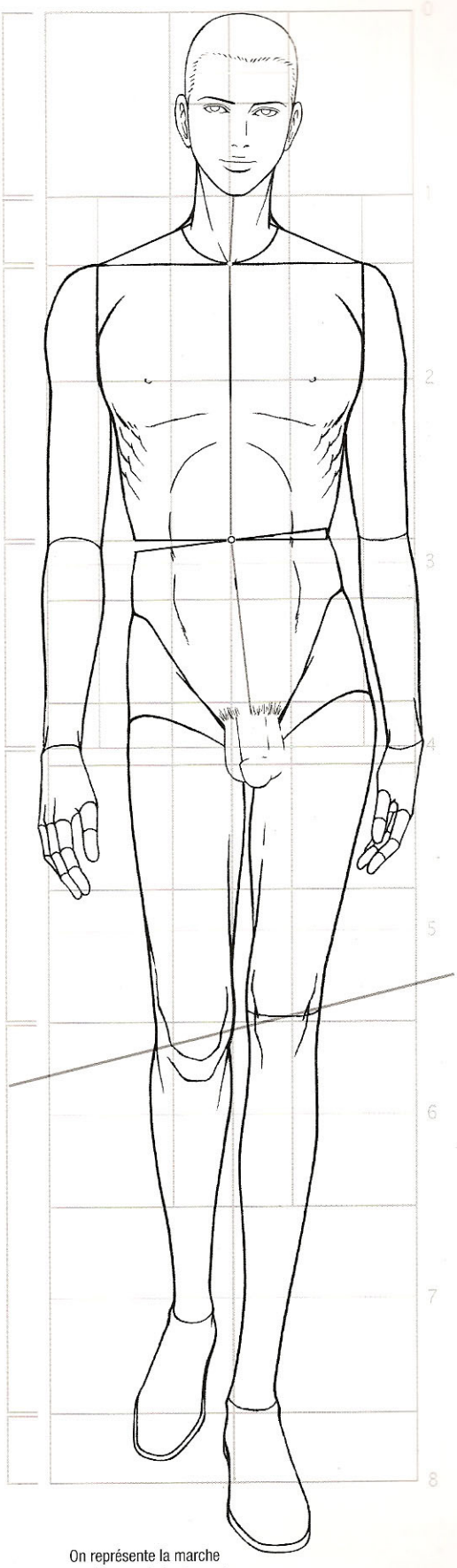
Pose proche d'un profil. La jambe libre est placée plus en arrière que la jambe d'appui.

(5) En marche

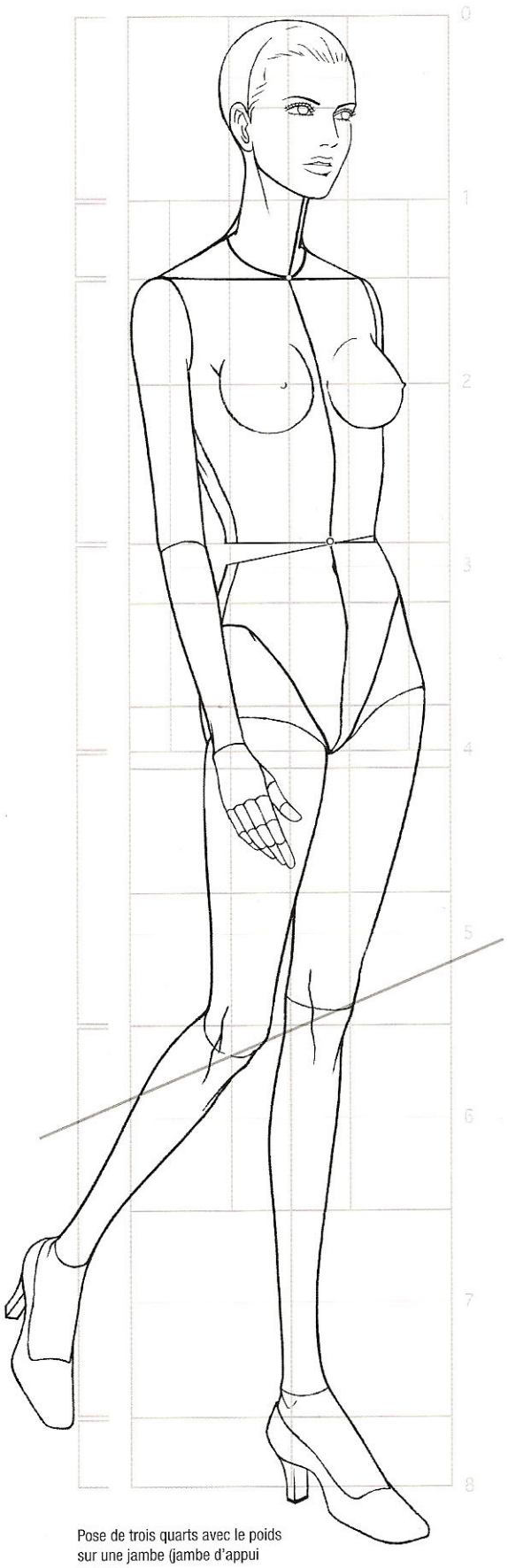
La marche peut être dessinée à partir de la pose avec le poids sur une jambe.



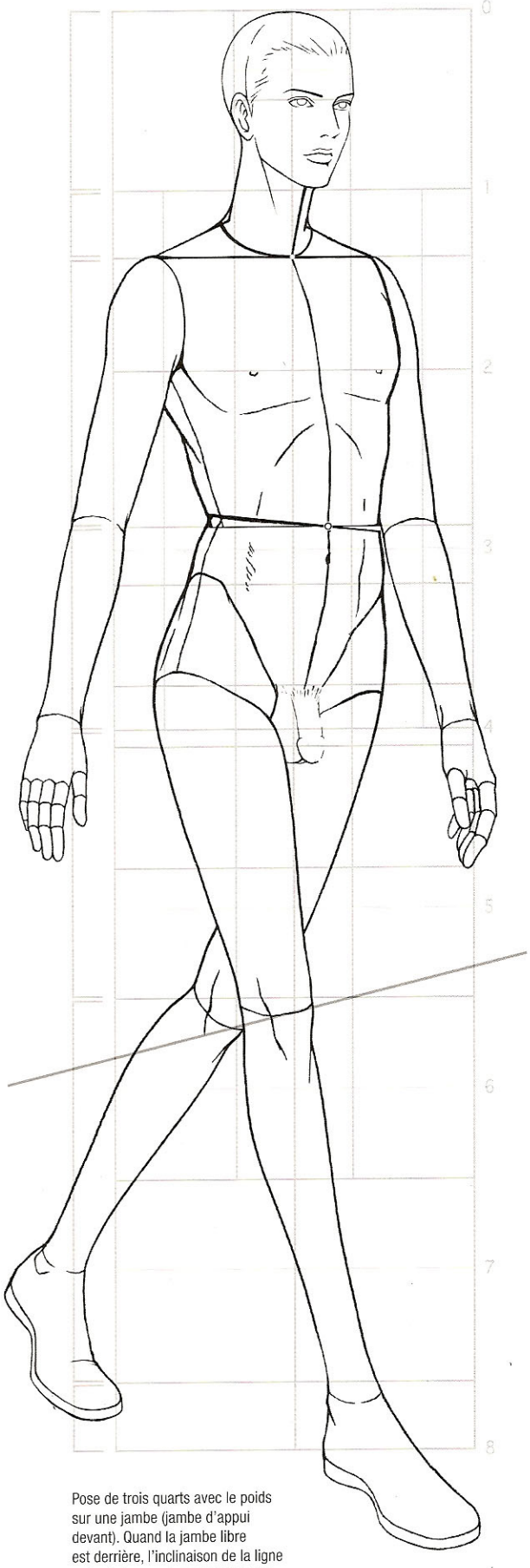
L'inclinaison de la ligne imaginaire qui relie les genoux est identique à celle de l'axe de la taille.



On représente la marche en changeant simplement la position de la cheville et du pied de la jambe libre.



Pose de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière).

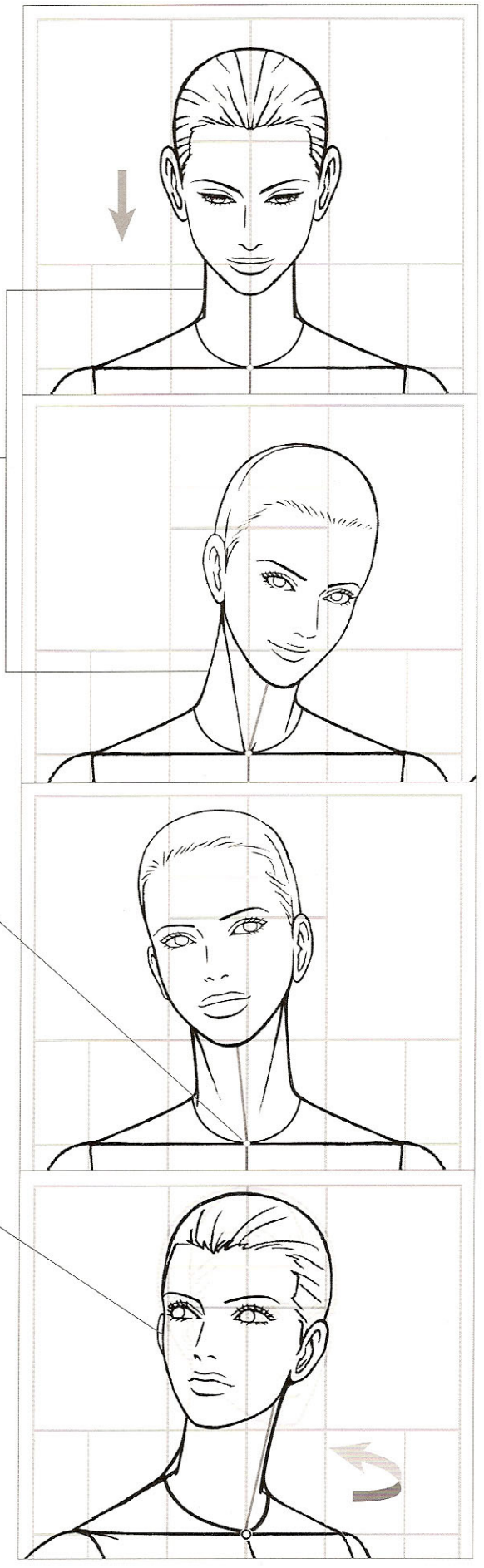


Pose de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant). Quand la jambe libre est derrière, l'inclinaison de la ligne qui relie les genoux peut diverger de celle de l'axe de la taille.

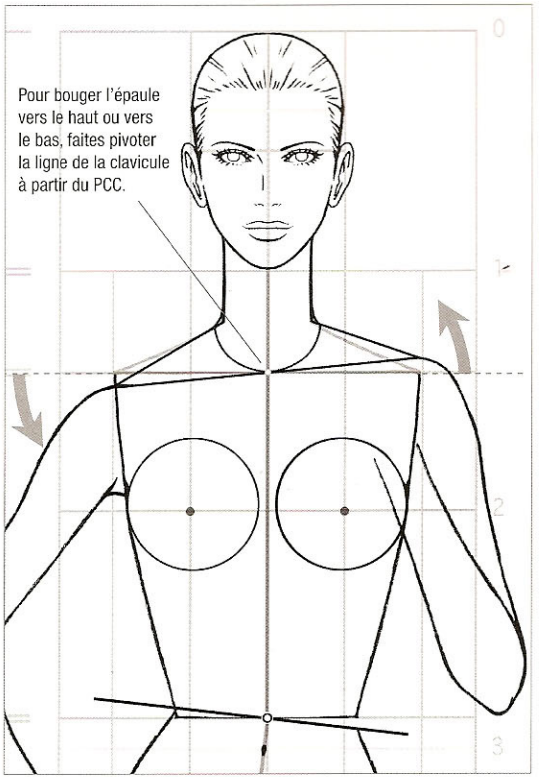
(6) Mouvements de chaque élément

Plus le mouvement est prononcé, plus les déviations et les erreurs de proportions sont fréquentes. Aussi, faites attention aux articulations et à la perspective quand vous donnez du mouvement.

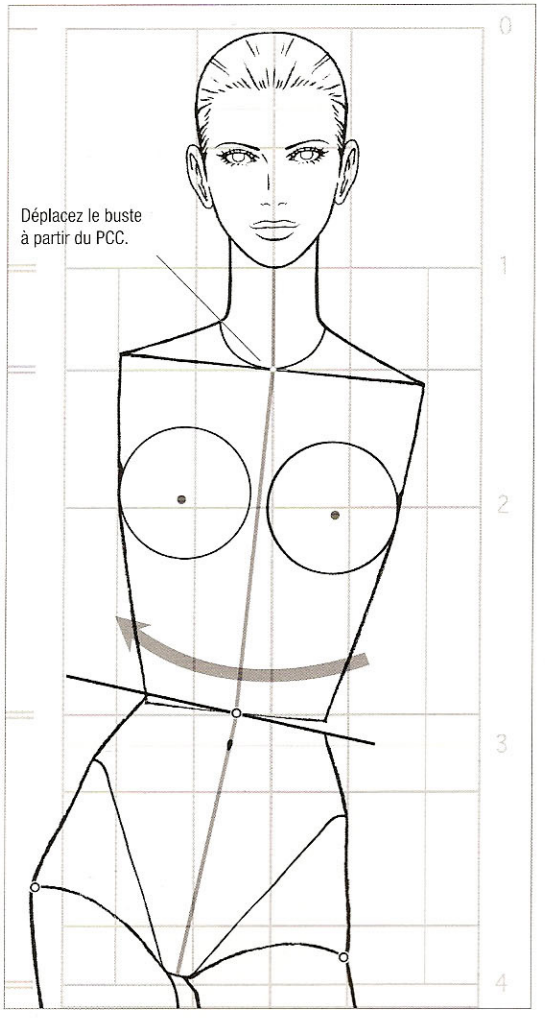
Tête et cou



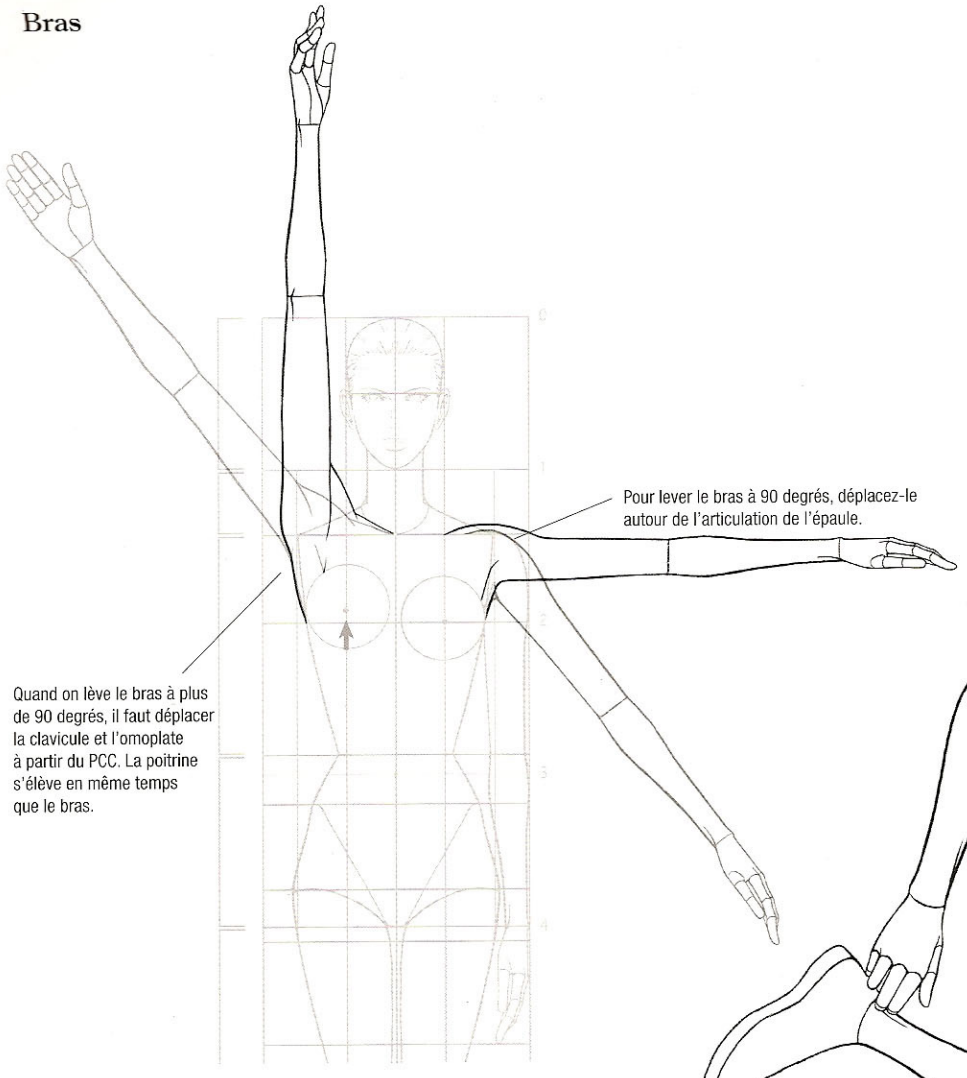
Épaule



Buste



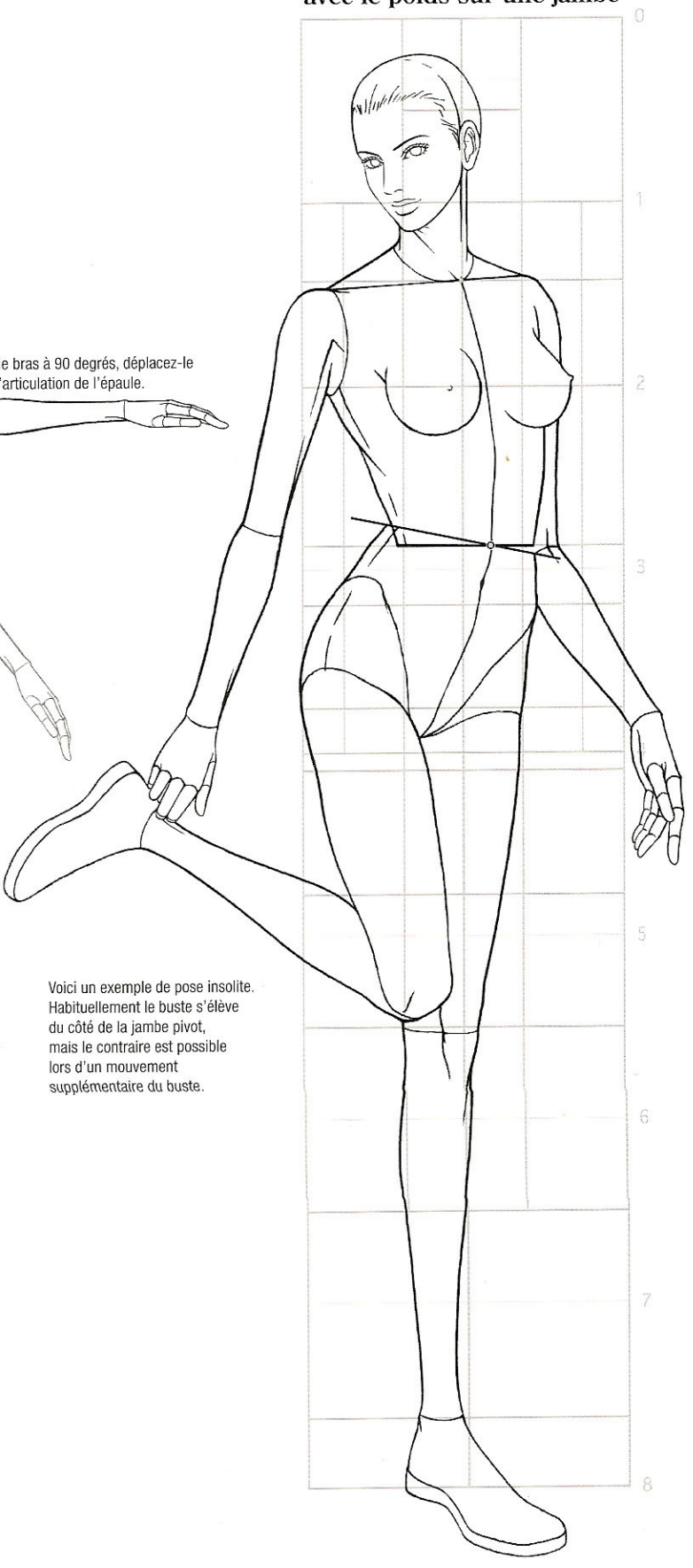
Bras



Pour lever le bras à 90 degrés, déplacez-le autour de l'articulation de l'épaule.

Quand on lève le bras à plus de 90 degrés, il faut déplacer la clavicule et l'omoplate à partir du PCC. La poitrine s'élève en même temps que le bras.

De trois quarts face avec le poids sur une jambe

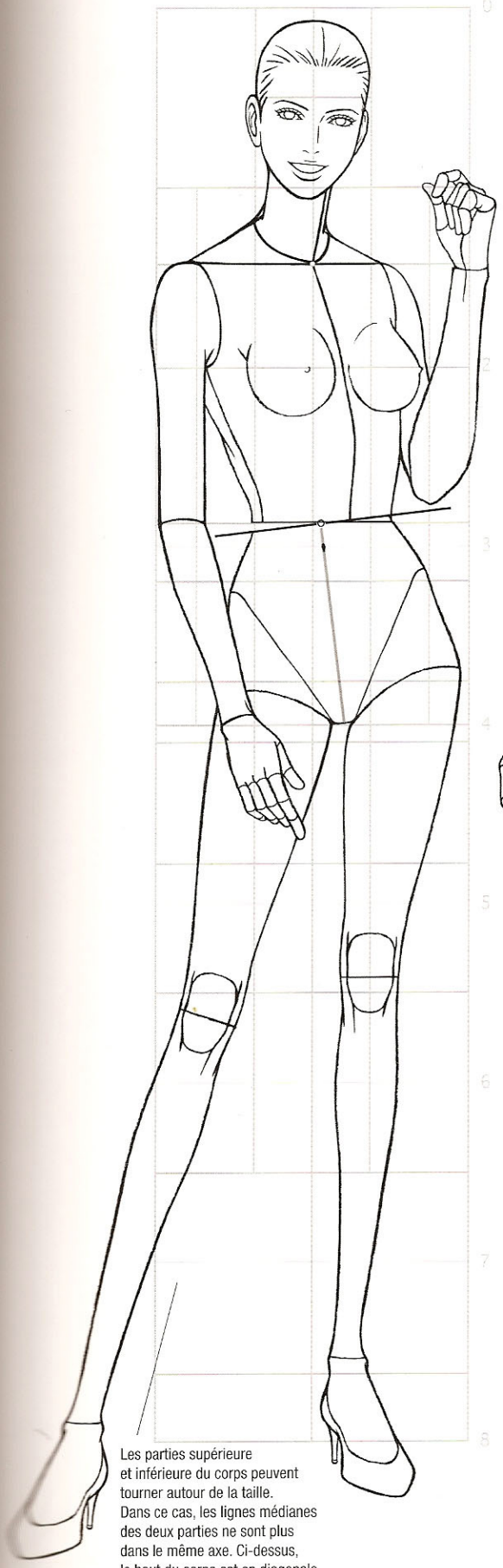


Voici un exemple de pose insolite. Habituellement le buste s'élève du côté de la jambe pivot, mais le contraire est possible lors d'un mouvement supplémentaire du buste.

(7) Variantes

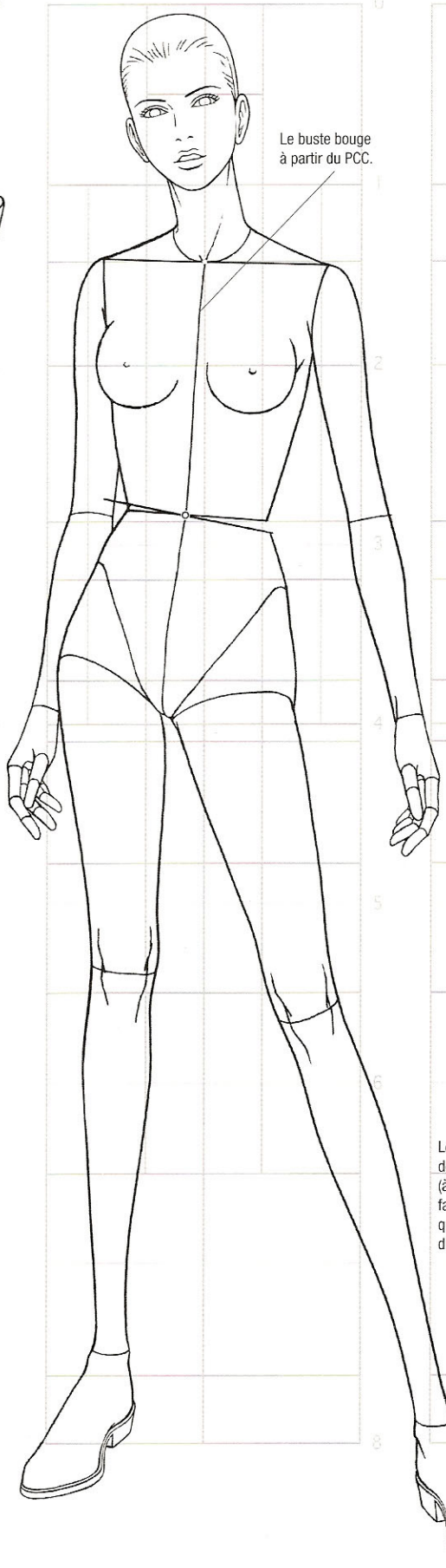
Nous présentons ici différentes poses. Créez la vôtre à partir de ce que vous venez d'apprendre.

Torsion

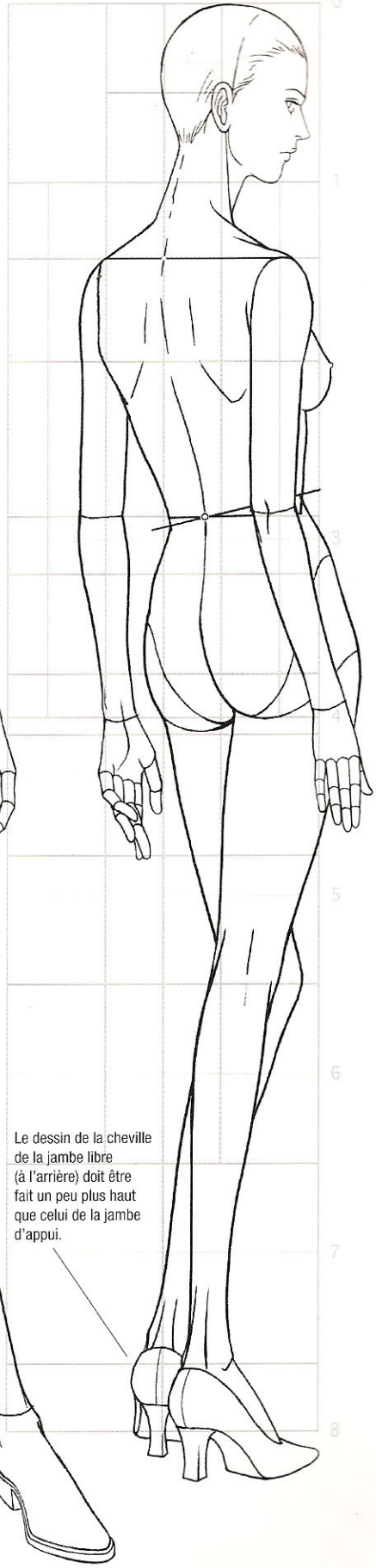


Les parties supérieure et inférieure du corps peuvent tourner autour de la taille. Dans ce cas, les lignes médianes des deux parties ne sont plus dans le même axe. Ci-dessus, le haut du corps est en diagonale alors que le bas est de face.

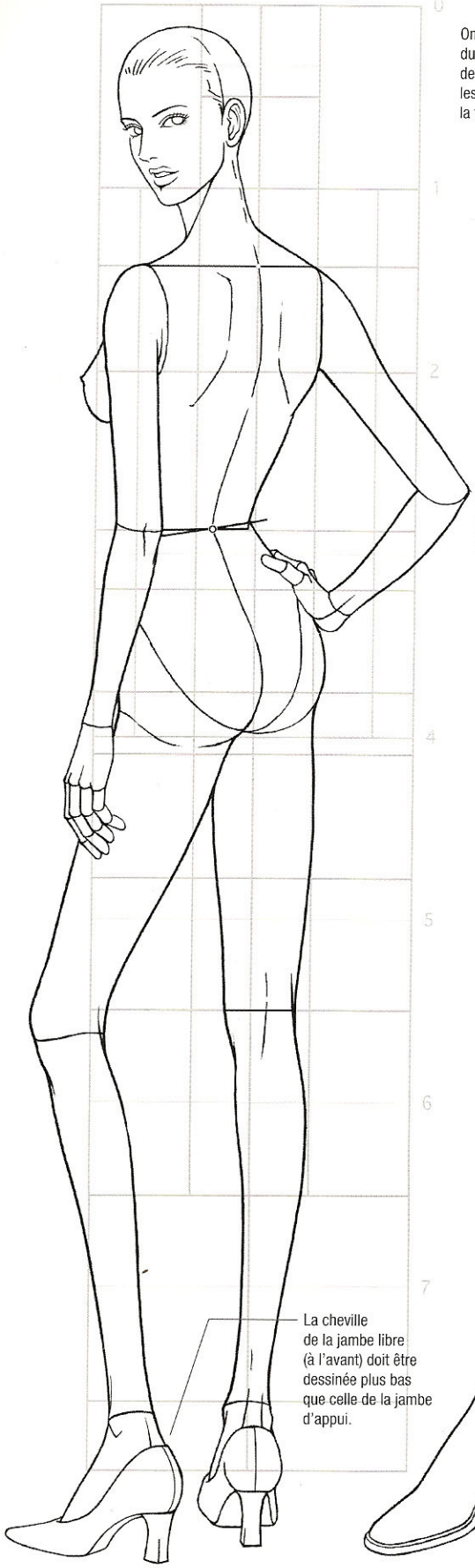
De face avec le poids sur une jambe



De trois quarts dos avec le poids sur une jambe

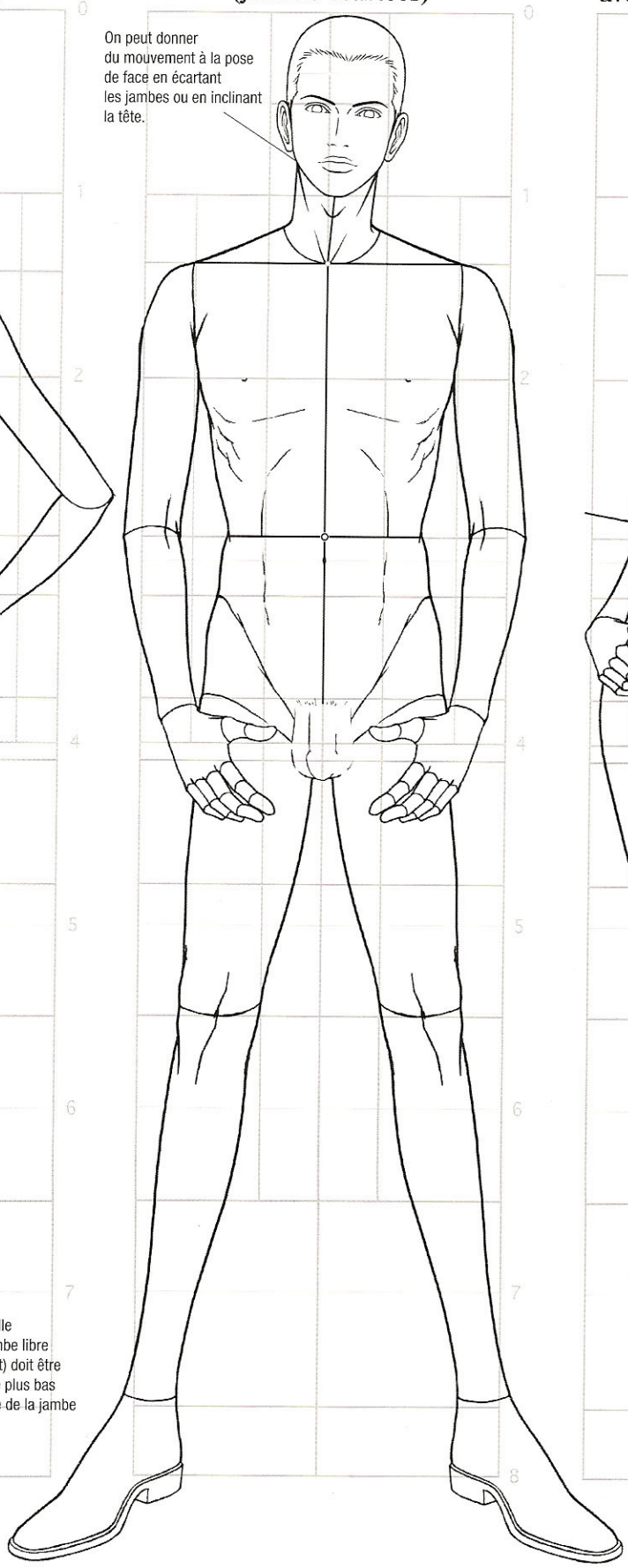


Pose de trois quarts dos avec le poids sur une jambe



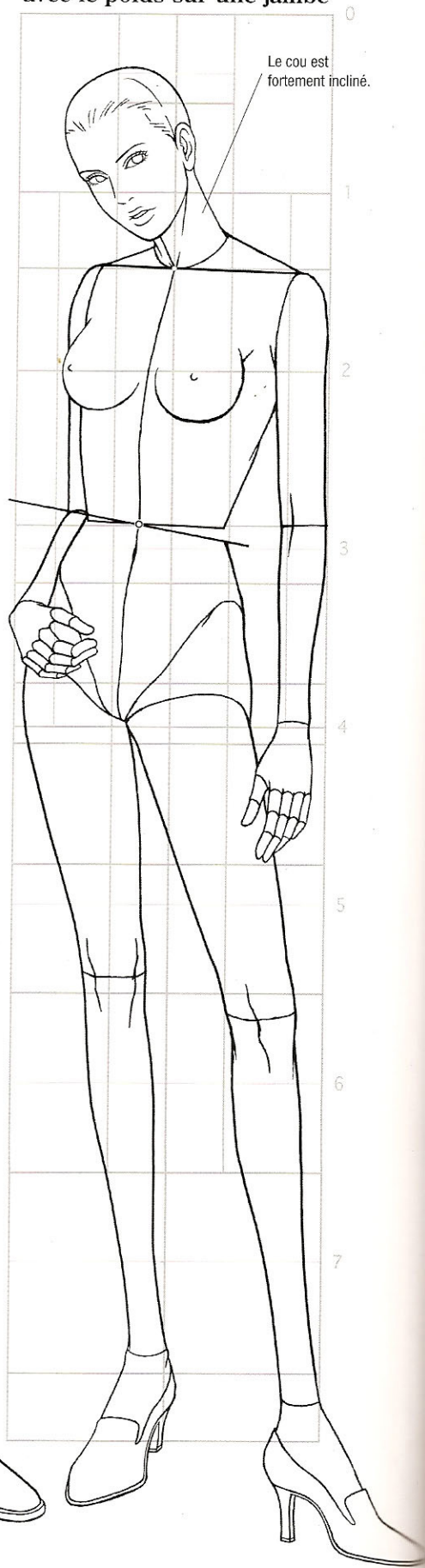
La cheville de la jambe libre (à l'avant) doit être dessinée plus bas que celle de la jambe d'appui.

Pose droite de face (jambes écartées)



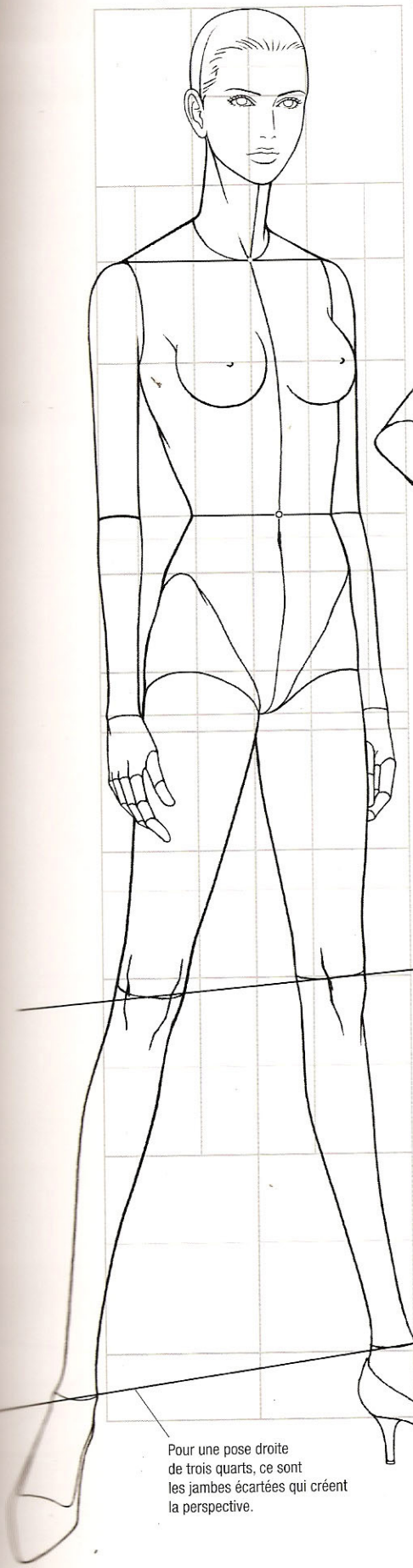
On peut donner du mouvement à la pose de face en écartant les jambes ou en inclinant la tête.

Pose de trois quarts face avec le poids sur une jambe



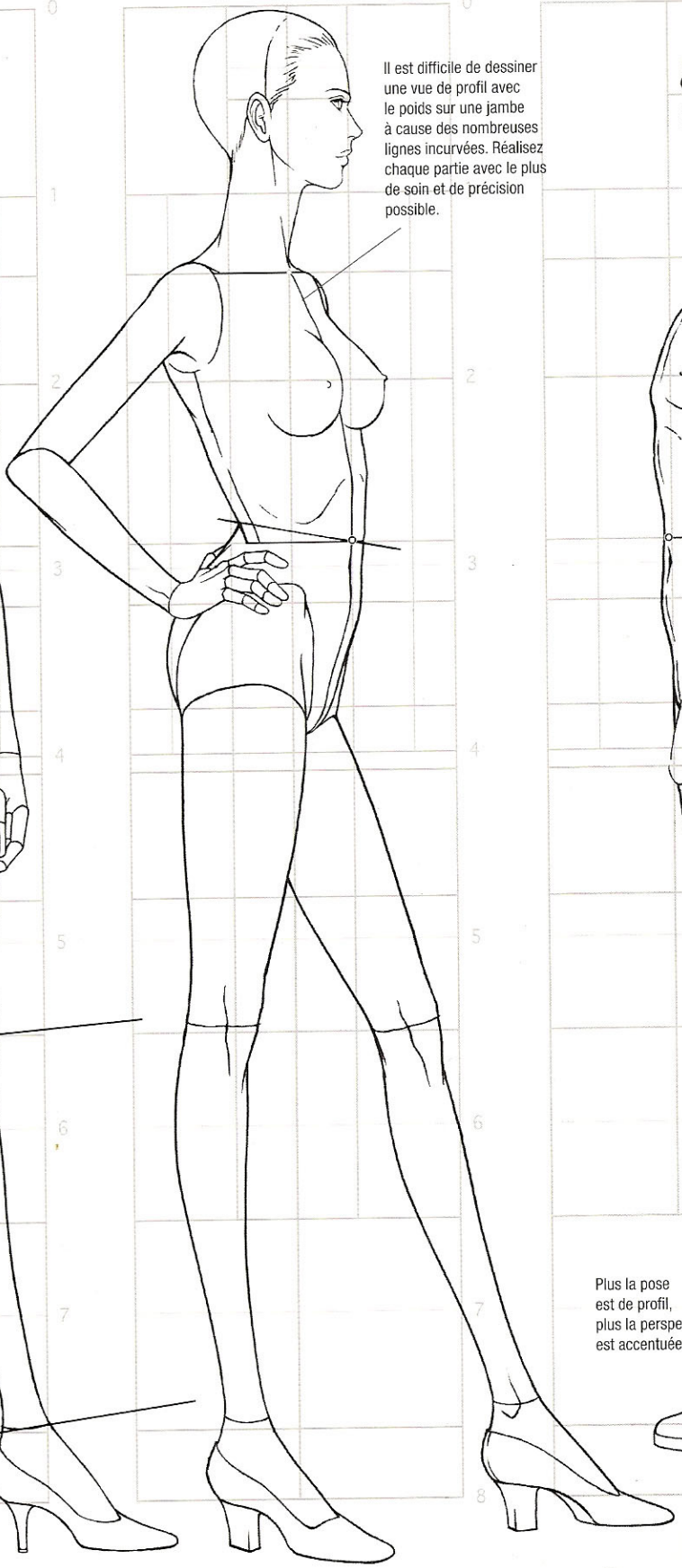
Le cou est fortement incliné.

Pose droite de trois quarts face (jambes écartées)



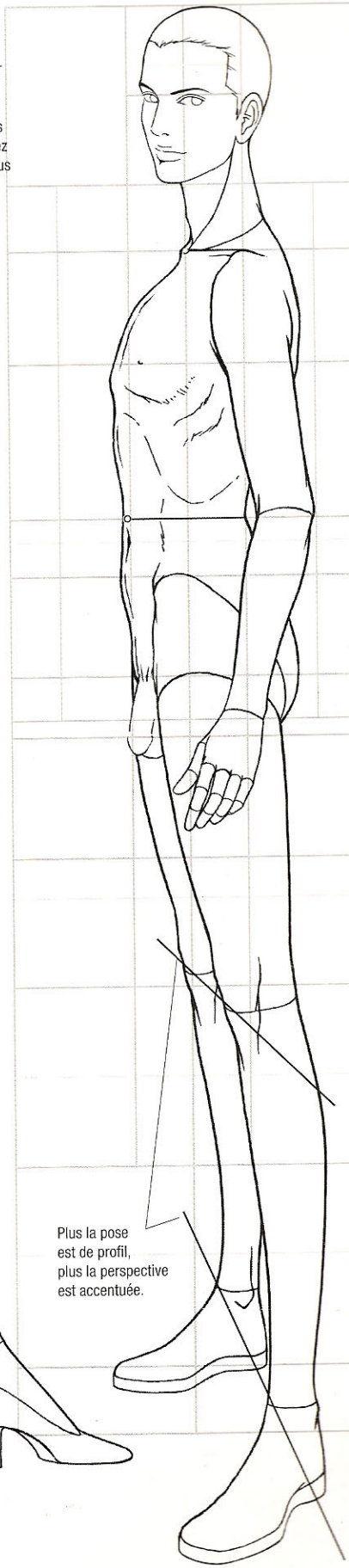
Pour une pose droite de trois quarts, ce sont les jambes écartées qui créent la perspective.

Pose de trois quarts profil avec le poids sur une jambe



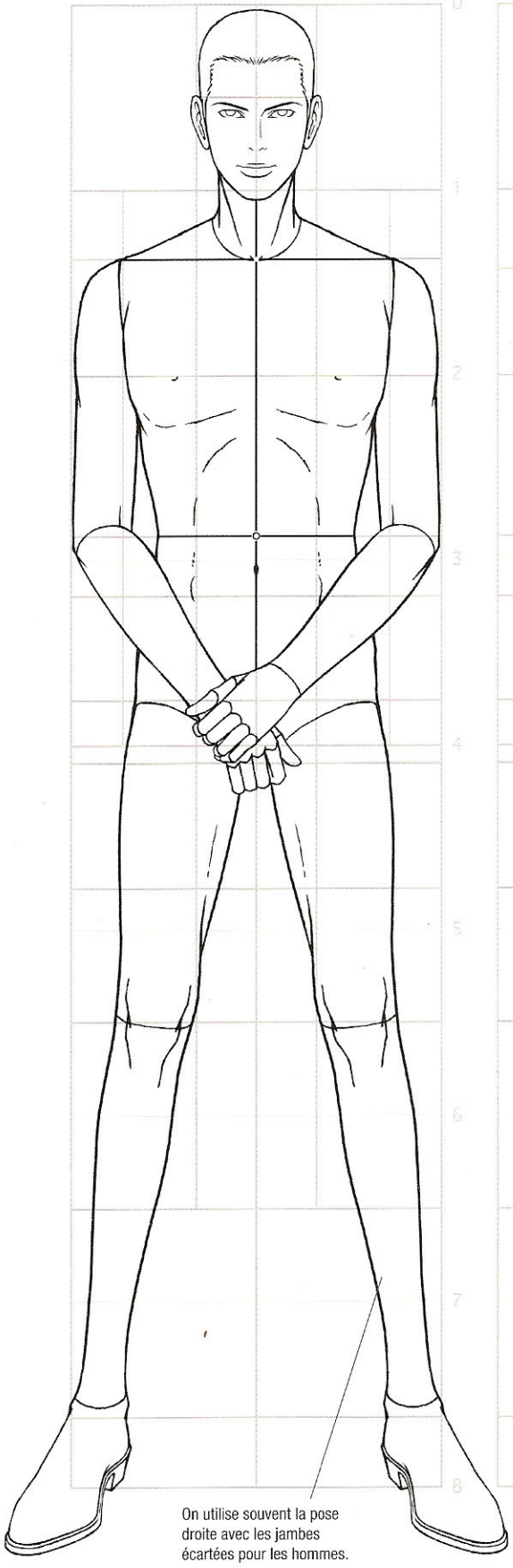
Il est difficile de dessiner une vue de profil avec le poids sur une jambe à cause des nombreuses lignes incurvées. Réalisez chaque partie avec le plus de soin et de précision possible.

Pose de profil avec le poids sur une jambe



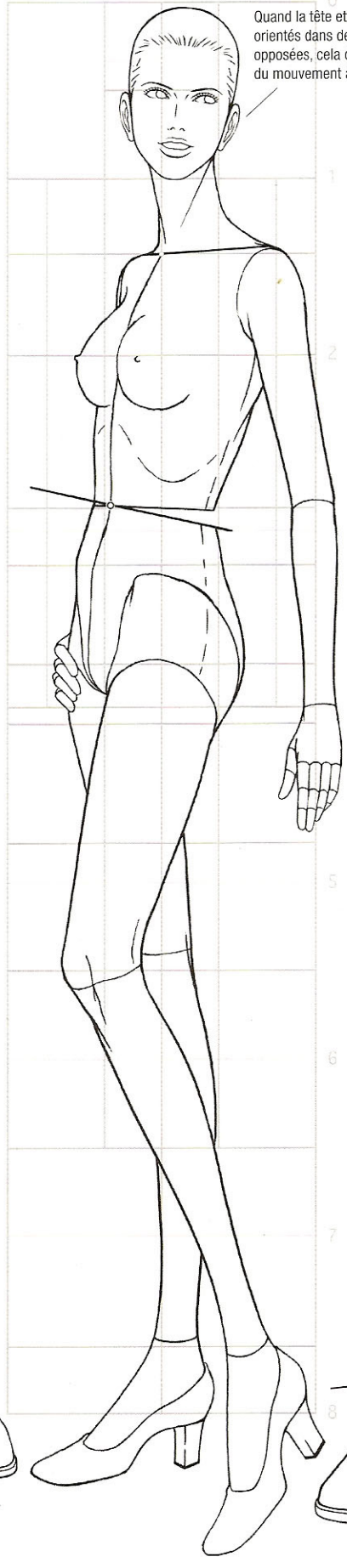
Plus la pose est de profil, plus la perspective est accentuée.

Pose droite de face (jambes écartées)



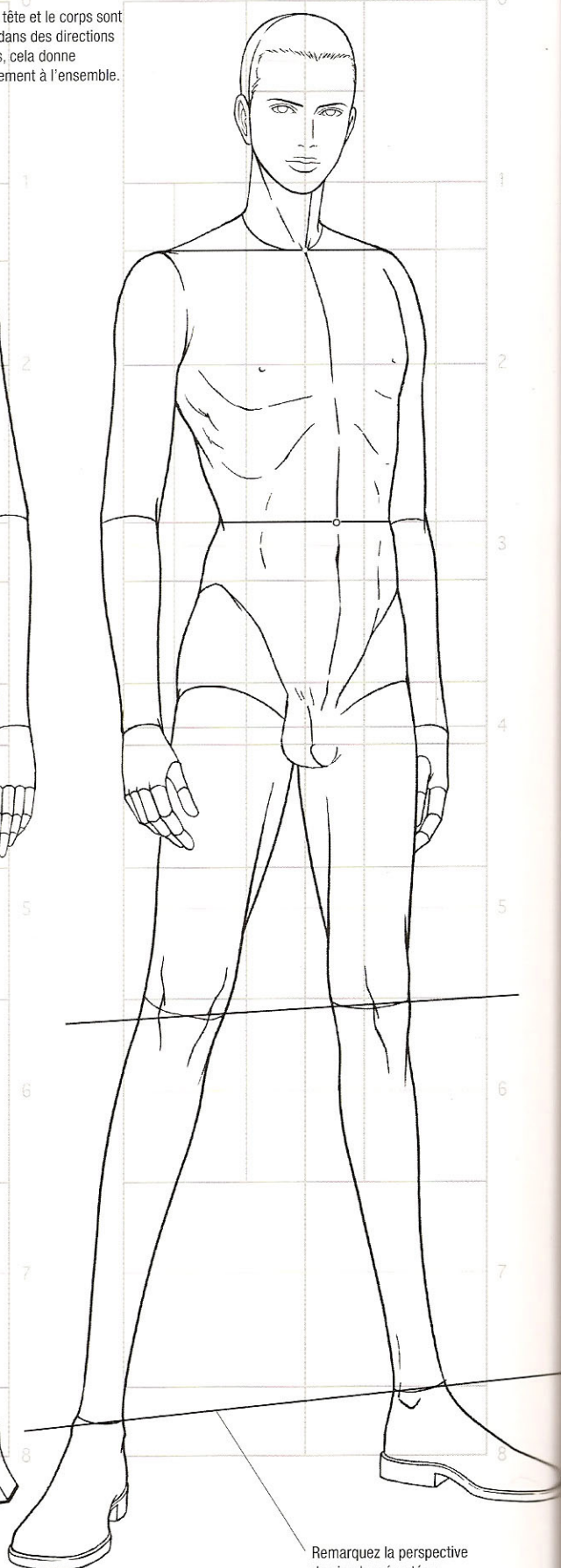
On utilise souvent la pose droite avec les jambes écartées pour les hommes.

Pose de trois quarts profil avec le poids sur une jambe



Quand la tête et le corps sont orientés dans des directions opposées, cela donne du mouvement à l'ensemble.

Pose droite de trois quarts face (jambes écartées)

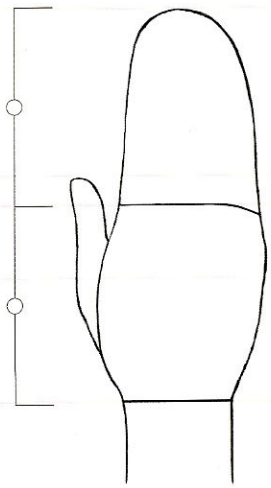


Remarquez la perspective des jambes écartées (voir page 20).

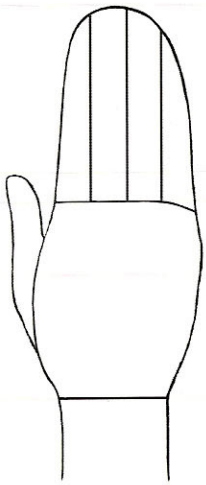
[3] Dessiner la tête, les mains et les pieds

Une fois maîtrisées les notions d'équilibre de l'ensemble du corps, il convient d'acquérir celles qui concernent la tête, les mains et les pieds. Ces parties du corps sont très importantes car on les voit souvent, même quand le personnage est habillé.

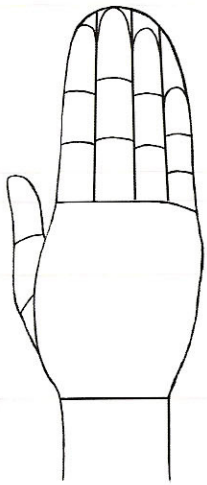
(1) Comment dessiner les mains



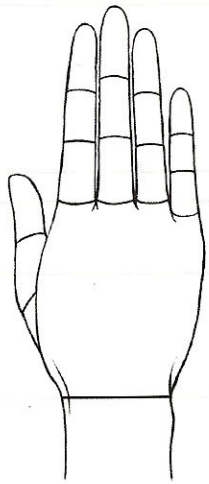
Visualisez la main en la divisant en trois : le dos, le pouce, les quatre autres doigts. Remarquez que la base du pouce commence près du poignet, et que celle de l'auriculaire se trouve plus bas que celle des trois autres doigts.



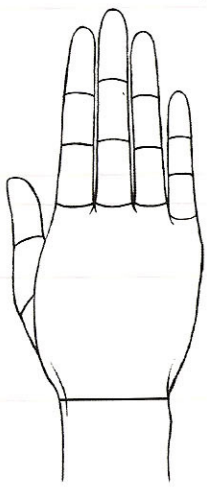
Représentez les quatre doigts.

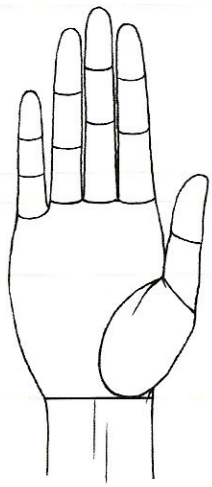


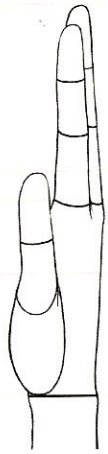
Dessinez les phalanges.

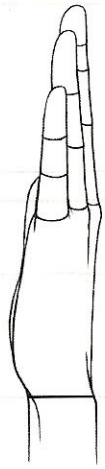


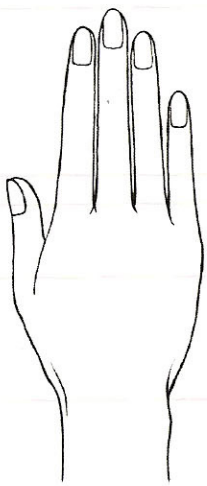
Terminez le dessin en dessinant chaque doigt séparément. Le pouce et le dos de la main sont presque de même longueur.

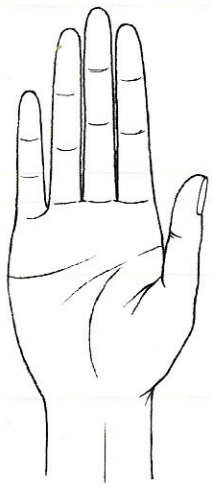


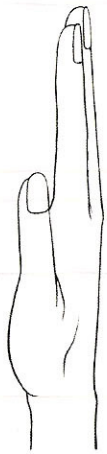






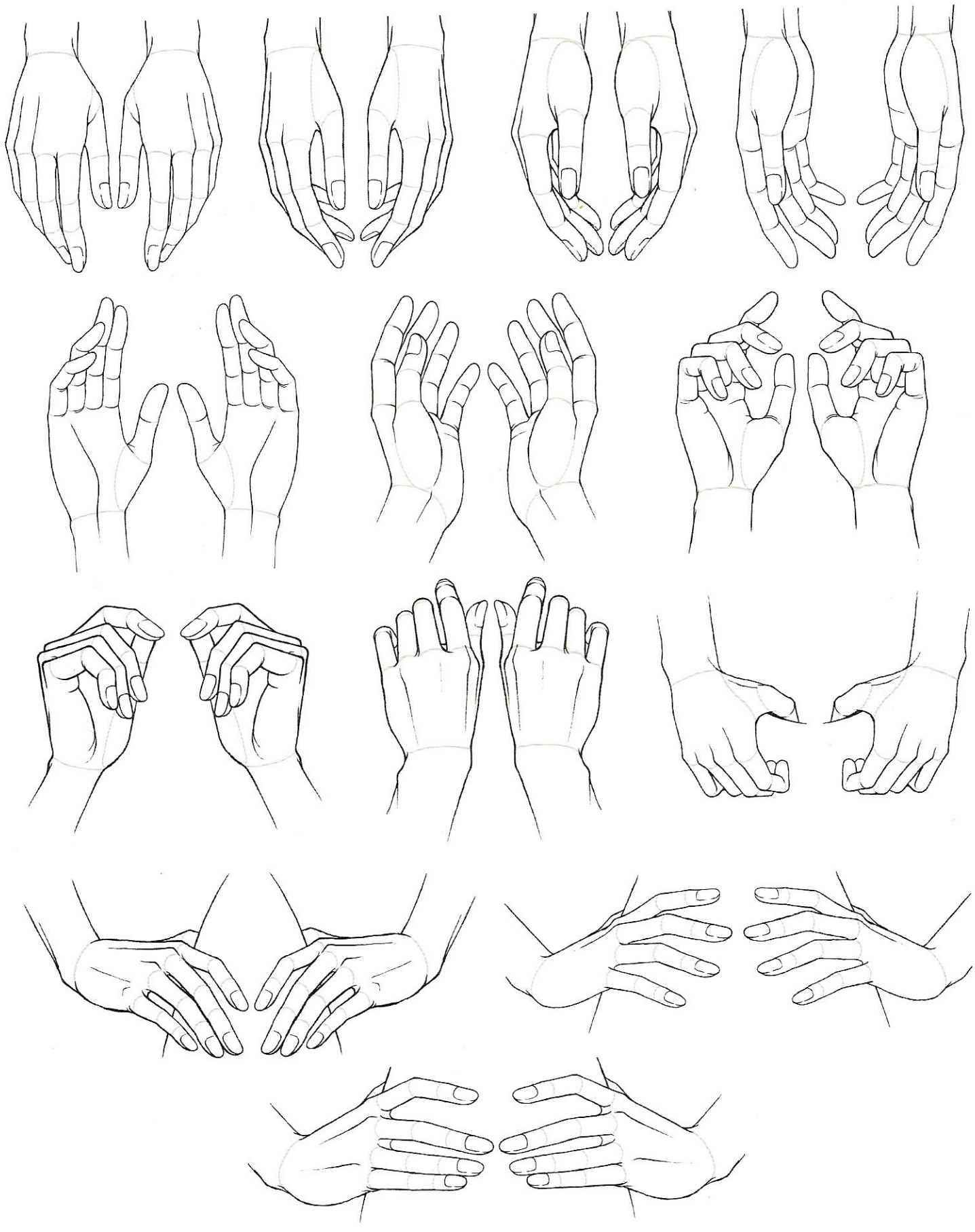








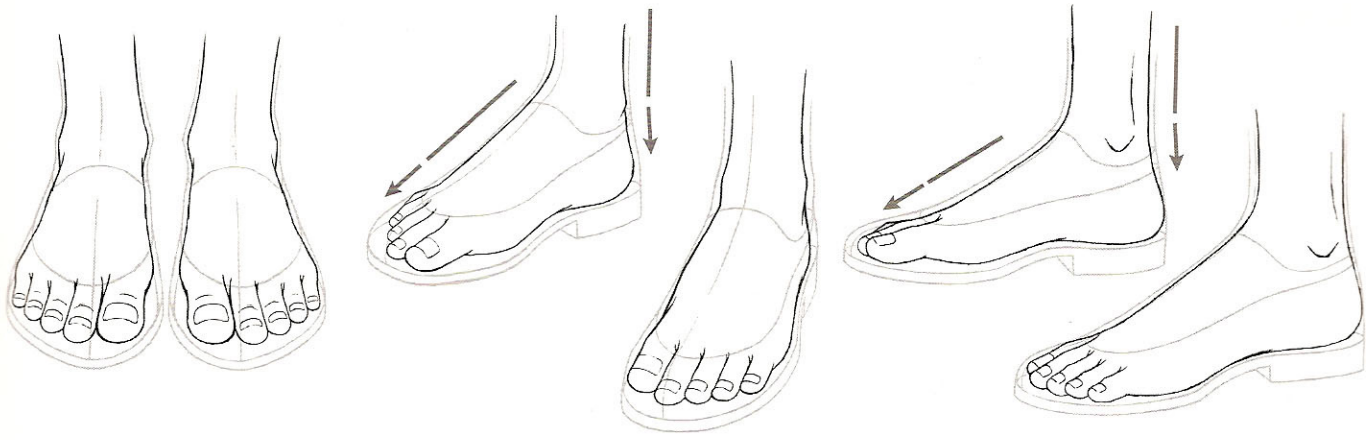
(2) Variantes pour la pose des mains



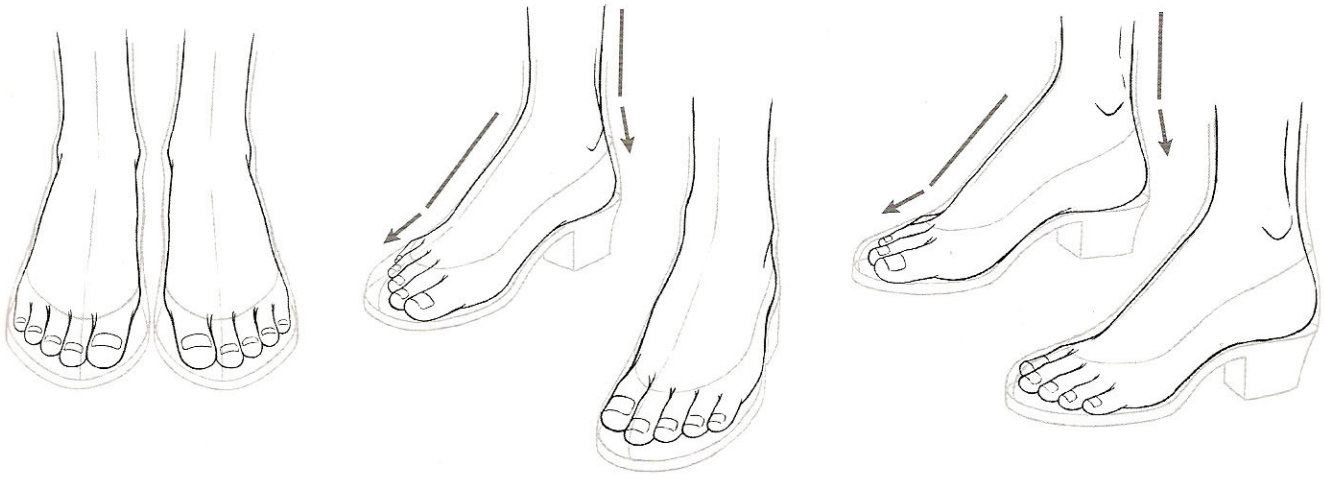
(3) Comment dessiner les pieds

Visualisez le pied en le divisant en trois : le talon, le cou-de-pied, les orteils.
Sachez que la forme du pied change en fonction de la hauteur des talons des chaussures.
Aussi, référez-vous aux contours des chaussures, sandales, escarpins et bottes.

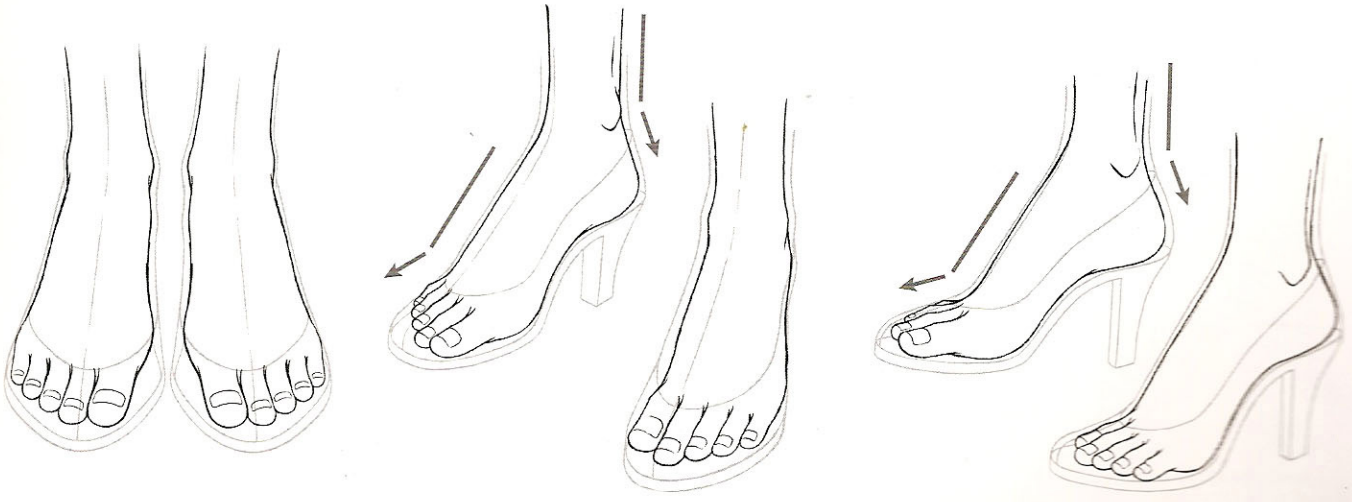
Chaussures plates



Chaussures à petits talons



Chaussures à talons hauts



(4) Comment dessiner la tête

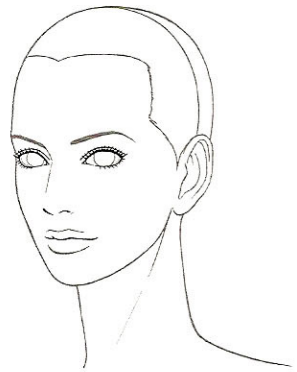
Pour dessiner la tête, il faut tenir compte de quatre points essentiels :
1. le contour, ovale ;
2. la taille et la position des yeux, du nez, de la bouche et des oreilles ;
3. la coiffure ;
4. le maquillage, quand vous faites un dessin en couleur.

Équilibre de la tête

Comment dessiner les yeux, le nez et la bouche

Comment dessiner des visages en perspective

Comment dessiner les cheveux



Sans tenir compte de la coiffure, commencez par dessiner un crâne rasé, tout en veillant à ne pas déséquilibrer le haut de la tête.



Dessinez le contour de la chevelure. Ajoutez du volume au-dessus de la tête, pour l'épaisseur de la chevelure.



Dessinez nettement le flot des cheveux. Pour colorer, pensez à procéder par « paquet » de cheveux plutôt que de façon trop précise.

Comment dessiner les chapeaux



Dessinez une couronne sur le crâne nu. Le contour du chapeau doit être légèrement plus large pour laisser la place aux cheveux.



Dessinez les bords du chapeau.



Dessinez les cheveux.

Comment dessiner les lunettes



Dessinez les verres.



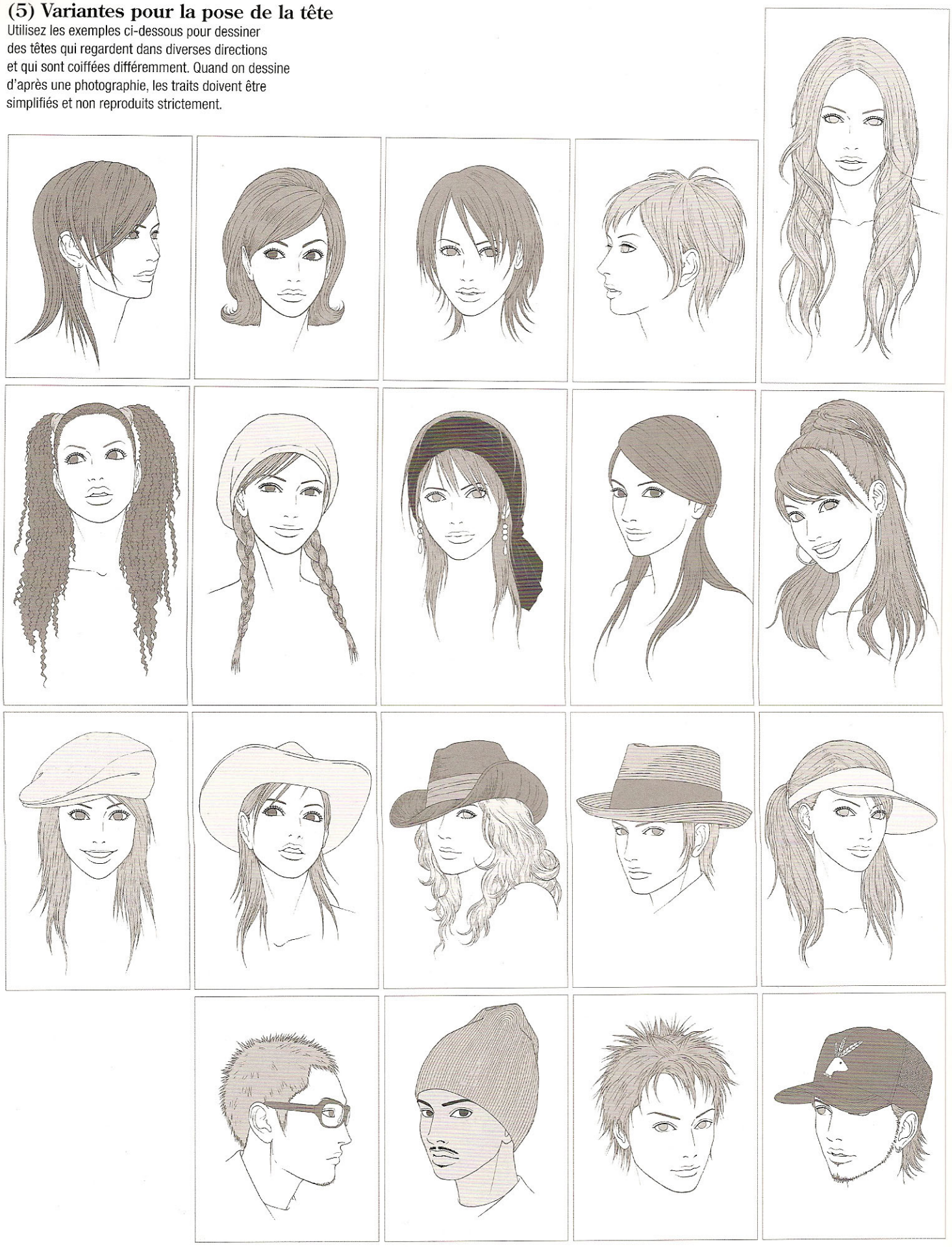
Dessinez les montures, y compris la partie qui couvre les tempes.



Lunettes et chapeau combinés.

(5) Variantes pour la pose de la tête

Utilisez les exemples ci-dessous pour dessiner des têtes qui regardent dans diverses directions et qui sont coiffées différemment. Quand on dessine d'après une photographie, les traits doivent être simplifiés et non reproduits strictement.



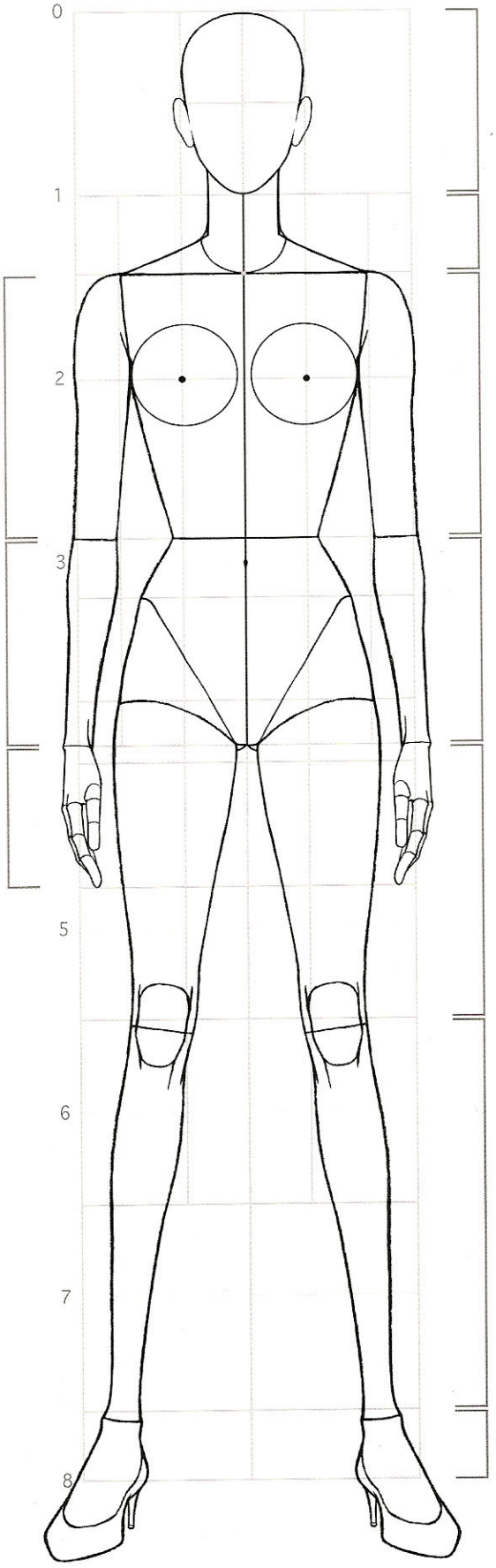


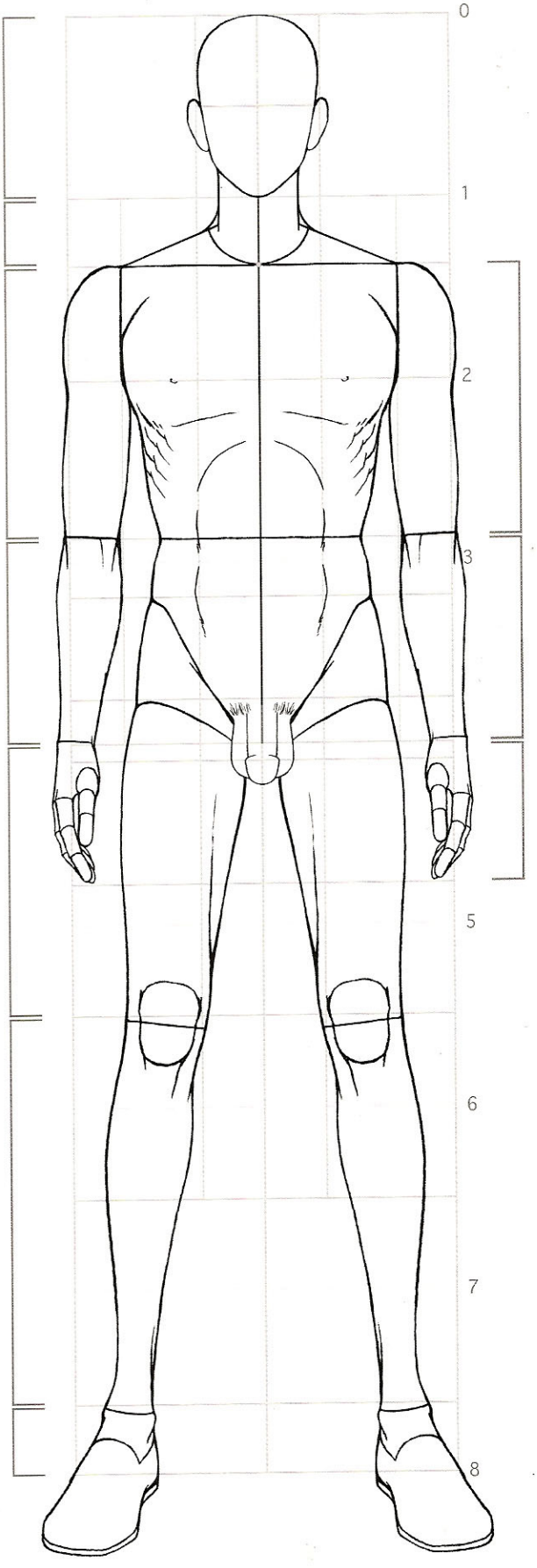
Chapitre 2
Le dessin technique

Également appelé « dessin à plat », le dessin technique ne s'applique qu'aux vêtements, pas aux silhouettes. Il se distingue du dessin de mode, où l'on voit le corps entier et habillé, par une représentation plane, lisible et précise des proportions et des formes d'un vêtement. C'est parce qu'il donne avec clarté et simplicité des informations détaillées sur le design que le dessin technique est largement utilisé dans l'industrie. Il fournit les indications nécessaires à la couture ou à l'illustration de catalogues et autres documents imprimés. Il ne jouit pas d'un grand prestige, mais c'est un outil essentiel de communication pour tous les professionnels de l'habillement, des stylistes aux modélistes en passant par les petites mains. Il existe principalement *deux sortes de dessins techniques :* l'un qui décrit le vêtement présenté sur un cintre, appelé « illustration sur cintre » ; l'autre qui montre le vêtement posé à plat, appelé « coupe à plat ». L'illustration sur cintre est la plus couramment utilisée dans de nombreux supports. Elle complète le dessin de mode par des informations visuelles et donne des précisions techniques pour la couture. La coupe à plat sert à montrer les parties d'un vêtement disposé à plat, par exemple pour mettre en valeur les lignes et les détails des manches sans épaulettes. Ce chapitre traite de l'illustration sur cintre courante. Quant au dessin à plat, il est présenté page 150.

Présentation du dessin technique

Ces corps ont été élargis de 5 % par rapport à ceux du chapitre 1. En effet, quand les vêtements sont dessinés à plat, leur largeur doit être augmentée de l'épaisseur du corps.





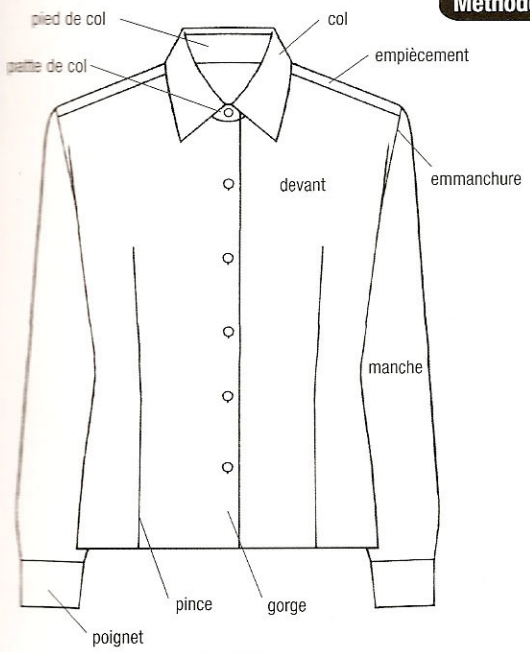
Méthode de dessin générale

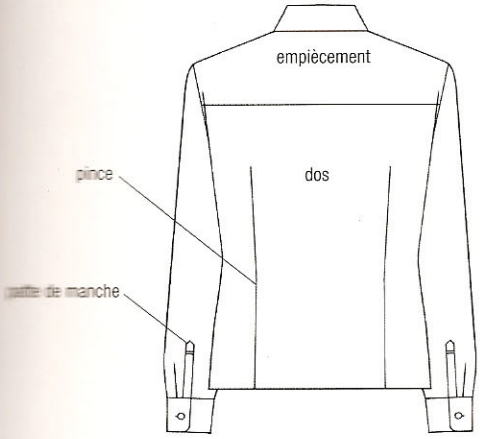
Suivez la méthode ci-dessous pour dessiner des vêtements symétriques.
1) Pliez une feuille de papier-calque en deux, puis ouvrez-la à plat.
2) Alignez la pliure de la feuille de papier-calque sur l'axe de symétrie du dessin du corps, puis fixez le tout avec du ruban de masquage.
3) Dessinez, au choix, la moitié gauche ou droite du vêtement.
4) Une fois cette première moitié dessinée, pliez le papier en suivant la pliure et décalquez la seconde moitié. (Si vous avez utilisé un bloc à dessin, pliez la feuille et frottez-en le dos. Les contours au crayon se décalquent alors sur l'autre côté de la feuille.)
5) Enfin, dessinez les détails visibles seulement sur le côté gauche ou droit, puis achevez le croquis initial.
6) Décalquez le dessin sur du papier Bristol. Avec un épais crayon à mine tendre comme le 6B, crayonnez le dos du dessin en débordant légèrement. Retournez ensuite le papier-calque en le plaçant sur le papier Bristol, puis reportez le dessin par-dessus avec un portemine à mine dure.
7) Terminez en dessinant à l'encre les lignes décalquées, avec des stylos-feutres à pointe fine (de 0,5 à 2 mm d'épaisseur). Utilisez-en un épais pour les contours et un fin pour les détails, y compris les points de couture. Gommez les salissures.

Matériel nécessaire
- Faites une photocopie des silhouettes de la page 54.
- Papier-calque (ou bloc à dessin)
- Double-décimètre
- Papier Bristol
- Portemine
- Ruban de masquage
- Crayon avec une mine tendre, par exemple le 6B

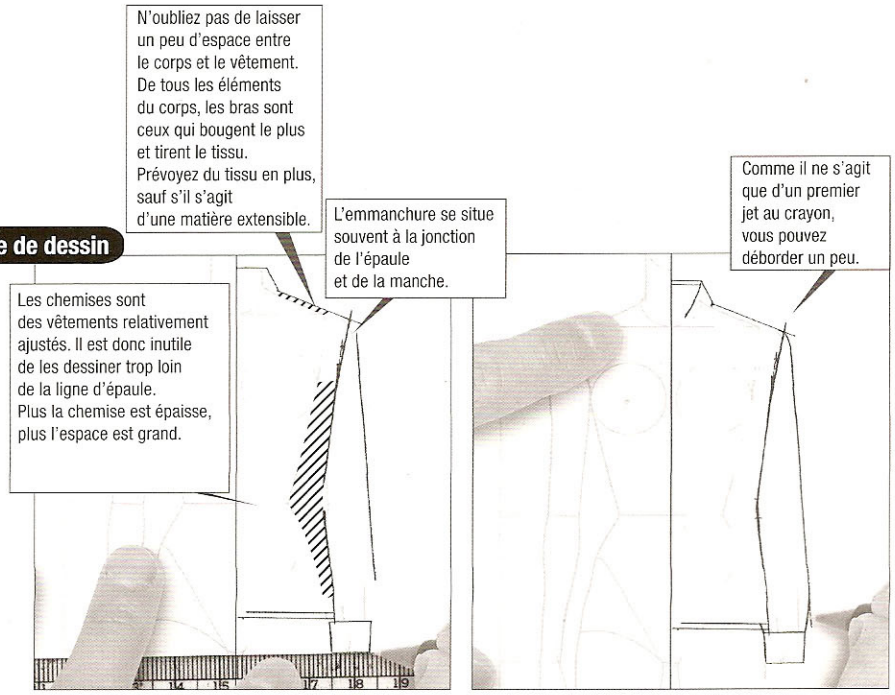
[1] Chemises et chemisiers

Le plus souvent, les chemises se portent sous un autre vêtement, même si certaines sont assez épaisses pour se porter seules. Les chemisiers sont en fait des chemises d'homme qui ont été adaptées pour les femmes.



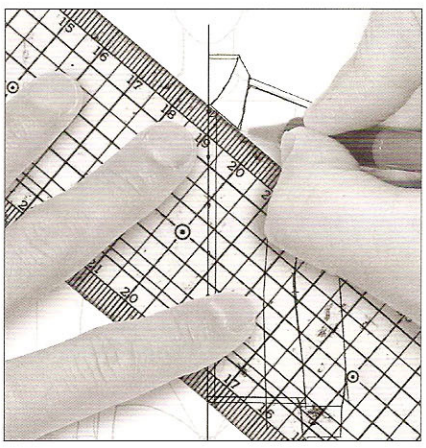


Méthode de dessin

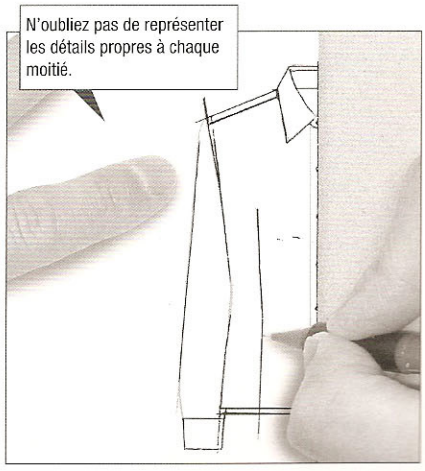


1. Suivez la méthode expliquée plus haut. Fixez le papier-calque pour copier le corps, puis commencez par dessiner les lignes droites en utilisant une règle.

2. Reliez ces droites par de légères courbes en prenant modèle sur un vrai vêtement.

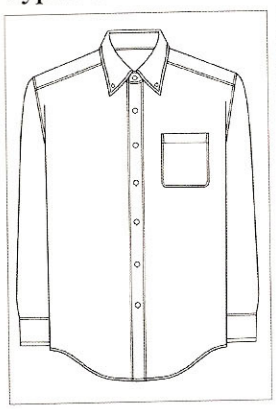


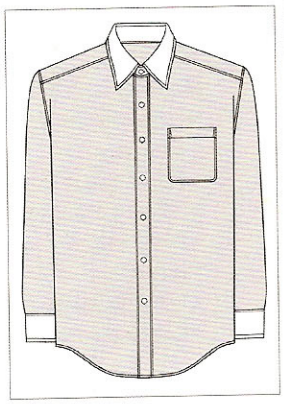
3. Après avoir achevé les traits principaux, dessinez les détails comme le col et les poignets.

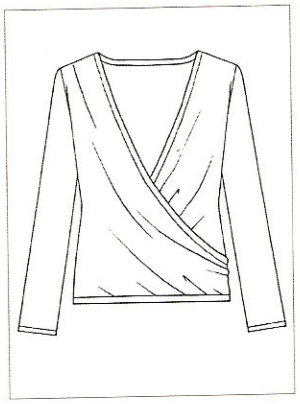


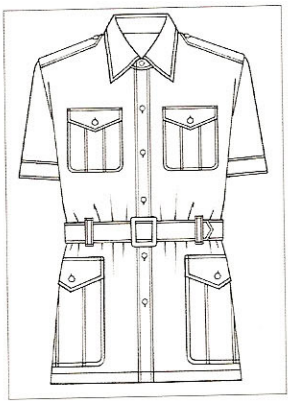
4. Pliez la feuille en deux et décalquez la seconde moitié. Quand les deux moitiés sont terminées, crayonnez le dos de la feuille avec une mine tendre, par exemple 6B. Placez le papier-calque sur le papier Bristol et décalquez le croquis avec un portemine. Ensuite, repassez le dessin à l'encre avec un stylo-feutre à pointe fine.

Types de vêtements


Chemise unie

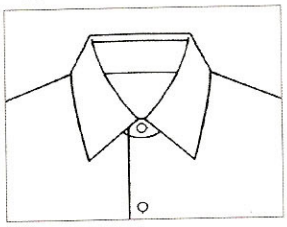

Chemise bicolore

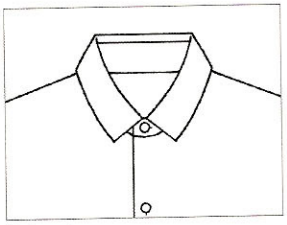

Cache-cœur

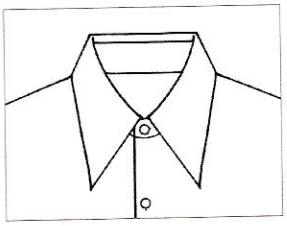

Saharienne

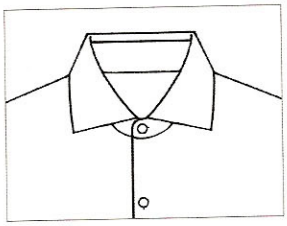

Tunique

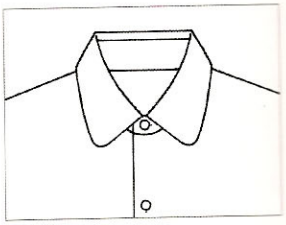
Types de cols

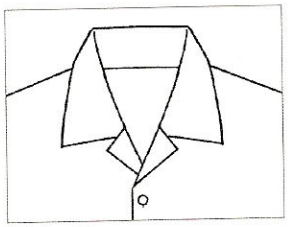

Col classique

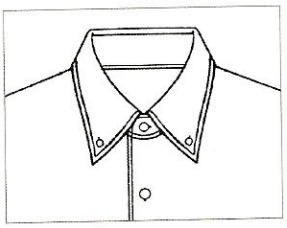

Col court

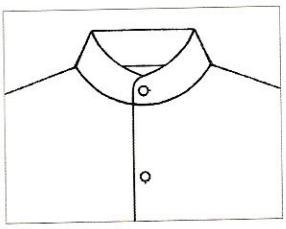

Col pointu

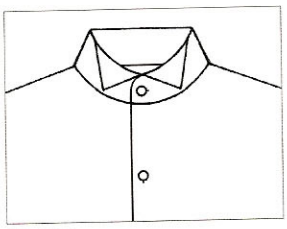

Col italien

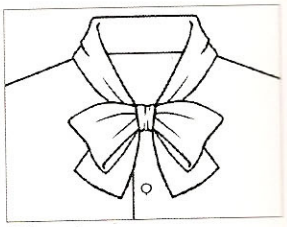

Col Claudine


Col chemisier

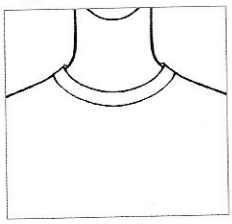

Col boutonné

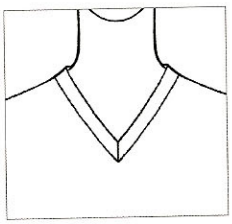

Col officier

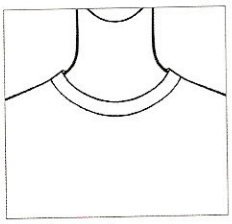

Col cassé

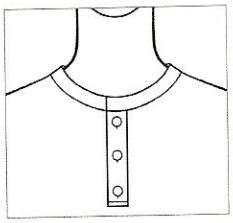

Col cravate

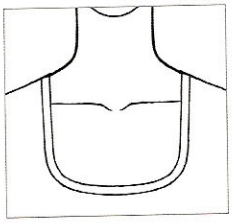
Types d'encolures

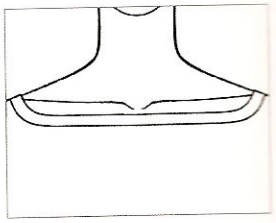

Ras-du-cou

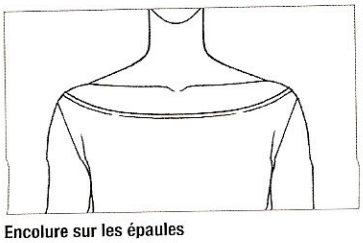

Encolure en V

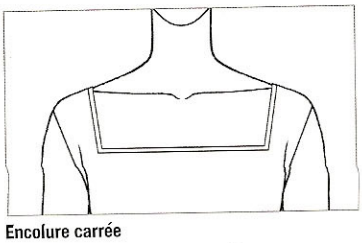

Encolure ronde

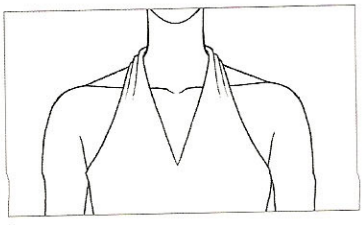

Encolure à boutons

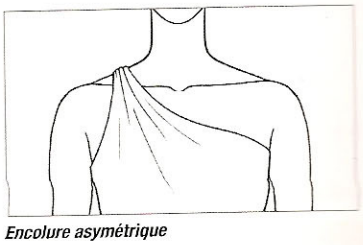

Encolure en U


Encolure bateau

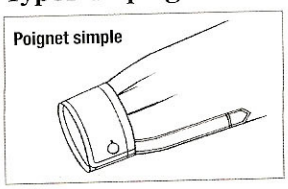

Encolure sur les épaules

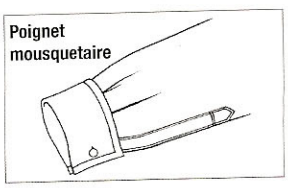

Encolure carrée


Dos nu

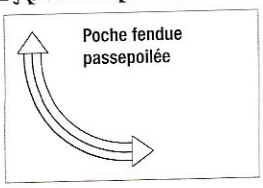

Encolure asymétrique

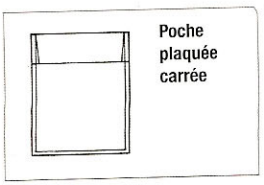
Types de poignets

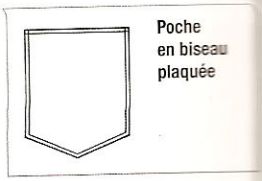

Poignet simple


Poignet mousquetaire

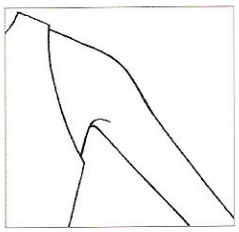
Types de poches

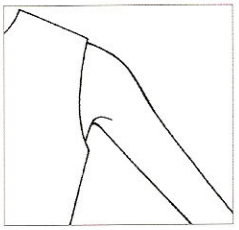

Poche fendue passepoilée

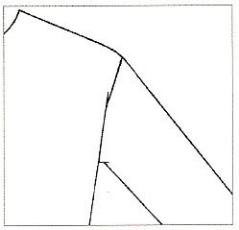

Poche plaquée carrée

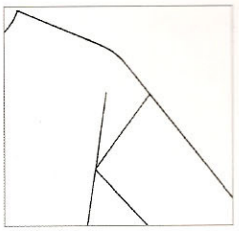

Poche en biseau plaquée

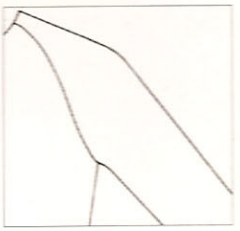
Types de manches et d'emmanchures

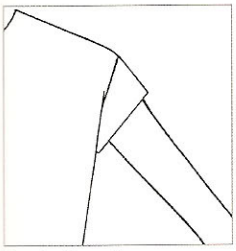

Emmanchure américaine

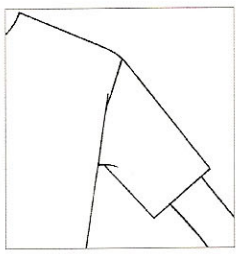

Sans manches

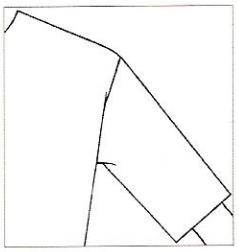

Manche montée

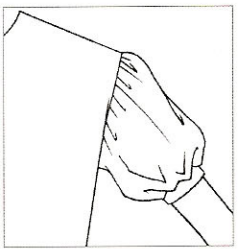

Manche courte

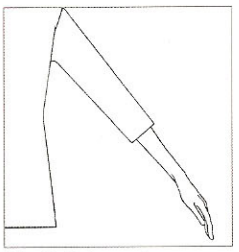

Manche raglan

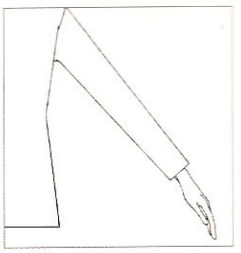

Manche française


Manche mi-longue

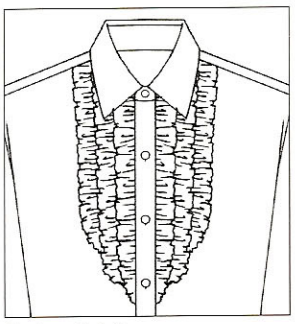

Manche mi-bras

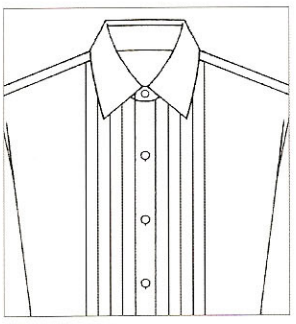

Manche ballon

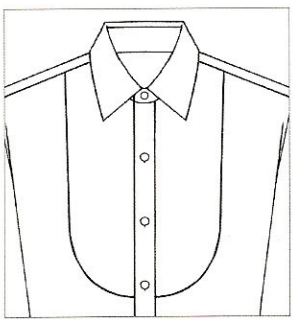

Manche trois-quarts

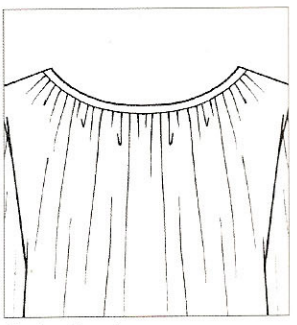

Manche longue

Types de plastrons

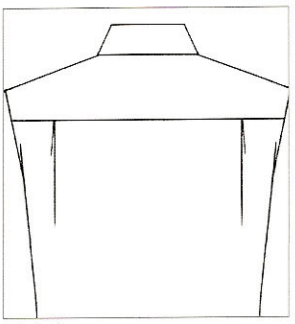

Plastron à jabot

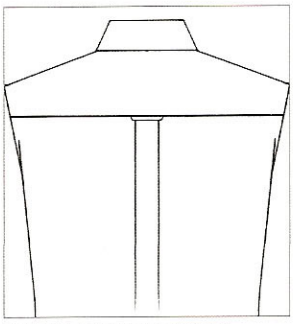

Plastron plissé

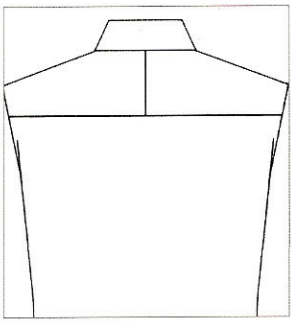

Plastron empesé

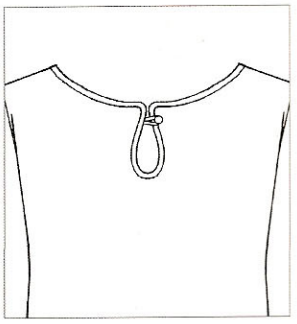

Plastron froncé

Types de dos de chemises

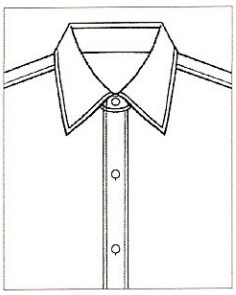

Plis latéraux

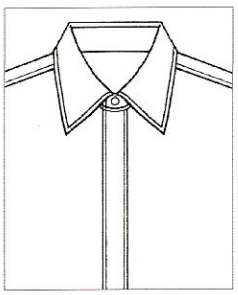

Soufflet central (pli d'aisance)

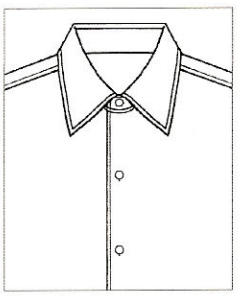

Empiècement d'épaule

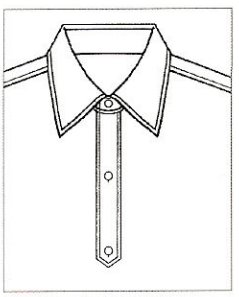

En forme de goutte

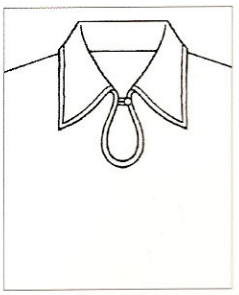
Types de boutonnage


Gorge américaine

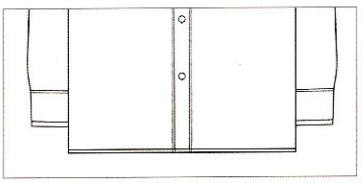

Gorge à boutons cachés

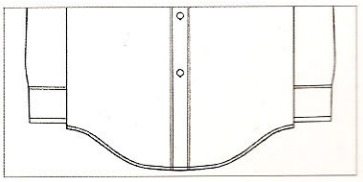

Gorge simple


Boutonnage style polo


Boutonnage en goutte

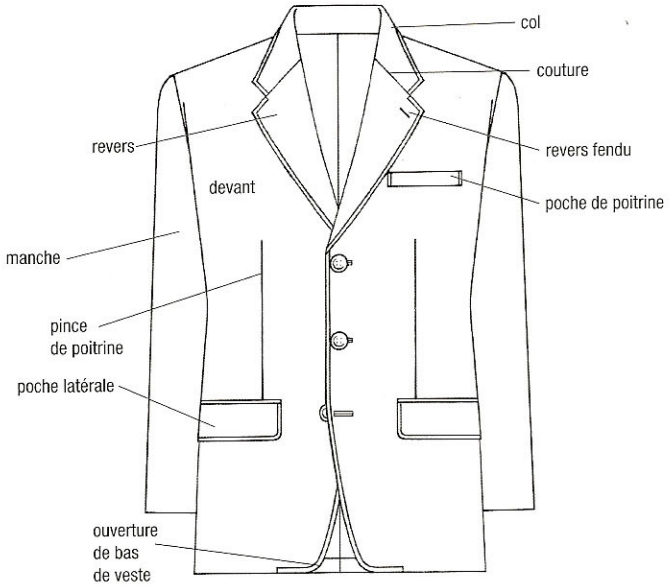
Types de bas de chemises


Bordure droite

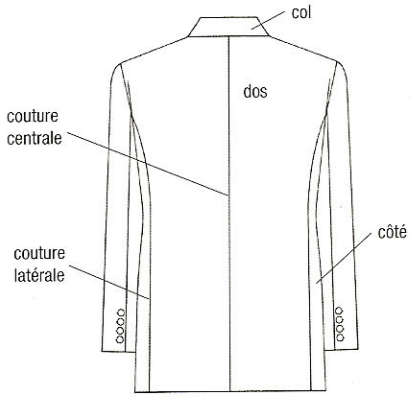

Bordure à pans arrondis

[2] Vestes et blazers

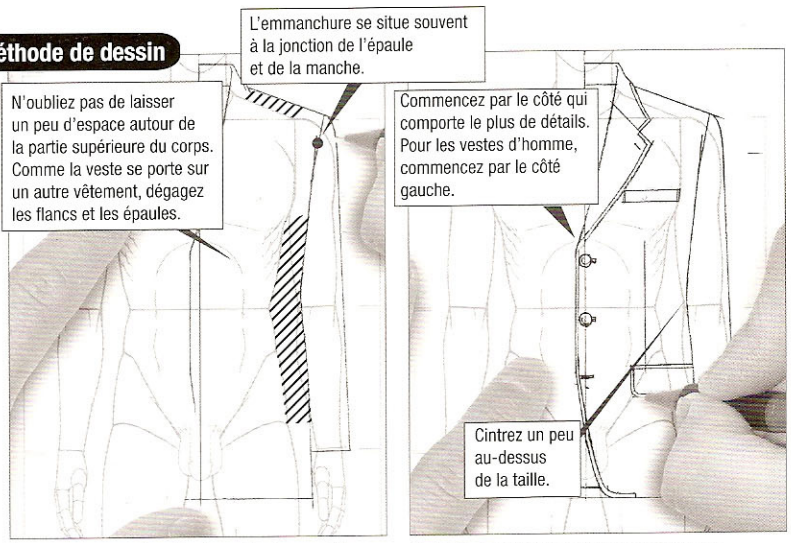
Les vestes ajustées et les blazers sont généralement portés dans le cadre professionnel ou pour de grandes occasions.



Veste tailleur
(droite avec trois boutons)

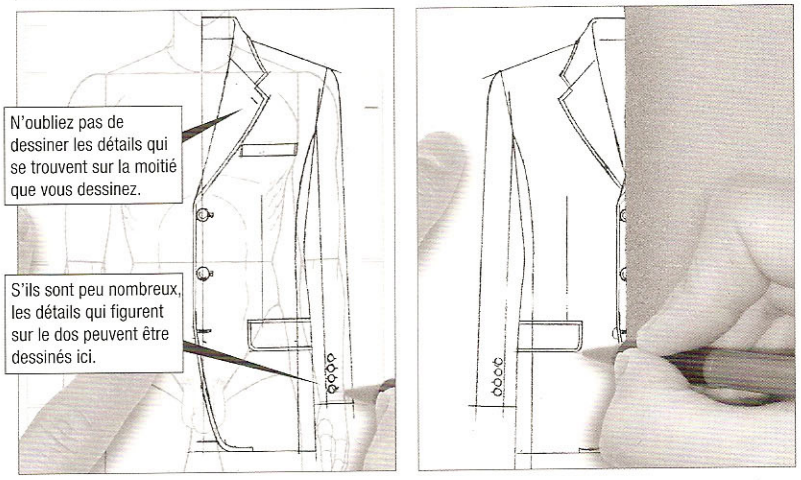


Méthode de dessin



1. Basez-vous sur la méthode expliquée page 55. Fixez le papier-calque pour décalquer le corps, puis dessinez le contour du vêtement. Commencez par les lignes droites en utilisant une règle.

2. Après avoir achevé le contour et les traits généraux de la veste, dessinez les détails comme le col et les poches.



3. La forme de la veste étant la même de face ou de dos, il peut être judicieux de les réunir sur un même dessin.

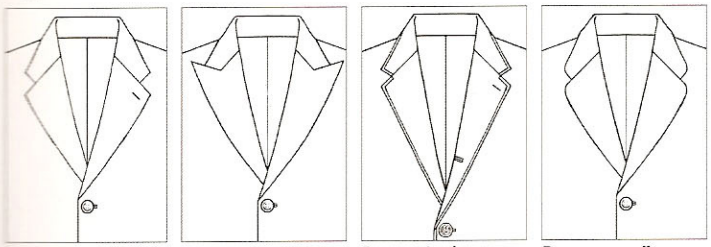
4. Pliez la feuille en deux et décalquez la seconde moitié. Quand les deux moitiés sont terminées, crayonnez le dos de la feuille avec une mine tendre, par exemple 6B. Placez le papier-calque sur le Bristol et décalquez le croquis avec un portemine. Ensuite, terminez à l'encre avec un stylo-feutre à pointe fine.

Types de vestes



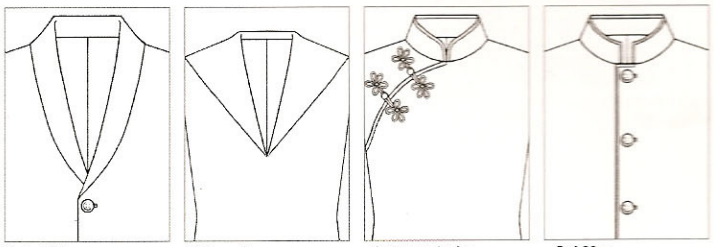
Veste croisée **Blazer** **Veste club** **Veste style Chanel** **Spencer**

Types de revers



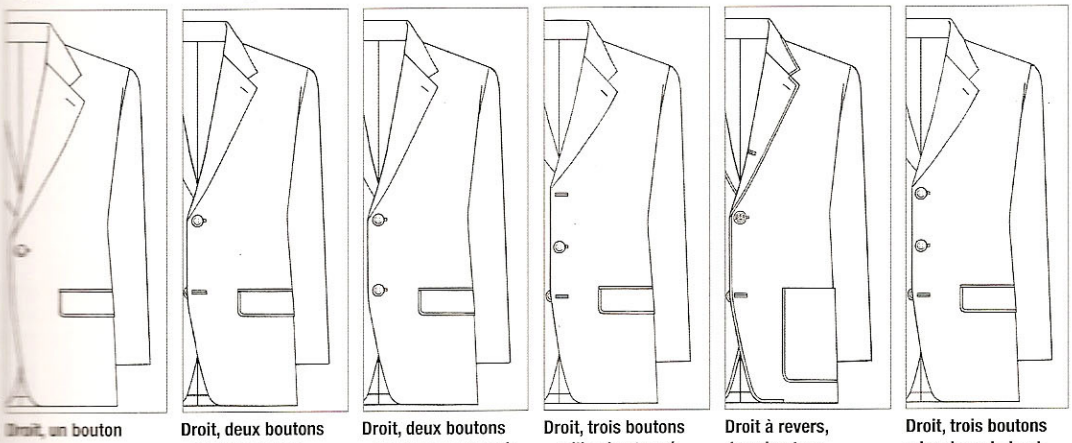
Revers tailleur | Revers pointu | Revers piqué | Revers arrondi

Types de cols

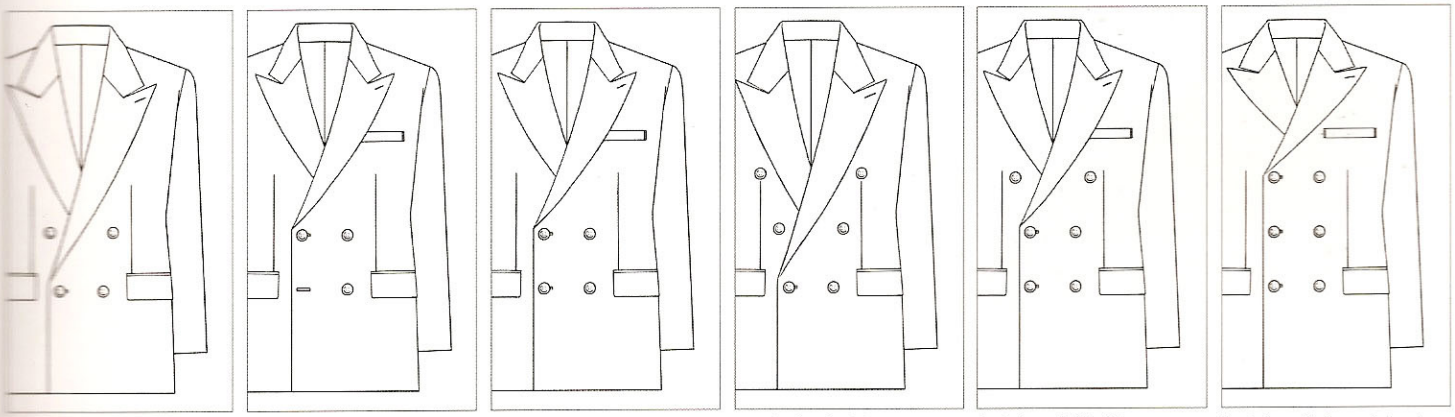


Col châle | Col marin | Col mandarin | Col Mao

Types de boutonnages

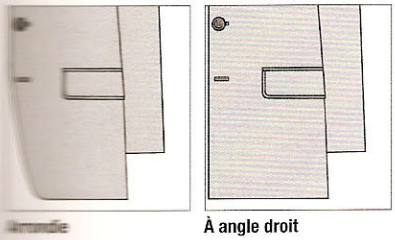


Droit, un bouton | Droit, deux boutons – haut boutonné | Droit, deux boutons – les deux boutonnés | Droit, trois boutons – milieu boutonné | Droit à revers, deux boutons – haut boutonné | Droit, trois boutons – les deux du haut boutonnés



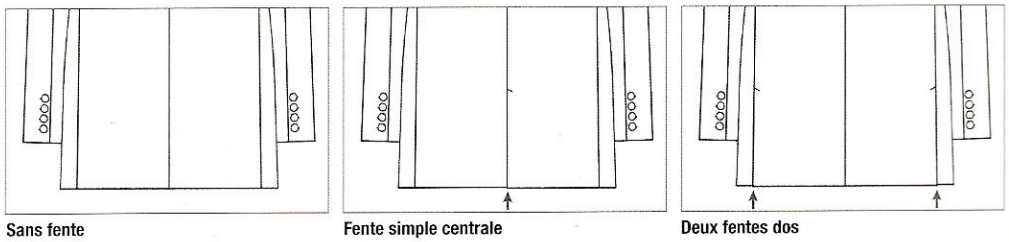
Croisé décalé, quatre boutons – bas boutonné | Croisé symétrique, quatre boutons – haut boutonné | Croisé symétrique, quatre boutons – entièrement boutonné | Croisé décalé, six boutons – bas boutonné | Croisé semi-décalé, six boutons – haut déboutonné | Croisé symétrique, six boutons – entièrement boutonné

Types d'ouvertures de bas de veste



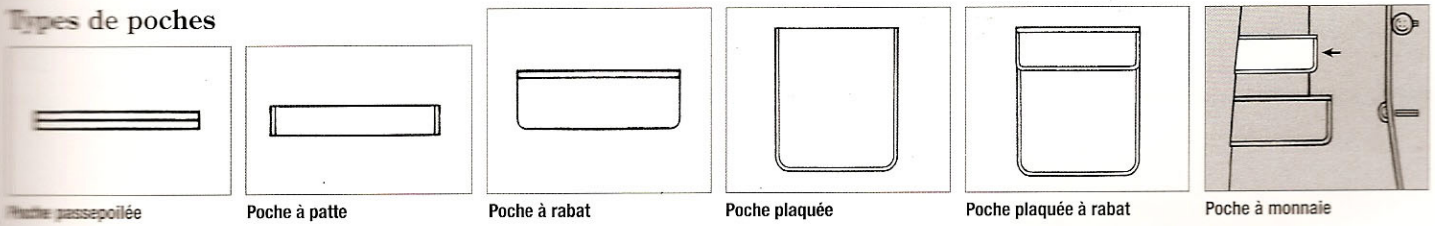
Arrondie | À angle droit

Variantes de dos de veste



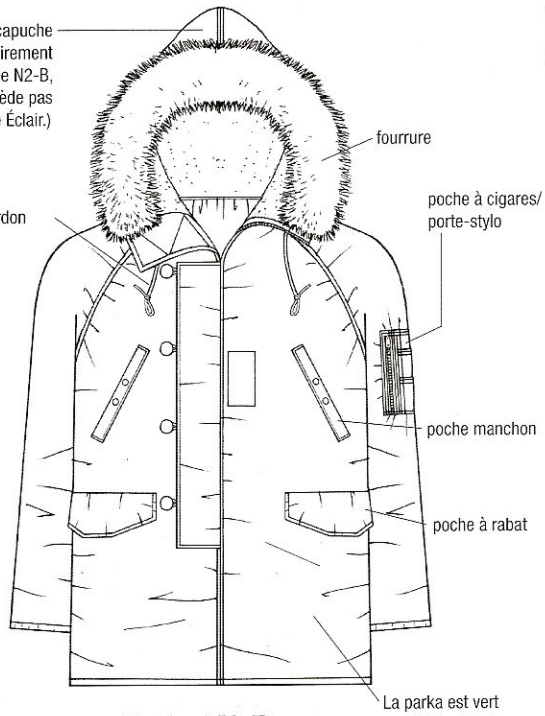
Sans fente | Fente simple centrale | Deux fentes dos

Types de poches



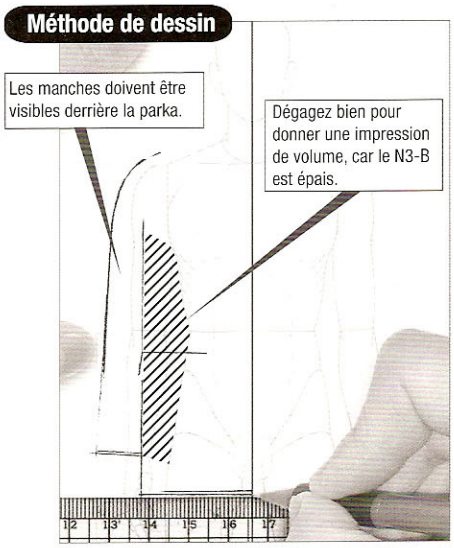
Poche passepoilée | Poche à patte | Poche à rabat | Poche plaquée | Poche plaquée à rabat | Poche à monnaie

[3] Blousons et parkas

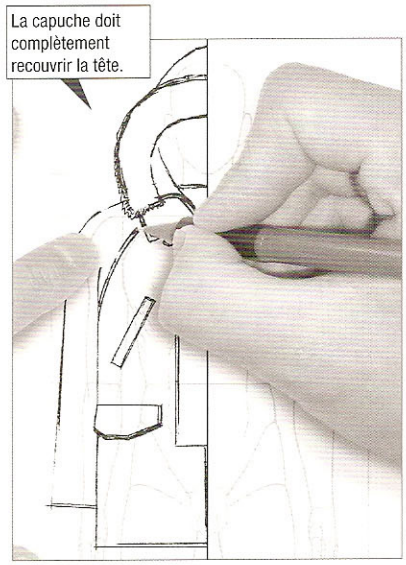


Parka N3-B
Parka de l'armée américaine pour les climats froids

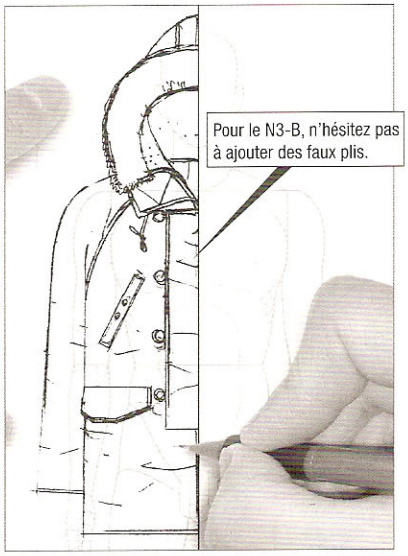
Méthode de dessin



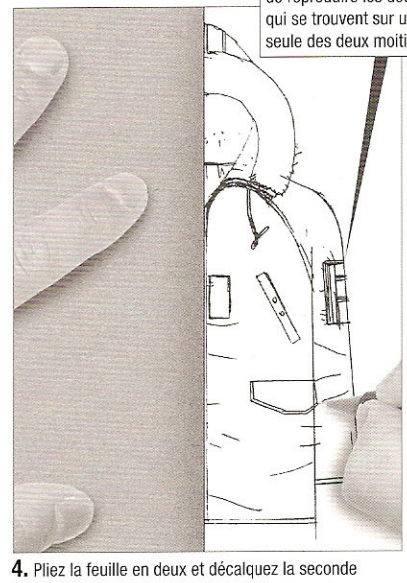
1. Basez-vous sur la méthode expliquée page 55. Fixez le papier-calque pour copier le corps, puis dessinez les traits principaux de la parka. Commencez par les lignes droites en utilisant une règle.



2. Reliez les droites par de légères courbes en prenant modèle sur un vrai vêtement.

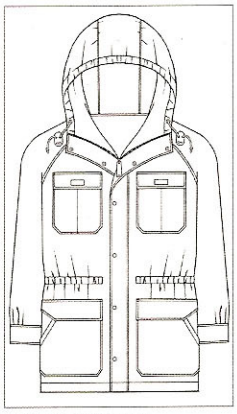


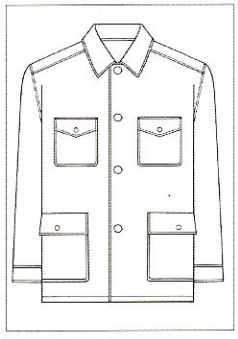
3. Dessinez les détails.

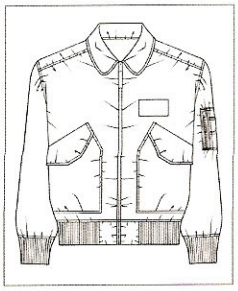


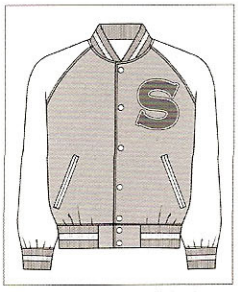
4. Pliez la feuille en deux et décalquez la seconde moitié. Quand les deux moitiés sont terminées, crayonnez le dos de la feuille avec une mine tendre, par exemple 6B. Placez le papier-calque sur le Bristol et décalquez le croquis avec un portemine. Ensuite, terminez à l'encre avec un stylo-feutre à pointe fine.

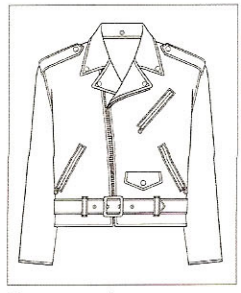
Types de blousons et de parkas


Parka de montagne

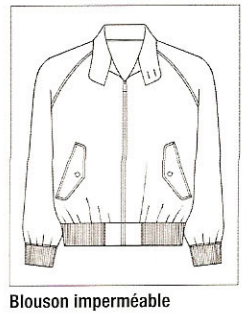

Bleu de travail

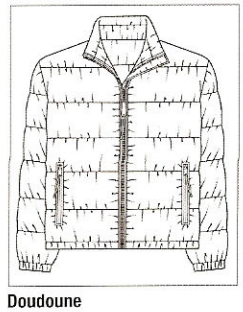

CWU-45P


Blouson de sport américain


Blouson en cuir

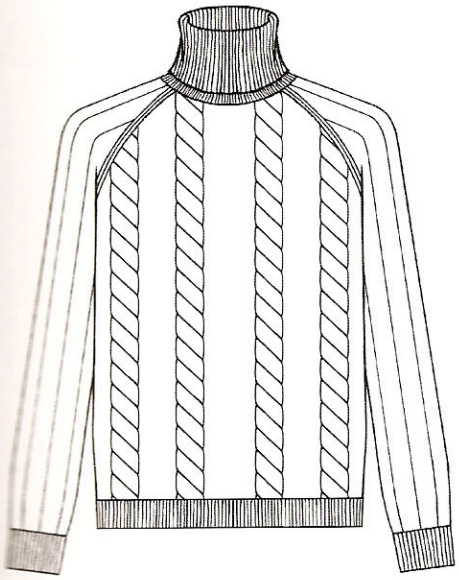

Blouson en jean


Blouson imperméable


Doudoune

[4] Tricots

Ils désignent tous les vêtements tricotés. Un tricot en jersey est réalisé à la machine à coudre.

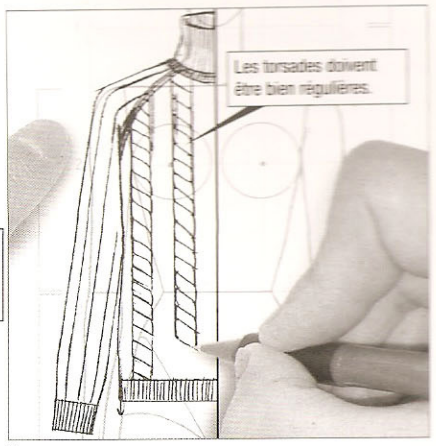


Pull à torsades et à col cheminée
Son col recouvre le cou presque jusqu'au menton.

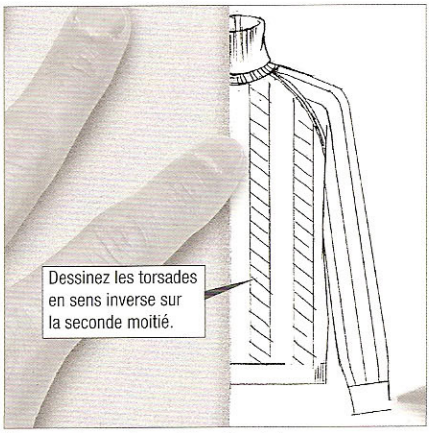
Méthode de dessin



1. Basez-vous sur la méthode expliquée page 55. Fixez le papier-calque pour copier le corps, puis dessinez les traits principaux du vêtement. Commencez par les lignes droites en utilisant une règle.



2. Dessinez les torsades.



3. Quand la première moitié est terminée, pliez le papier-calque et décalquez l'autre moitié.

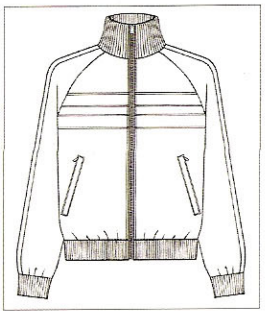


4. Quand les deux moitiés sont terminées, crayonnez le dos du papier-calque avec une mine tendre, par exemple 6B. Placez le papier-calque sur le Bristol et décalquez le croquis avec un portemine. Ensuite, repassez le dessin à l'encre avec un stylo-feutre à pointe fine.

Types de tricots



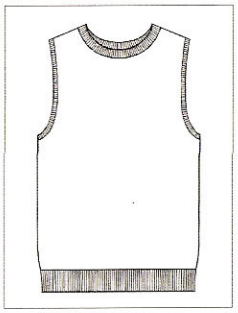
Sweat-shirt à capuche



Veste de survêtement



Polo



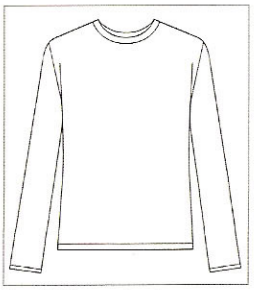
Pull-débardeur



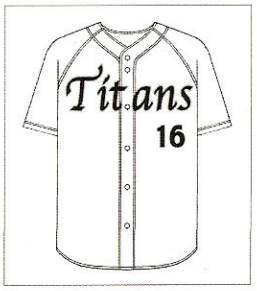
Cardigan



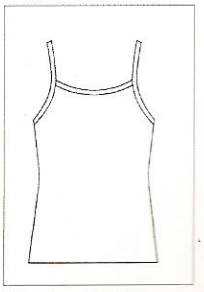
Pull-over ras du cou



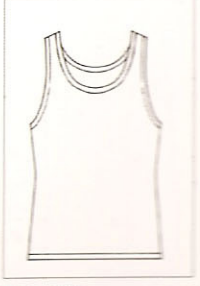
Tee-shirt à manches longues



Chemise de base-ball



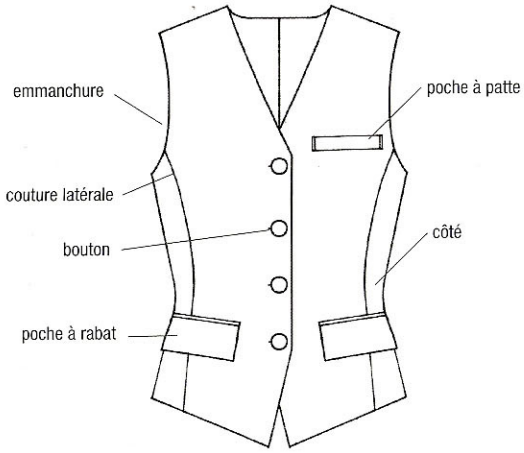
Débardeur à bretelles



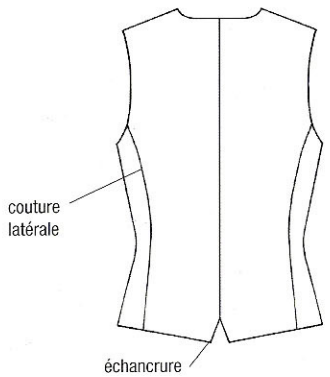
Débardeur

[5] Gilets

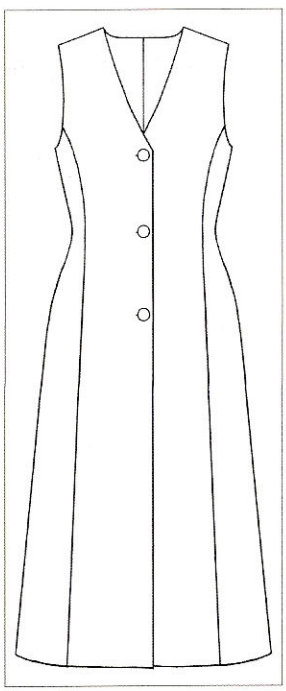
Vêtements sans manches, généralement boutonnés et portés par les hommes sous leur veste comme troisième pièce d'un complet.

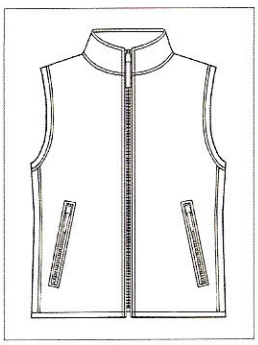


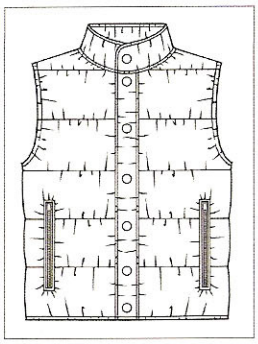
Petit gilet échancré

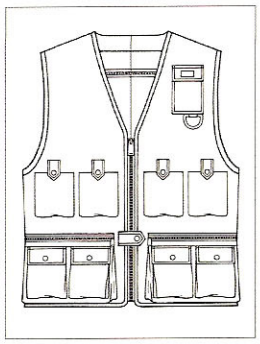


Types de gilets

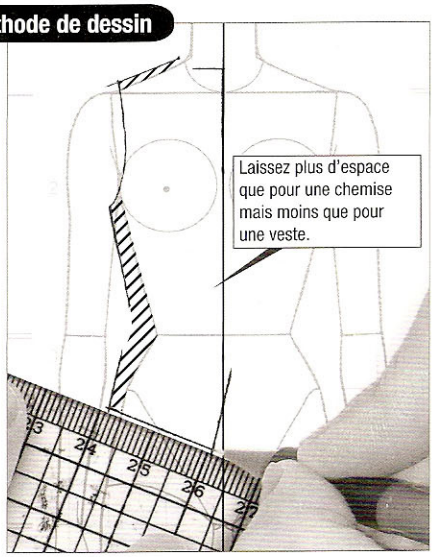

Robe-gilet


Gilet de sport

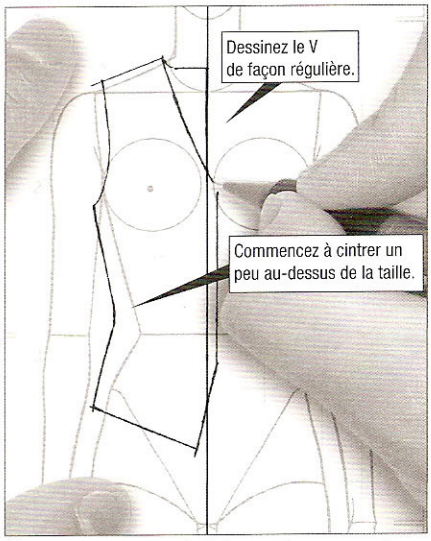

Gilet matelassé


Gilet de pêcheur

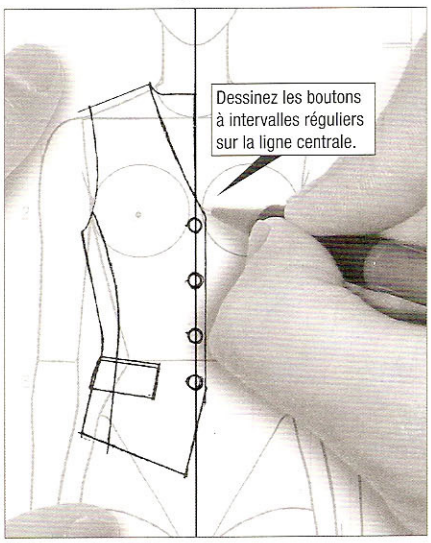
Méthode de dessin



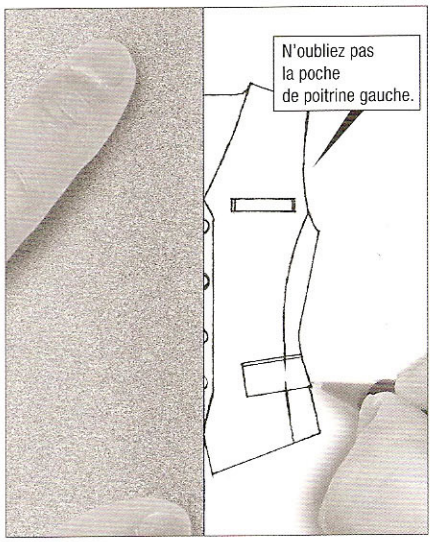
1. Basez-vous sur la méthode expliquée page 55. Fixez le papier-calque pour copier le corps, puis dessinez les traits principaux du gilet. Commencez par les lignes droites en utilisant une règle.



2. Reliez ces droites par de légères courbes en prenant modèle sur un vrai vêtement.



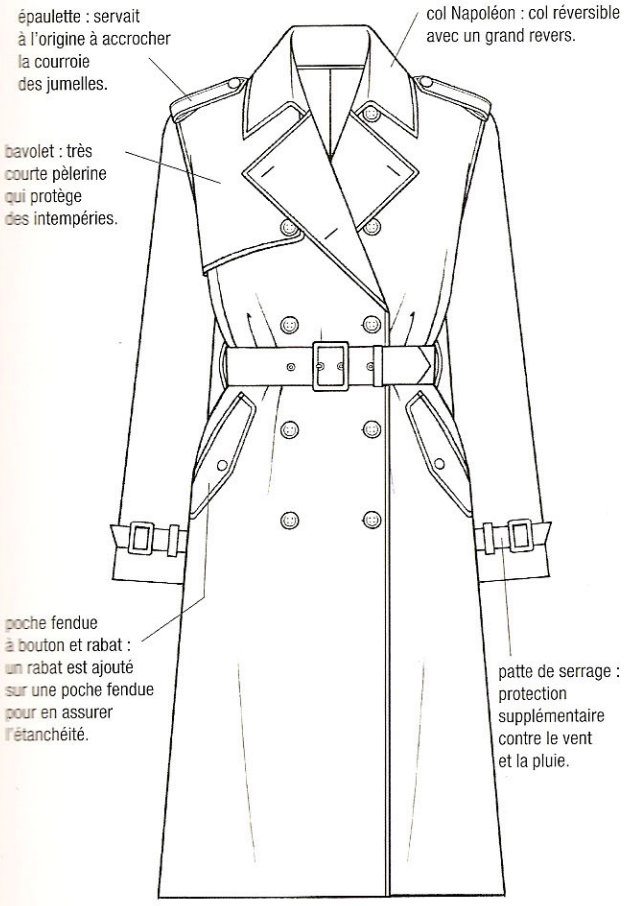
3. Dessinez les détails.



4. Pliez la feuille en deux et décalquez la seconde moitié. Quand les deux moitiés sont terminées, crayonnez le dos de la feuille avec une mine tendre, par exemple 6B. Placez le papier-calque sur le Bristol et décalquez le croquis avec un portemine. Ensuite, repassez le dessin à l'encre avec un stylo-feutre à pointe fine.

[6] Manteaux

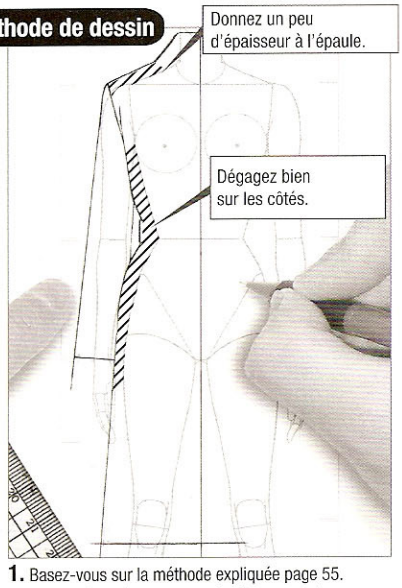
Longs vêtements d'extérieur portés sur d'autres vêtements. Ils peuvent être courts (au-dessus des genoux), trois quarts (aux genoux) ou longs (en dessous des genoux).



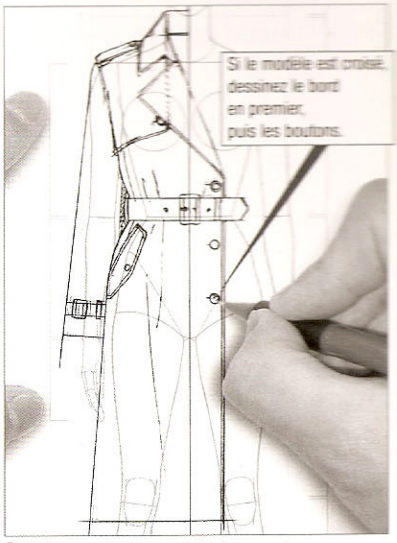
Trench-coat

Pendant la Première Guerre mondiale, l'armée britannique créa ce modèle pour les soldats dans les tranchées.

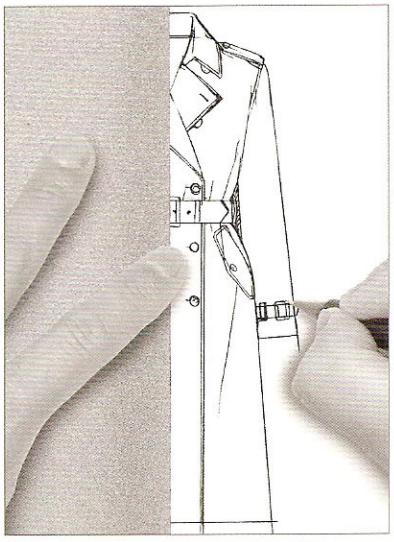
Méthode de dessin



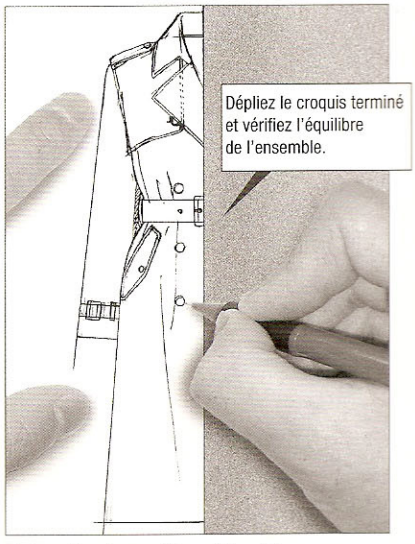
1. Basez-vous sur la méthode expliquée page 55. Fixez le papier-calque pour copier le corps, puis commencez à dessiner les traits principaux du vêtement. Commencez par les lignes droites en utilisant une règle.



2. Reliez ces droites par de légères courbes en prenant modèle sur un vrai vêtement.



3. Pliez le papier et décalquez l'autre moitié.

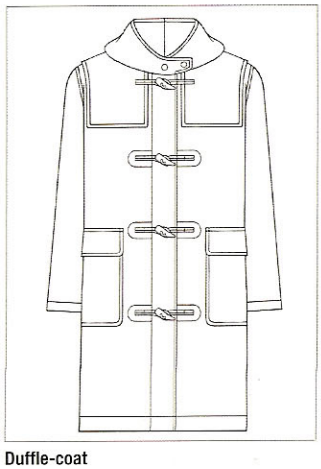


4. Quand les deux moitiés sont terminées, crayonnez le dos de la feuille avec une mine tendre, par exemple 6B. Placez le papier-calque sur le Bristol et décalquez le croquis avec un portemine. Ensuite, repassez le dessin à l'encre avec un stylo-feutre à pointe fine.

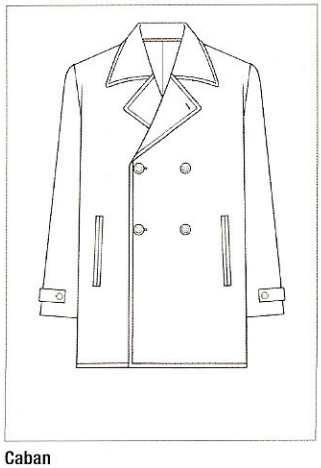
Types de manteaux



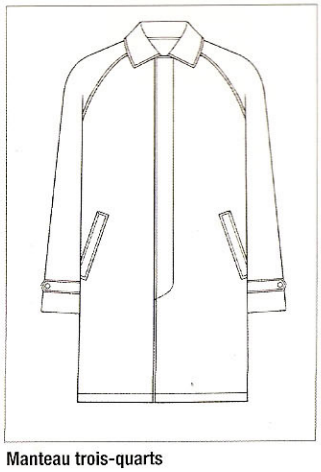
Manteau long cintré



Duffle-coat



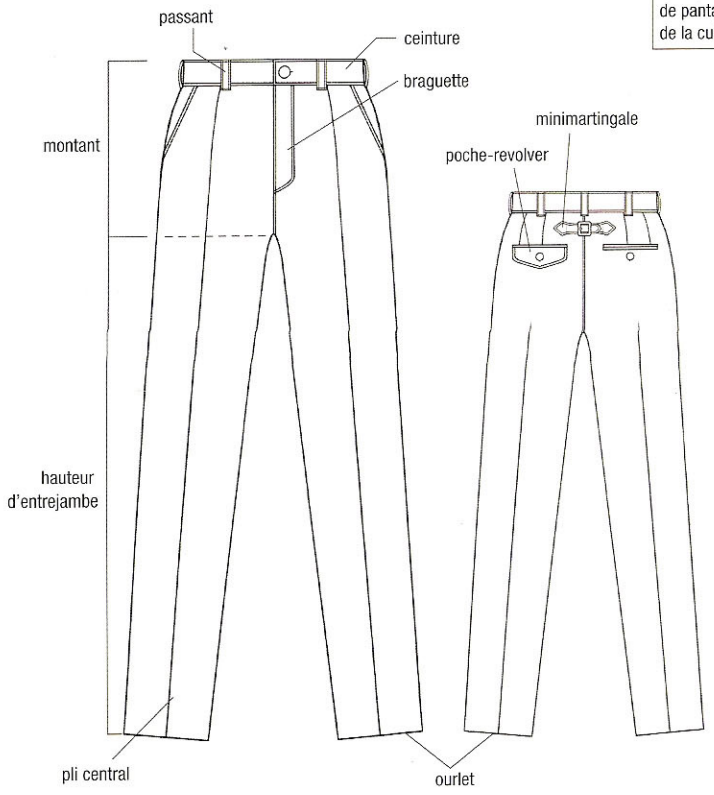
Caban



Manteau trois-quarts

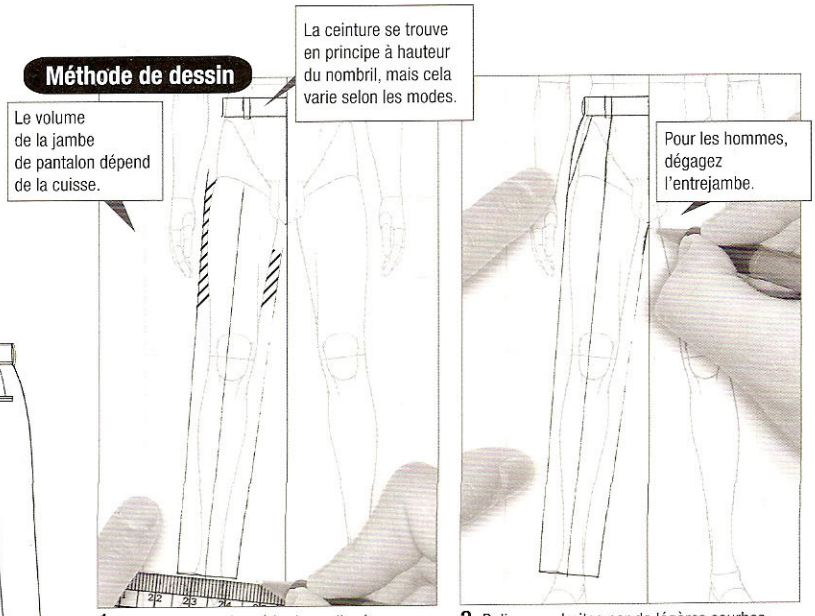
[7] Pantalons

Culotte à longues jambes.



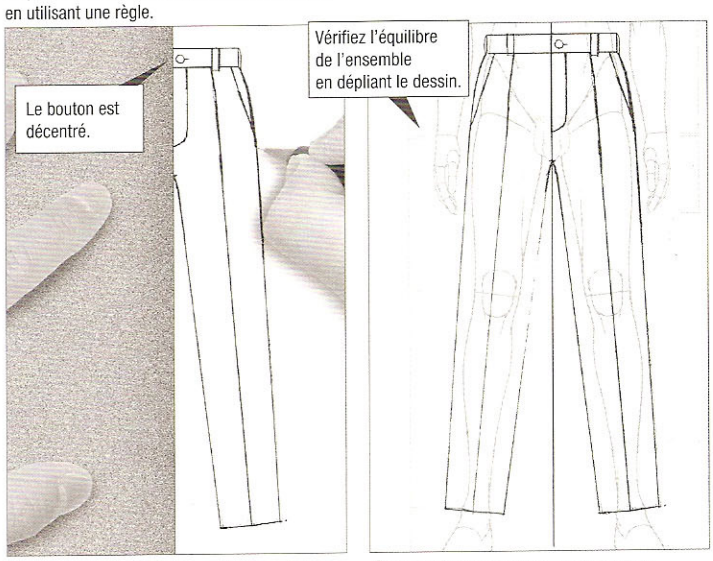
Pantalon droit

Méthode de dessin



1. Basez-vous sur la méthode expliquée page 55. Fixez le papier-calque pour copier le corps, puis dessinez les traits principaux du pantalon. Commencez par les lignes droites en utilisant une règle.

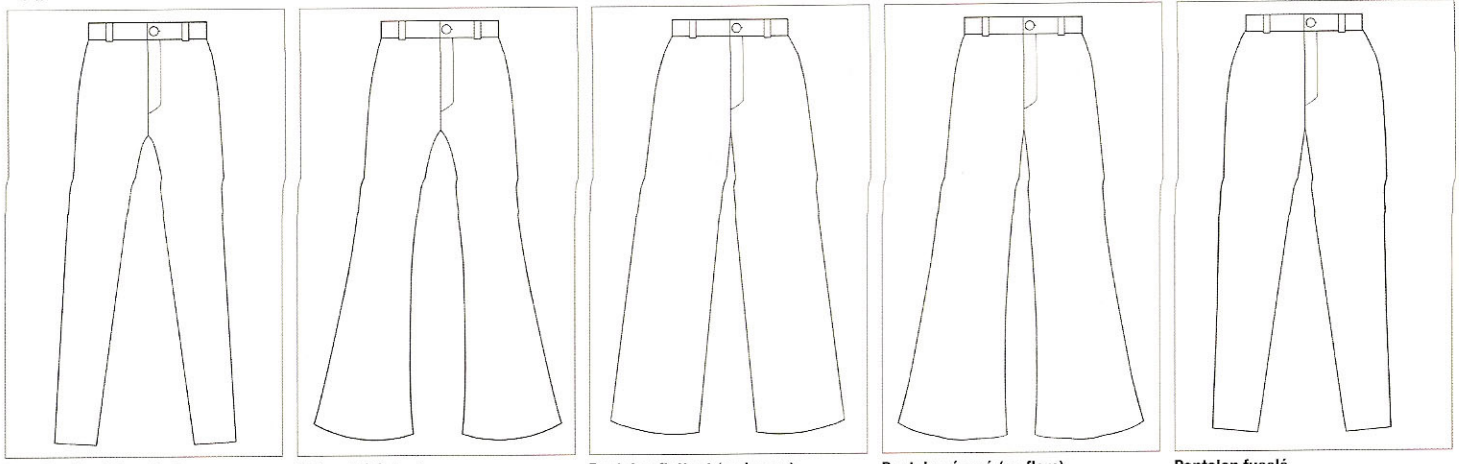
2. Reliez ces droites par de légères courbes en prenant modèle sur un vrai vêtement.



3. Pliez le papier et décalquez l'autre moitié.

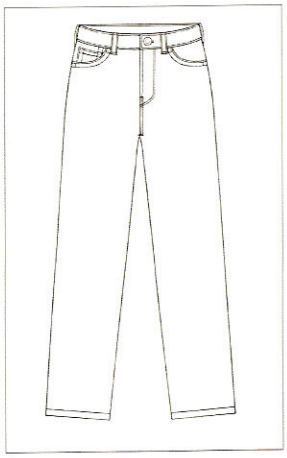
4. Quand les deux moitiés sont terminées, crayonnez le dos de la feuille de papier-calque avec une mine tendre, par exemple 6B. Placez le papier-calque sur le papier Bristol et décalquez le croquis avec un portemine. Ensuite, repassez le dessin à l'encre avec un stylo-feutre à pointe fine.

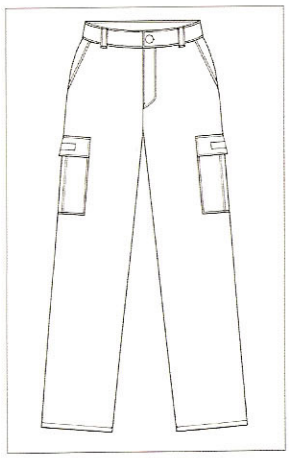
Types de pantalons (forme)

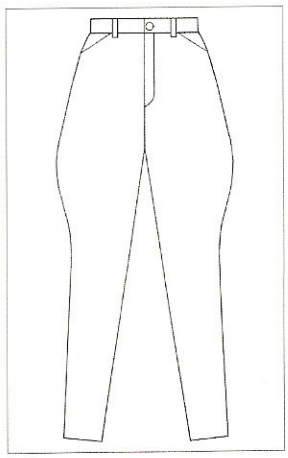


Pantalon étroit (ou slim) — **Pattes d'éléphant** — **Pantalon flottant (ou baggy)** — **Pantalon évasé (ou flare)** — **Pantalon fuselé**

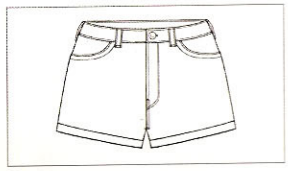
Types de pantalons

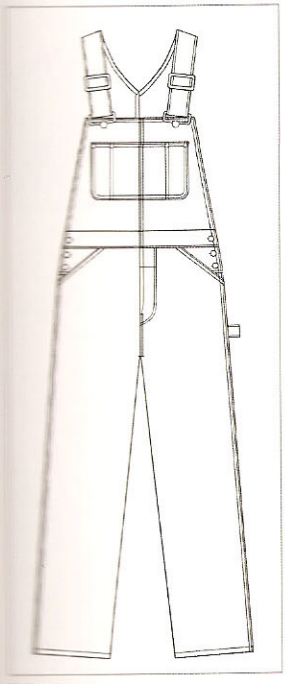

Jean

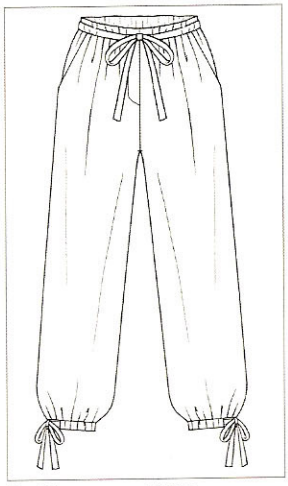

Pantalon de travail

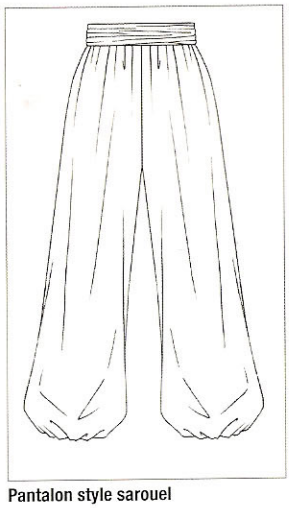

Jodhpurs

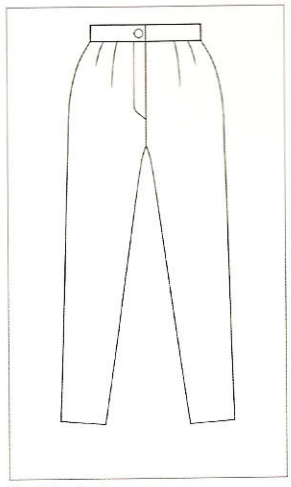

Bermuda

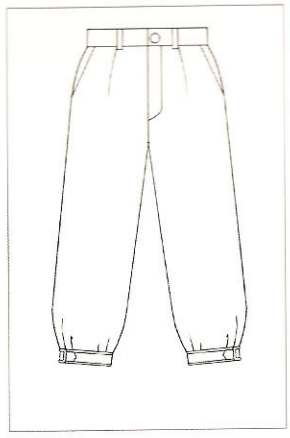

Short


Salopette

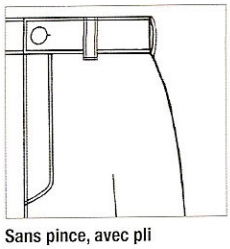

Pantalon avec cordelettes à la taille et aux chevilles

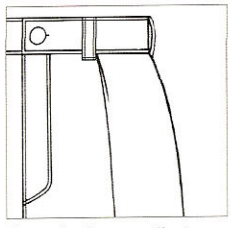

Pantalon style sarouel

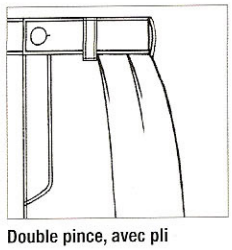

Pantalon à pinces

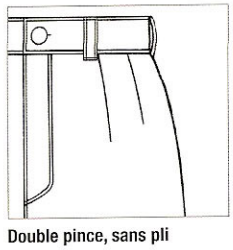

Pantacourt

Types de pinces

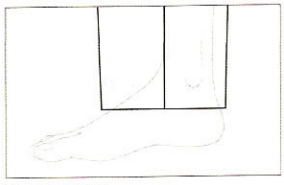

Sans pince, avec pli

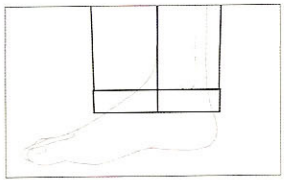

Pince simple, avec pli

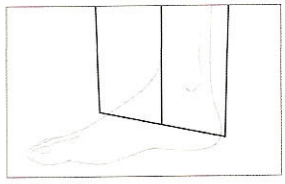

Double pince, avec pli


Double pince, sans pli

Types d'ourlets

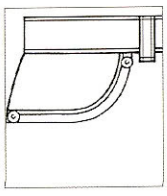

Ourlet simple

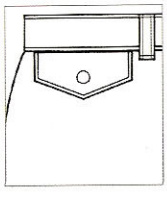

Revers

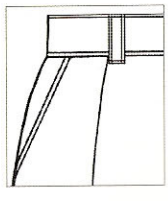

Ourlet oblique

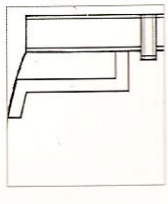

Semi-évasé

Types de poches


Poche cavalière

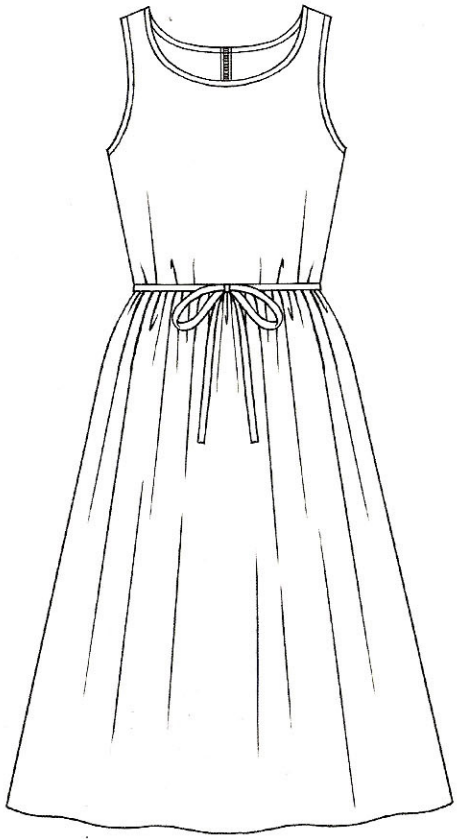

Poche-gousset


Poche à l'italienne

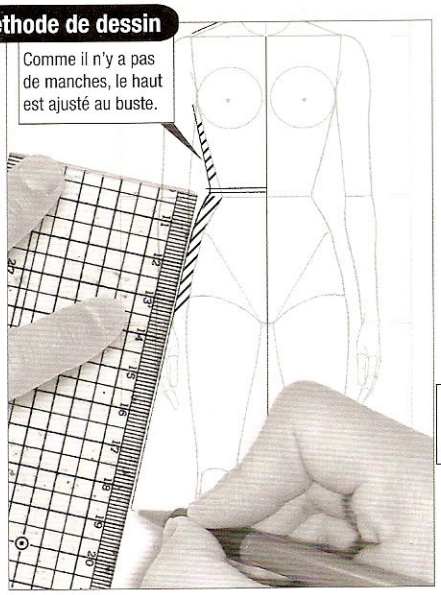

Poche à angle droit

[8] Robes

Vêtement d'un seul tenant qui couvre le haut et le bas du corps.



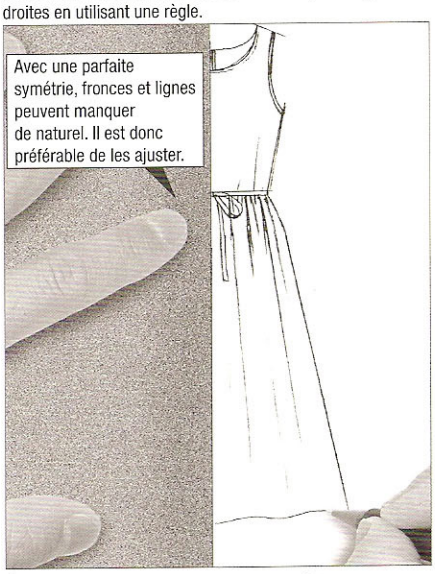
Méthode de dessin



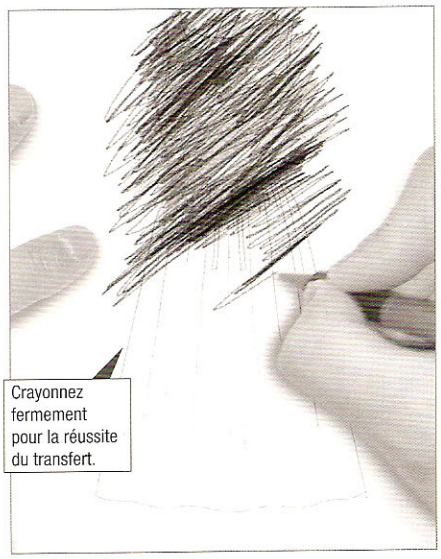
1. Basez-vous sur la méthode expliquée page 55. Fixez le papier-calque pour copier le corps, puis dessinez les traits principaux de la robe. Commencez par les lignes droites en utilisant une règle.



2. Reliez ces droites par de légères courbes en prenant modèle sur un vrai vêtement.

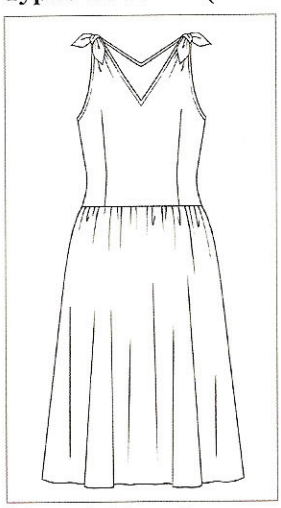


3. Pliez le papier et décalquez l'autre moitié.

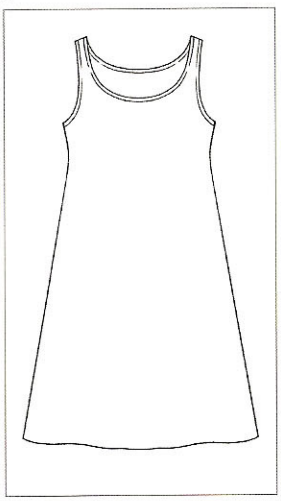


4. Quand les deux moitiés sont terminées, crayonnez le dos de la feuille avec une mine tendre, par exemple 6B. Placez le papier-calque sur le Bristol et décalquez le croquis avec un portemine. Ensuite, repassez le dessin à l'encre avec un stylo-feutre à pointe fine.

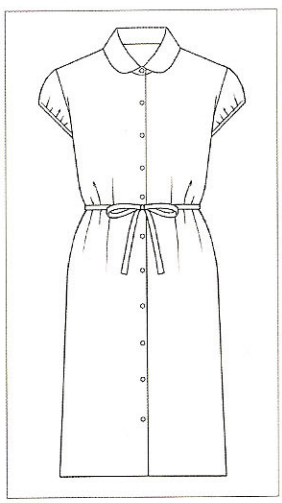
Types de robes (forme)



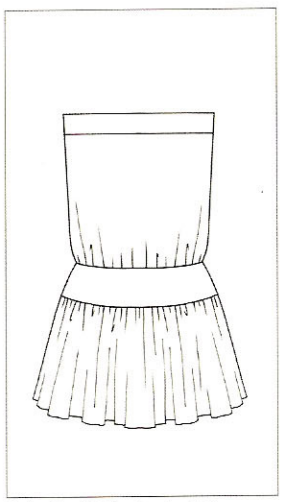
Robe avec bretelles nouées



Robe caraco



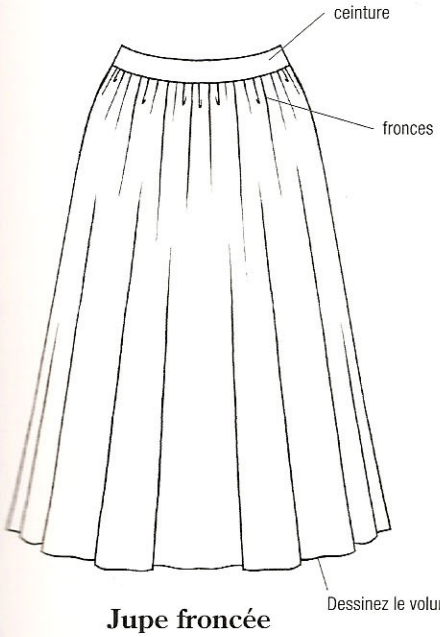
Robe chemisier



Robe décolletée sans bretelles

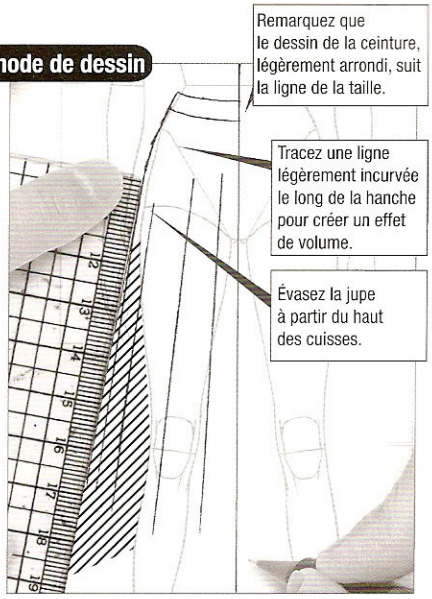
[9] Jupes

Vêtement qui part de la taille vers le bas, mais sans séparation pour les jambes. C'est à l'origine la partie inférieure d'une robe.



Jupe froncée

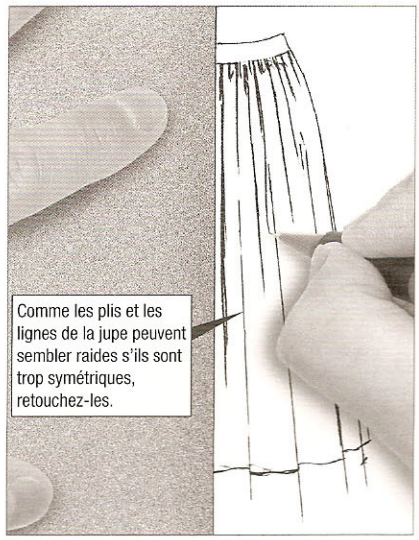
Méthode de dessin



1. Basez-vous sur la méthode expliquée page 55. Fixez le papier-calque pour copier le corps, puis dessinez les traits principaux de la jupe. Commencez par les lignes droites en utilisant une règle.

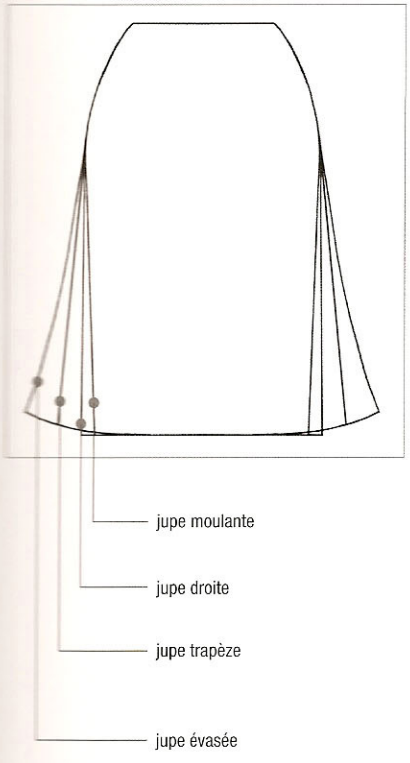


2. Dessinez la structure de la jupe.

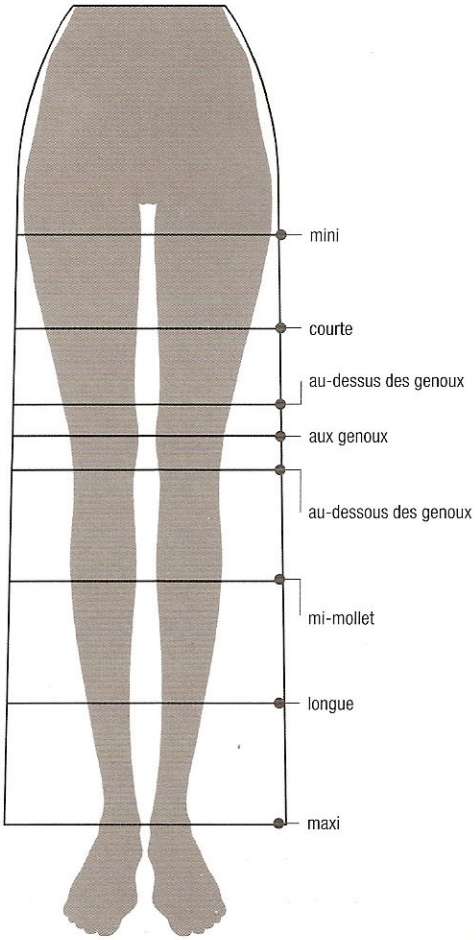


3. Pliez le papier et décalquez l'autre moitié. Quand les deux moitiés sont terminées, crayonnez le dos de la feuille avec un crayon à mine tendre, par exemple 6B. Placez le papier-calque sur le papier Bristol et décalquez le croquis avec un portemine. Ensuite, repassez le dessin à l'encre avec un stylo-feutre à pointe fine.

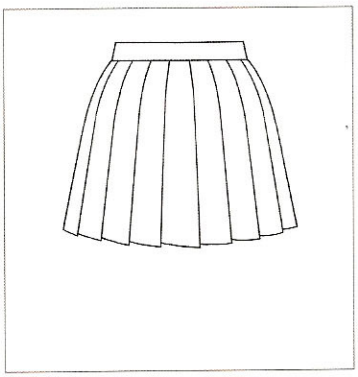
Types de jupes selon la forme



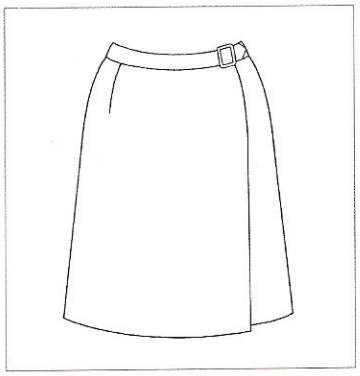
Types de jupes selon la longueur



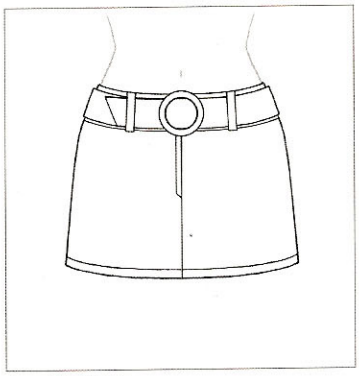
Types de jupes



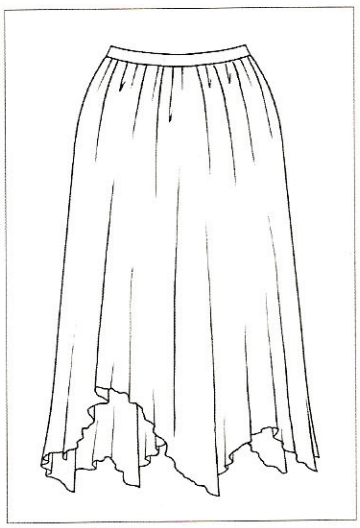
Jupe plissée



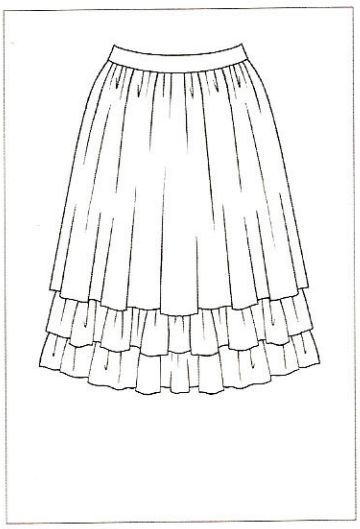
Jupe portefeuille



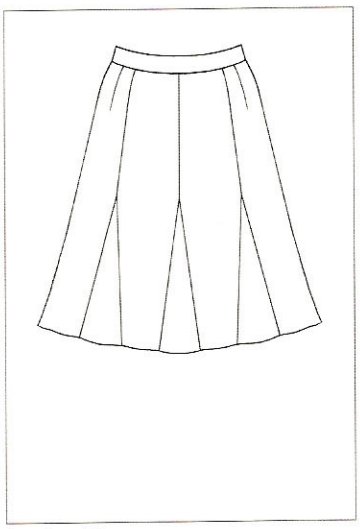
Jupe taille basse



Jupe asymétrique

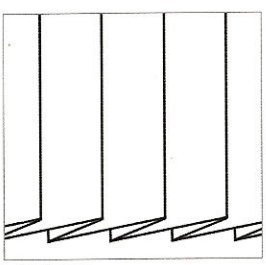


Jupe à volants

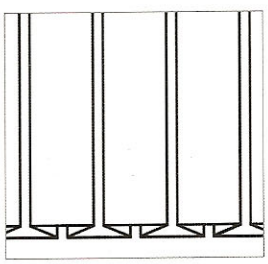


Jupe à godets

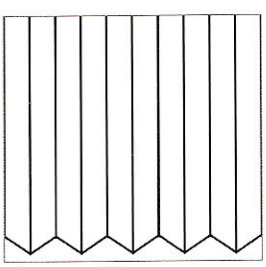
Types de plis



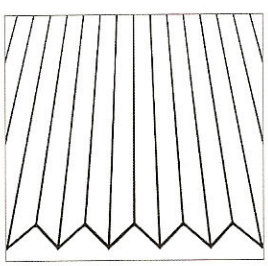
Plis simples



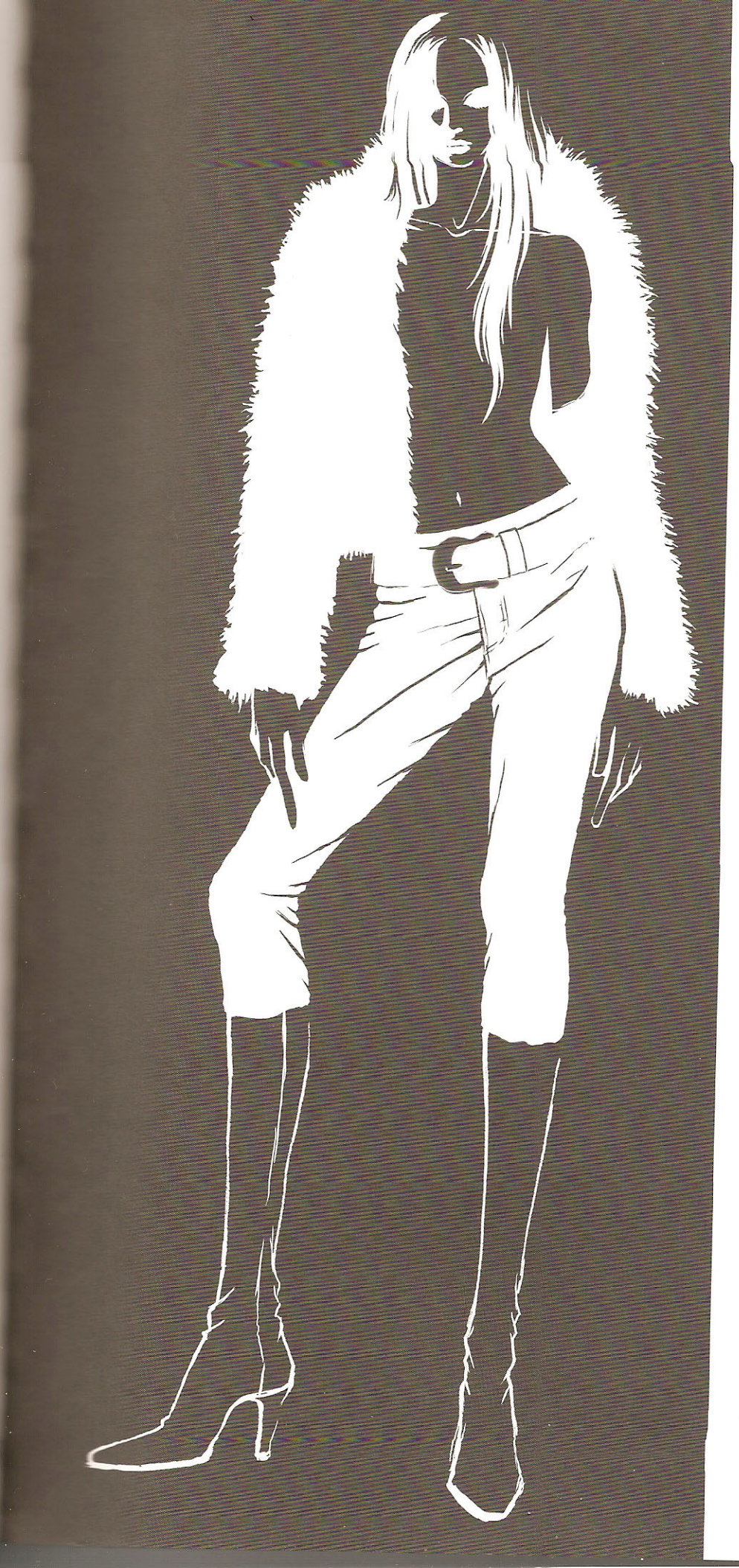
Plis creux



Plis en accordéon



Plissé-lampion



Chapitre 3

Le dessin de mode

Le dessin de mode représente une silhouette habillée. Il met l'accent sur l'équilibre de l'ensemble, en tenant compte, entre autres, de l'association des vêtements, de la façon de les porter et du volume. Contrairement au dessin technique qui s'attache à la seule structure du vêtement, le dessin de mode permet de présenter de façon détaillée et en trois dimensions le style, les coordonnés, le maquillage et la coiffure.

Les trois éléments essentiels du dessin de mode

(1) La silhouette
Elle définit le contour du vêtement dans son ensemble, ce qui en fait l'élément le plus important du dessin. Dessinez la silhouette en fonction du volume du corps, mais aussi du tissu utilisé, de son épaisseur, de son tombé, etc.

(2) Les détails
Il s'agit tout autant des détails des différentes parties du vêtement que des accessoires de toute sorte, tels ceintures, chapeaux et chaussures. Lorsque les détails changent, les variations pour une même silhouette sont infinies. Quant à la longueur d'un vêtement, sa plus légère modification change radicalement l'ensemble.

(3) Couleurs, matières et motifs
Dans l'industrie du vêtement, il n'est pas rare que le choix du tissu se fasse avant celui de la forme du vêtement. Pour une même coupe, le seul fait de changer de matière ou de couleur crée une impression totalement différente.

Quand ces trois points sont respectés, le dessin de mode permet de présenter une ligne avec clarté. Utilisez un crayon pour la silhouette (1), un stylo pour bien tracer les détails (2), de la peinture et des crayons-feutres pour les couleurs, matières et motifs (3).

[1] Habillement

Pour dessiner un vêtement sur un corps, il est indispensable de réfléchir aux proportions de la silhouette et à son volume. Le fait de changer son volume ou sa taille, y compris pour un même vêtement, aboutit à un style tout autre. Dans les années 1960, le style mods, qui inspira en France le style minet, se composait d'un costume si ajusté qu'il était difficile de s'asseoir. À l'inverse, le style hip-hop se caractérise par des vêtements très amples et trop grands.

Matériel
- Photocopies des cinq grandes poses de base suivantes :
  (1) Vue de face, debout (pages 14 et 15)
  (2) Pose de face avec le poids sur une jambe (page 26)
  (3) Vue de trois quarts, debout (page 17)
  (4) Pose de trois quarts avec le poids sur une jambe, jambe d'appui derrière (à gauche pages 31-32)
  (5) Pose de trois quarts avec le poids sur une jambe, jambe d'appui devant (à gauche pages 34-35)
  (Pour bien comprendre les positions de toutes les articulations comme la taille, l'aine et les genoux, dessinez à partir de mannequins.)
- Bloc à dessin format B4
- Crayon ou portemine B, ou plus tendre (les mines dures abîment le papier).

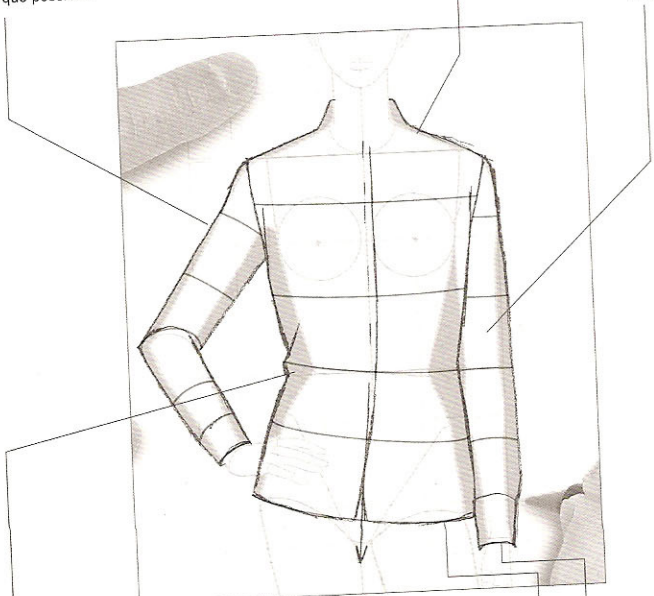
Chemisier

Méthode de dessin

En tenant compte du volume et de la longueur du chemisier, tracez distinctement son contour. Ne dessinez pas les détails et tracez des lignes aussi simples que possible.

Ajustez la ligne d'épaules selon l'épaisseur du chemisier. Plus le vêtement est fin, plus la ligne doit être près du corps.

Quand on dessine un haut, il faut faire attention aux bras. Pensez qu'ils bougent beaucoup et qu'ils doivent être suffisamment libres pour que leurs mouvements ne soient pas gênés. Dégagez donc de part et d'autre.



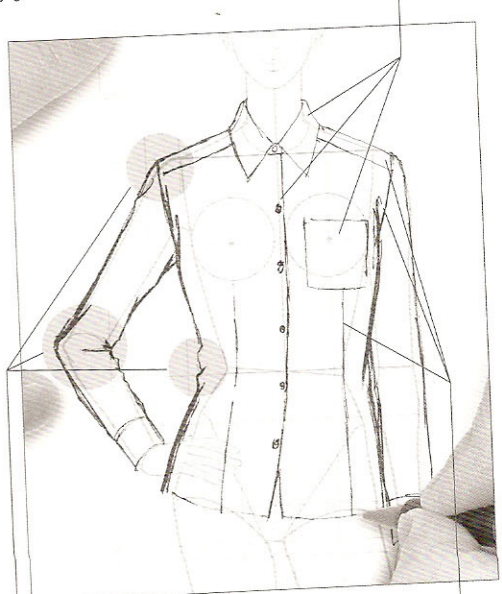
1. Posez une feuille de papier-calque fin sur la photocopie du corps, puis dessinez le chemisier dans ses grandes lignes.

Sauf si le vêtement est moulant, laissez de l'espace sur les côtés.

Le bas du chemisier dessine un arc descendant. Comme nous l'avons vu page 20, le niveau des yeux étant à hauteur du point central du cou (PCC) la bordure doit être dessinée ainsi.

Le poignet du bras incliné vers l'avant doit être dessiné avec un arc vers le haut.

Dessinez le col, les poches et les boutons. Attention, leur grosseur, leur forme et leur position déterminent l'équilibre de l'ensemble.



2. Ajoutez les détails.

Les plis surgissent souvent autour des articulations. Aussi, ajoutez un peu de « relâchement » pour donner du relief.

N'oubliez pas les lignes structurelles comme les emmanchures, les pinces et les empiècements.



3. Terminez le dessin en traçant les plis.

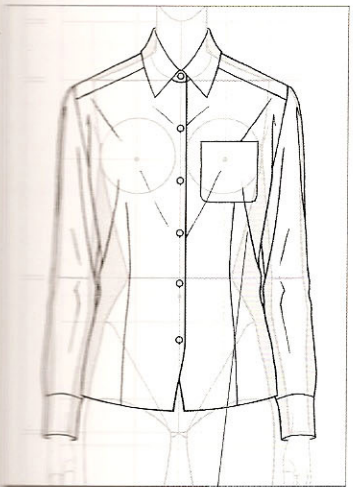


4. Encrez le dessin.
Crayonnez le dos de la feuille de papier-calque avec une mine tendre, par exemple 6B. Placez le papier-calque sur le papier Bristol et décalquez le croquis avec un portemine muni d'une mine dure. Ensuite, repassez le dessin à l'encre avec un stylo-feutre. Vous pouvez aussi utiliser une table lumineuse pour éclairer le dessin par-dessous, puis décalquer directement l'image avec un stylo-feutre. Dans ce cas, coloriez avec des crayons de couleur.

Les plis et leur répartition – Il existe deux sortes de plis.

1. Les plis verticaux (flèches sombres) sont dus, pour l'essentiel, à la gravité. Ils apparaissent souvent là où il y a du volume.
2. Les plis horizontaux (flèches claires) sont dus, pour l'essentiel, à la forme du corps. Ils apparaissent souvent près des articulations.

Quand les plis sont répartis d'une façon homogène, cela donne du relief.



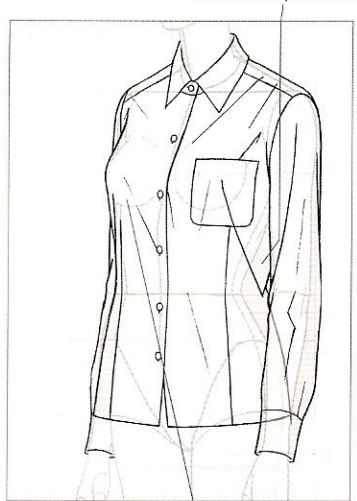
Vue de face, pose droite

Le dessin de la pose de face droite est celui qui se rapproche le plus de l'« illustration sur cintre » qui présente le vêtement comme s'il était sur un cintre. Il est cependant conseillé d'ajouter des plis pour donner du relief.



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)

Les plis horizontaux sont dus pour l'essentiel à la forme du corps.



Vue de trois quarts, pose droite

Comme le chemisier se porte sous d'autres vêtements, montrez la rondeur de la poitrine tout en laissant assez d'espace pour éviter un aspect très ajusté qui soulignerait trop la forme des seins.



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

Quand le poids est sur une jambe, la bordure est parallèle à la ligne de la taille.

Tee-shirt (taille moyenne)



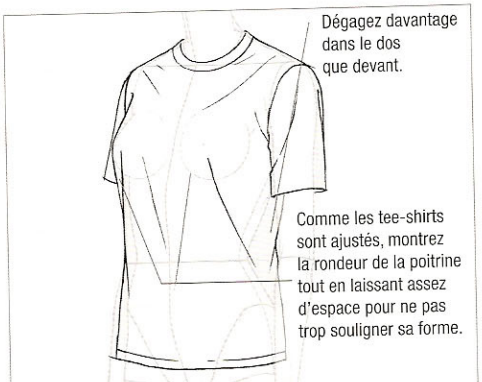
Vue de face, pose droite



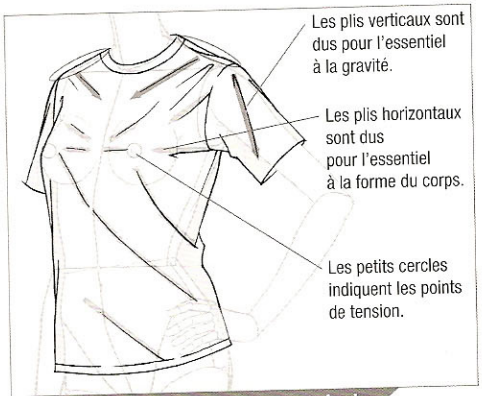
Vue de face, pose droite, avec le poids sur une jambe



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)

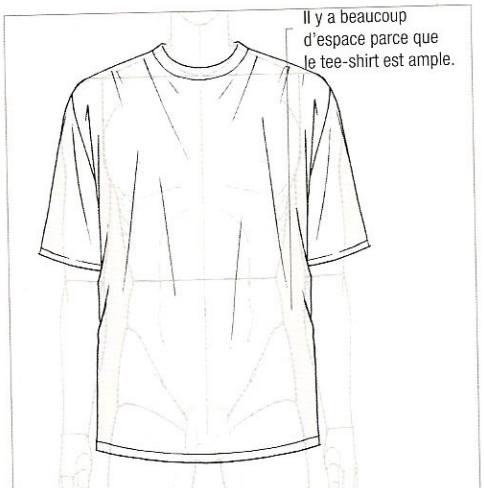


Vue de trois quarts, pose droite



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe

Tee-shirt (ample)



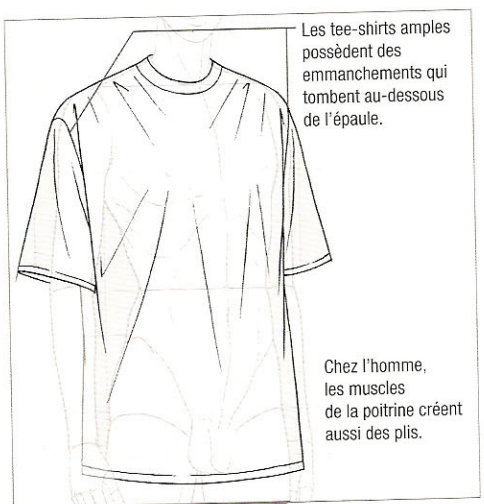
Vue de face, pose droite



Vue de face avec le poids sur une jambe



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)



Vue de trois quarts, pose droite

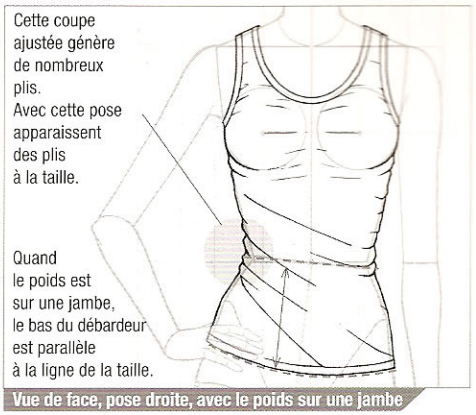


Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

Débardeur



Vue de face, pose droite



Vue de face, pose droite, avec le poids sur une jambe



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)



Vue de trois quarts, pose droite



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

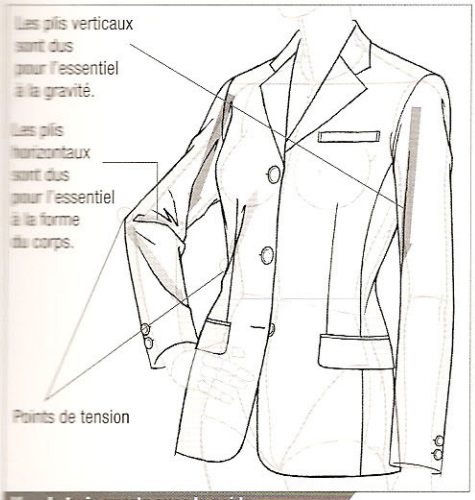
Veste



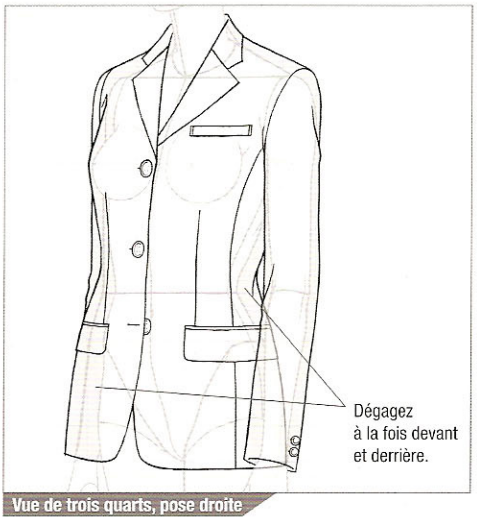
Vue de face, pose droite



Vue de face, pose droite, avec le poids sur une jambe



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)

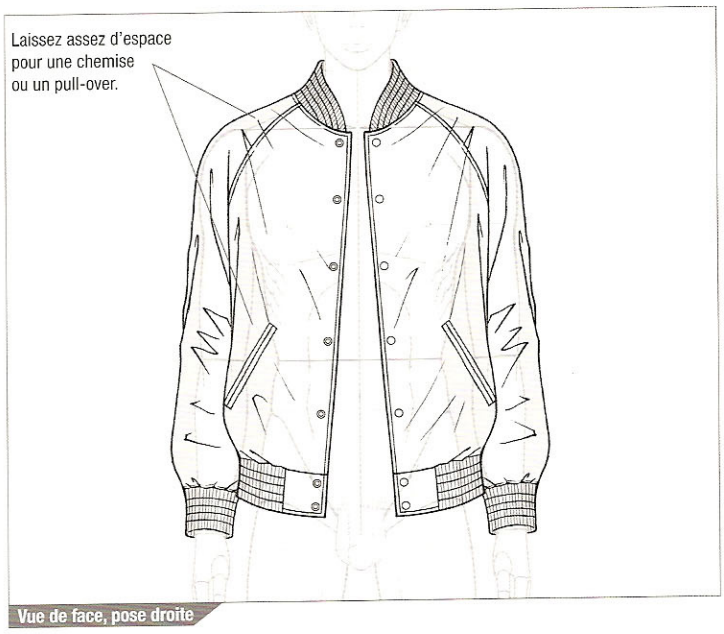


Vue de trois quarts, pose droite

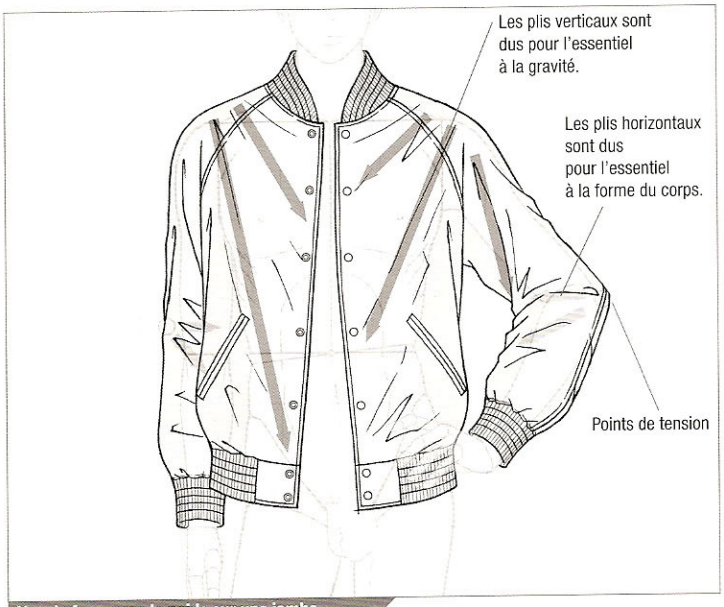


Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

Blouson



Vue de face, pose droite



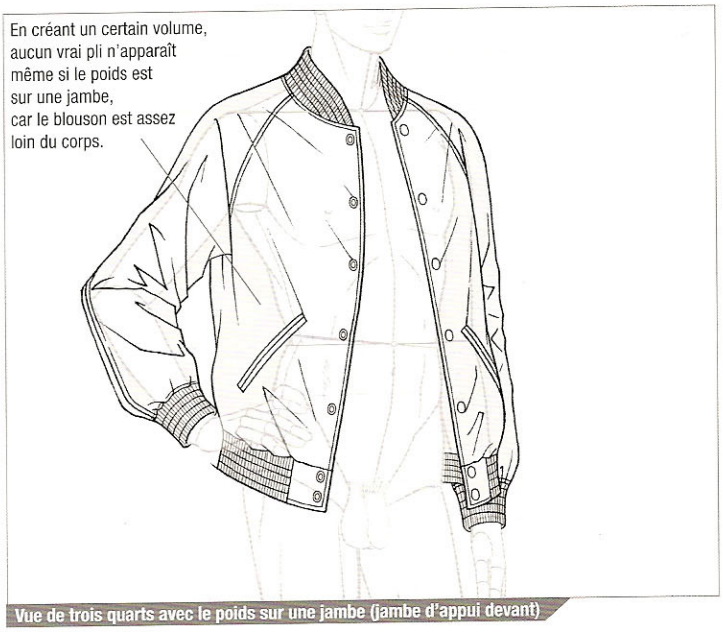
Vue de face, avec le poids sur une jambe



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)



Vue de trois quarts, pose droite



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

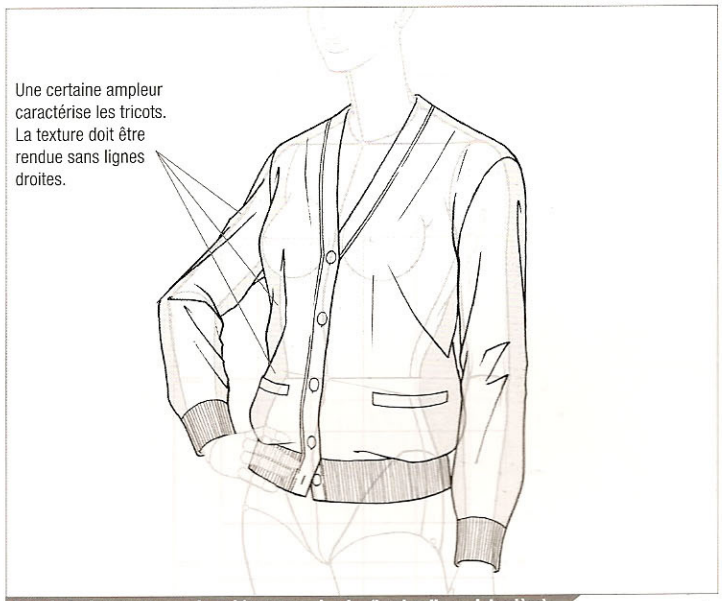
Cardigan



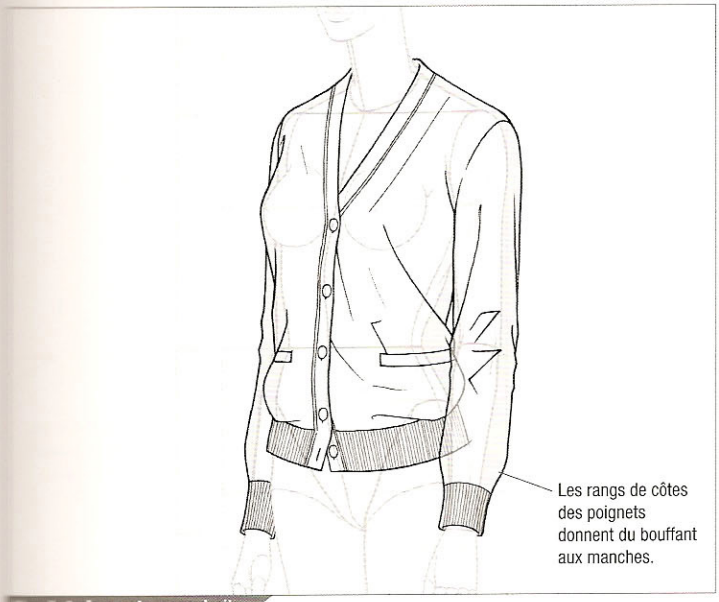
Vue de face, pose droite



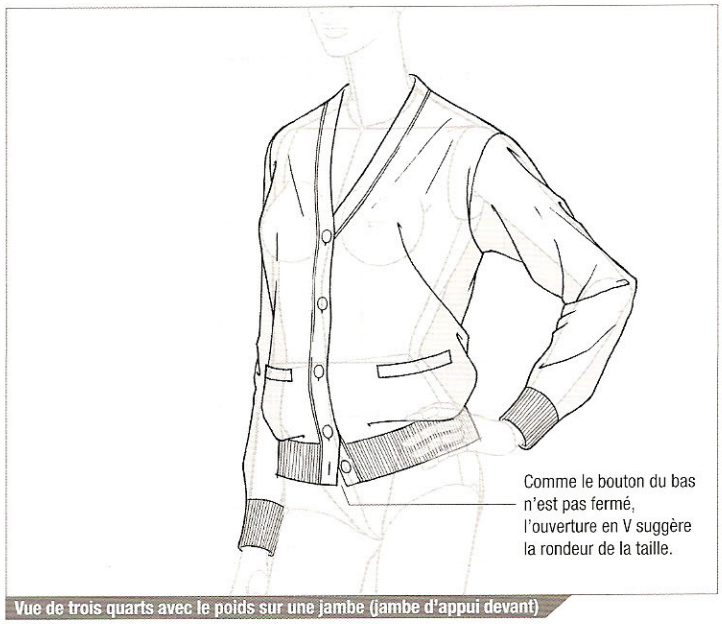
Vue de face, avec le poids sur une jambe



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)



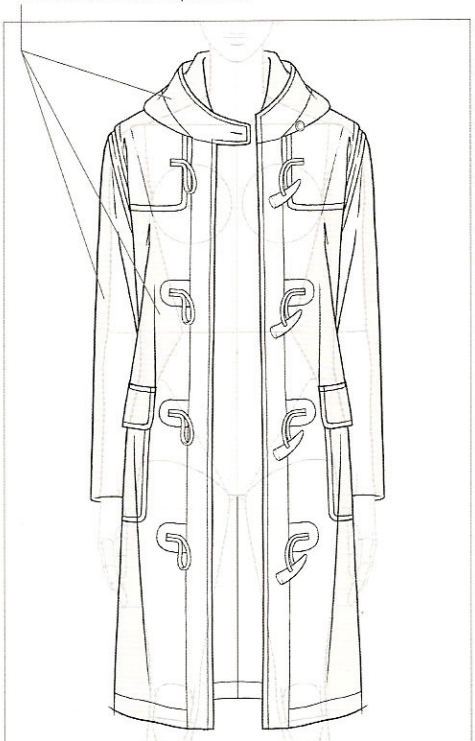
Vue de trois quarts, pose droite



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

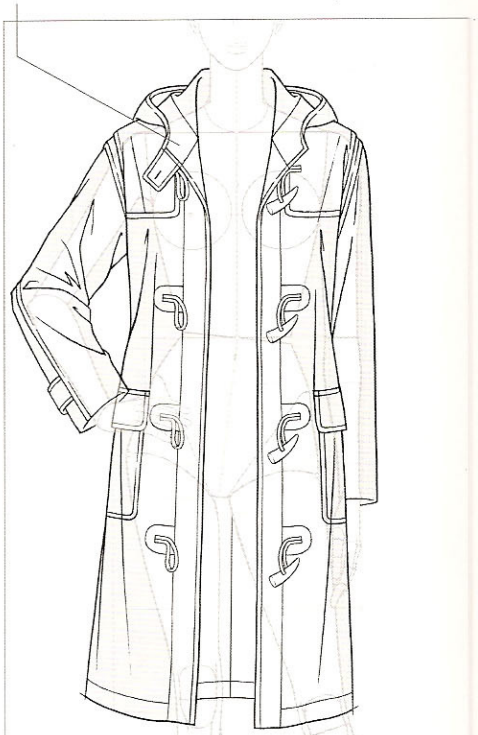
Manteau

Le manteau est le vêtement d'extérieur qui a le plus de volume. Veillez donc à bien le représenter.



Vue de face, pose droite

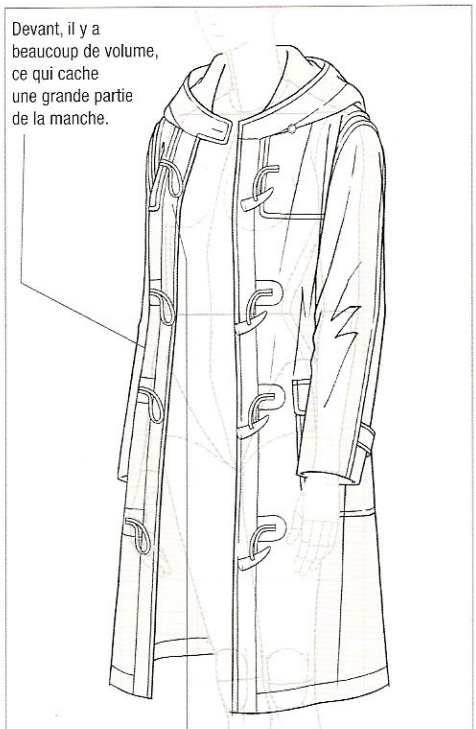
La double patte est retournée. Comme il est difficile de dessiner une capuche en trois dimensions, observez bien le tissu ou le manteau si vous le pouvez.



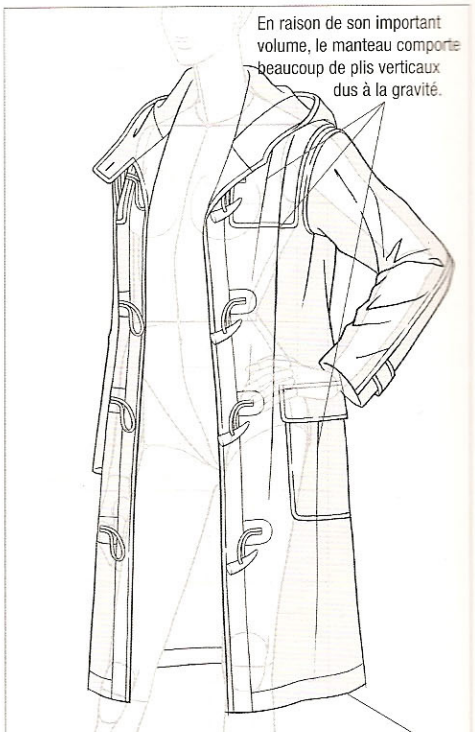
Vue de face, avec le poids sur une jambe



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)



Vue de trois quarts, pose droite



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

Gilet

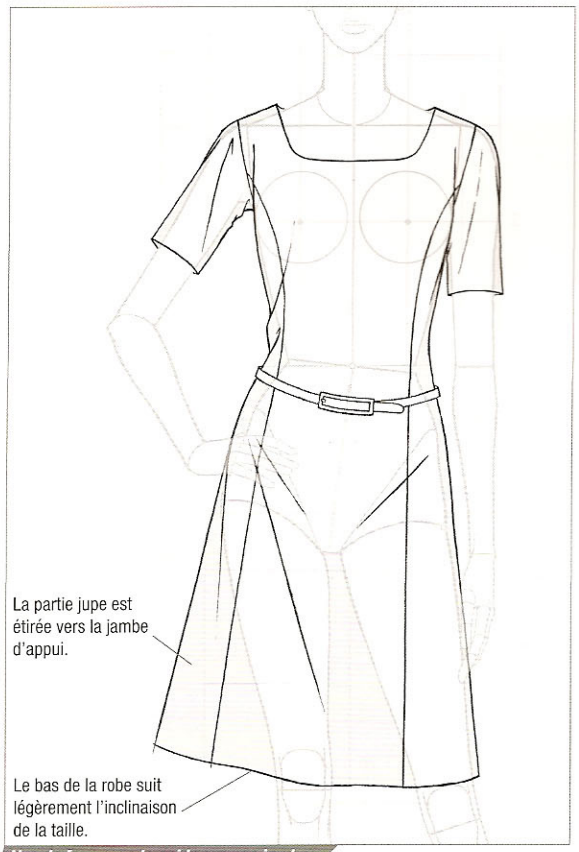


Vue de face, pose droite

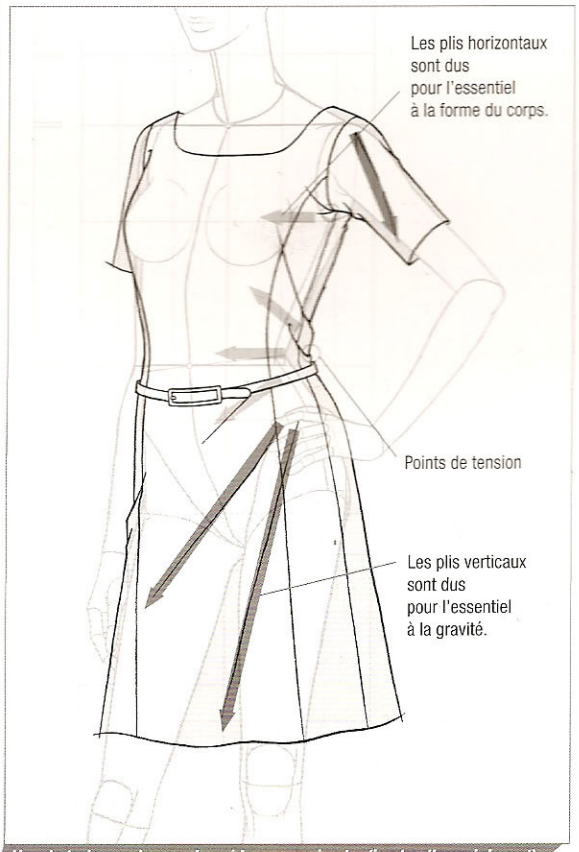


Vue de trois quarts, pose droite

Robe



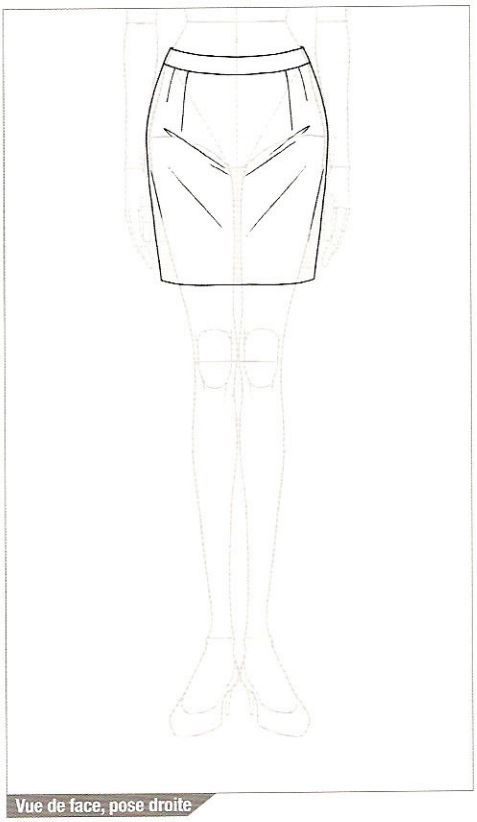
Vue de face avec le poids sur une jambe



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

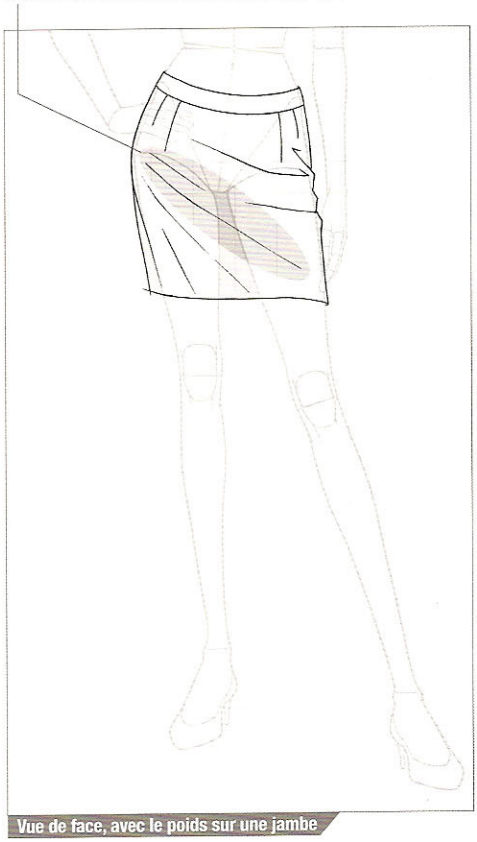
Minijupe droite

Pour dessiner une jupe, il faut connaître sa longueur (mini, aux genoux, longue, etc.) et sa forme (trapèze, droite, évasée, etc.).

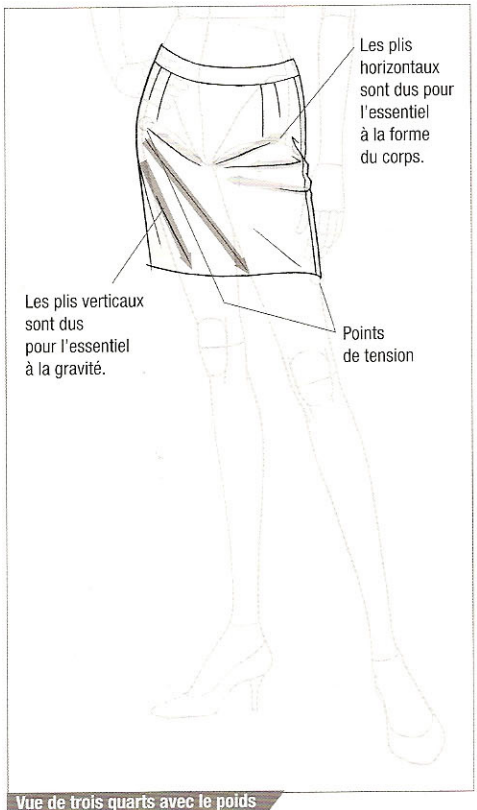


Vue de face, pose droite

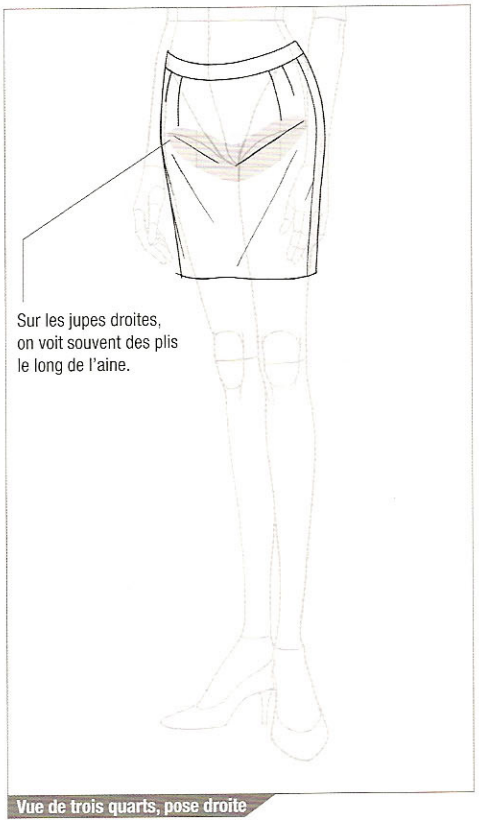
Dessinez des plis qui partent de la hanche de la jambe d'appui vers la bordure du côté de la jambe libre, montrant la direction dans laquelle le tissu s'étire.



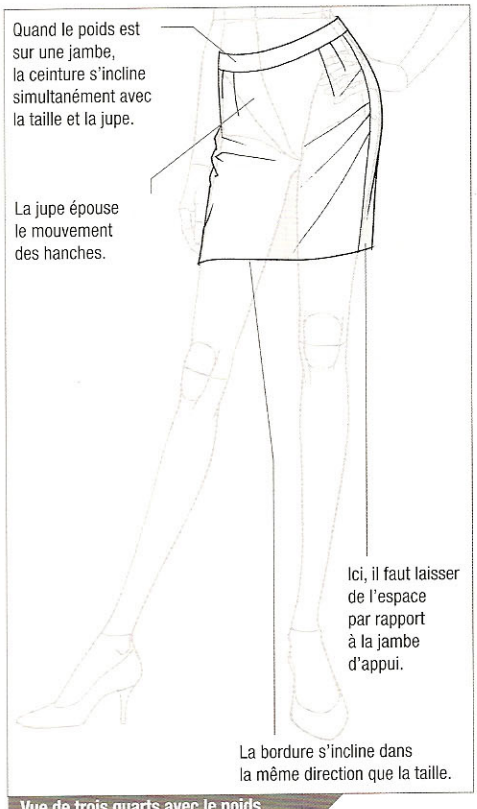
Vue de face, avec le poids sur une jambe



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui)



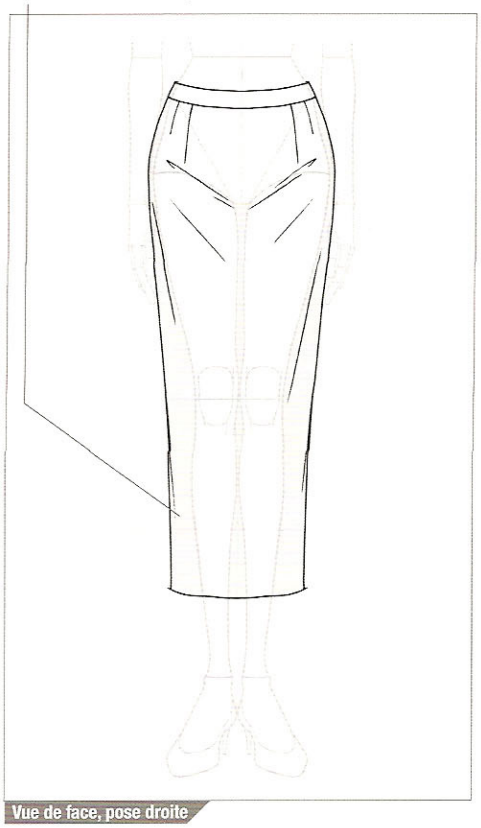
Vue de trois quarts, pose droite



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

Jupe longue droite

La jupe droite longue ne doit pas être trop ajustée vers le bas pour ne pas bloquer les jambes. Parfois, il faut la fendre à l'arrière ou sur le côté pour faciliter la marche.

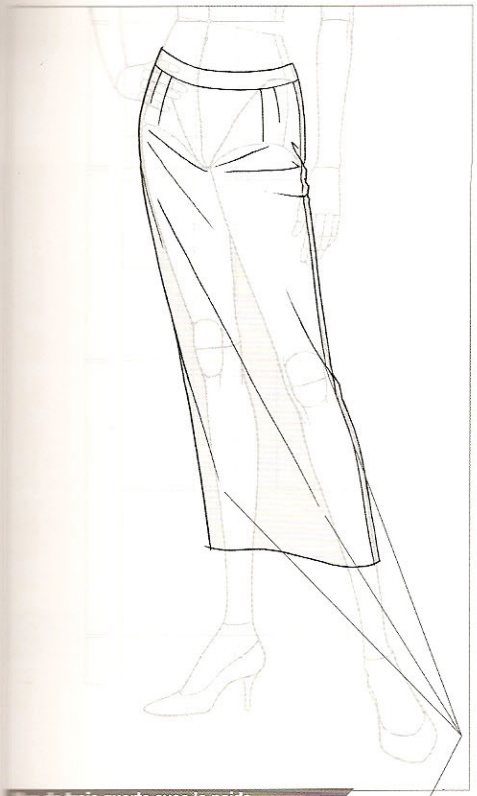


Vue de face, pose droite

Quand le poids est sur une jambe, la ceinture s'incline parallèlement *à la taille et à la jupe.*

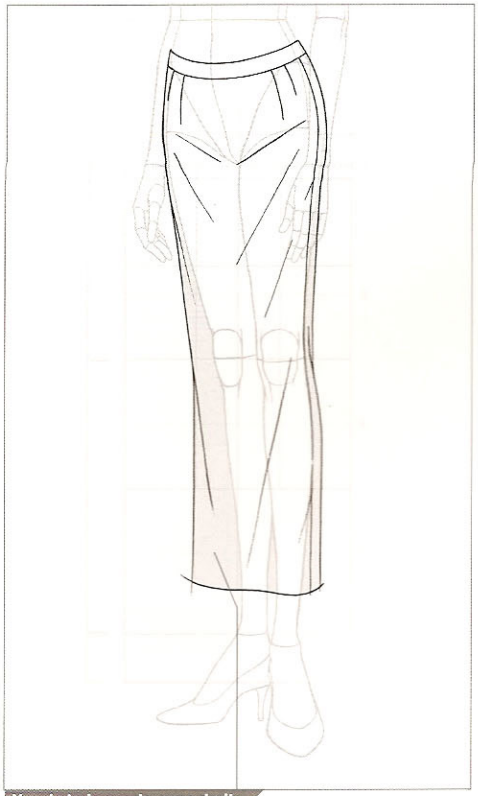


Vue de face, avec le poids sur une jambe



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)

Comme les jupes sont plus lourdes quand elles sont longues, des plis verticaux apparaissent à cause de la gravité.



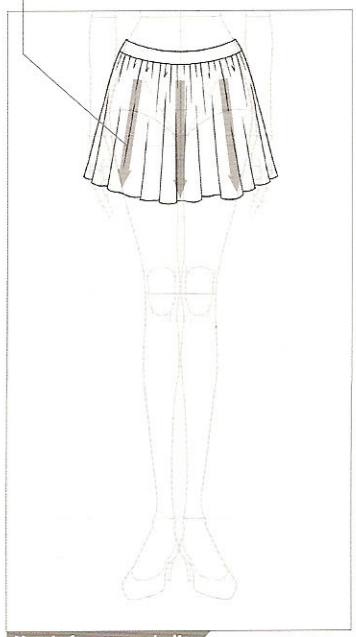
Vue de trois quarts, pose droite

Contrairement aux vêtements du haut du corps, ceux qui couvrent les jambes ont plus d'espace devant. Cela est dû à la forme en S des jambes vues de profil (voir page 16).

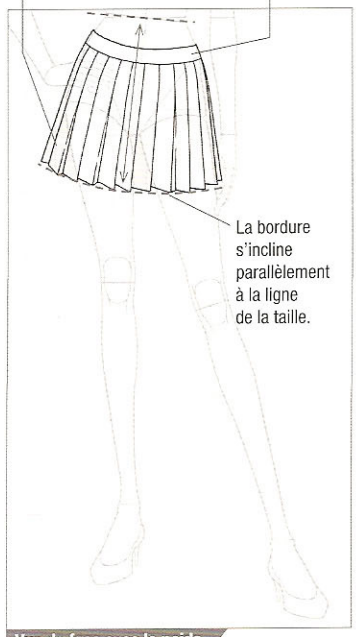


Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

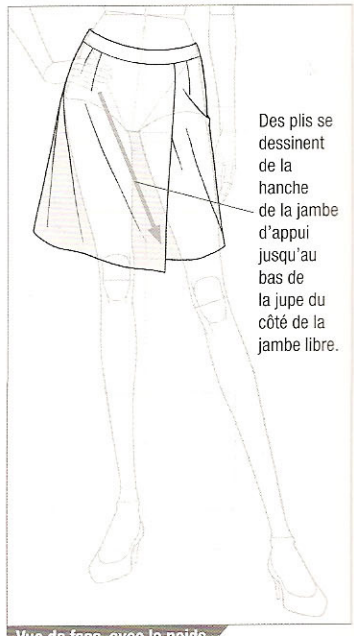
Minijupe évasée/plissée & jupe portefeuille



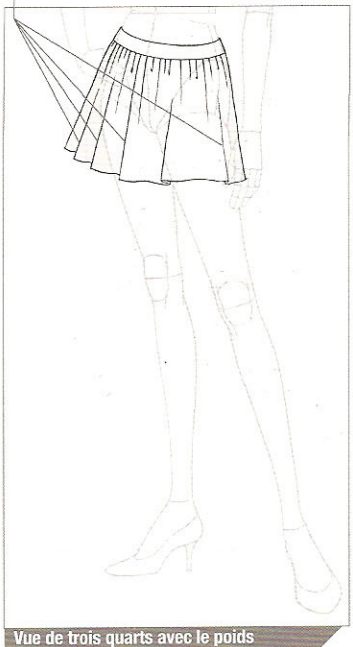
Vue de face, pose droite



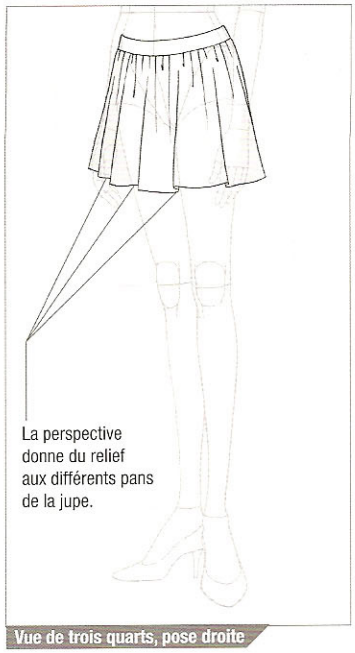
Vue de face avec le poids sur une jambe



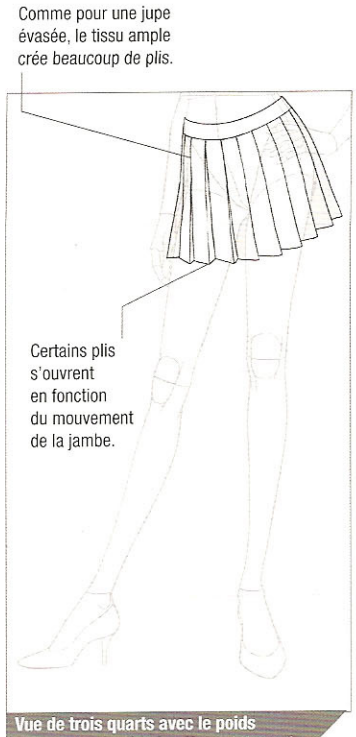
Vue de face, avec le poids sur une jambe



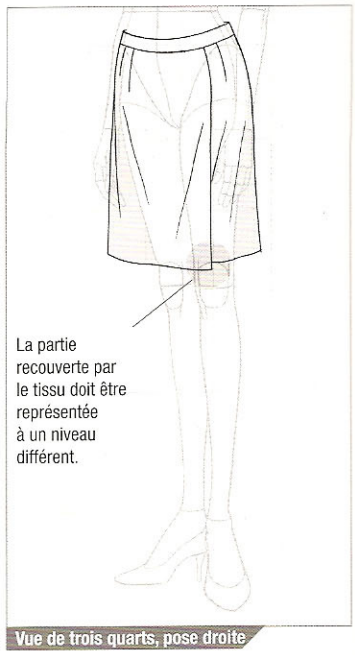
Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)



Vue de trois quarts, pose droite



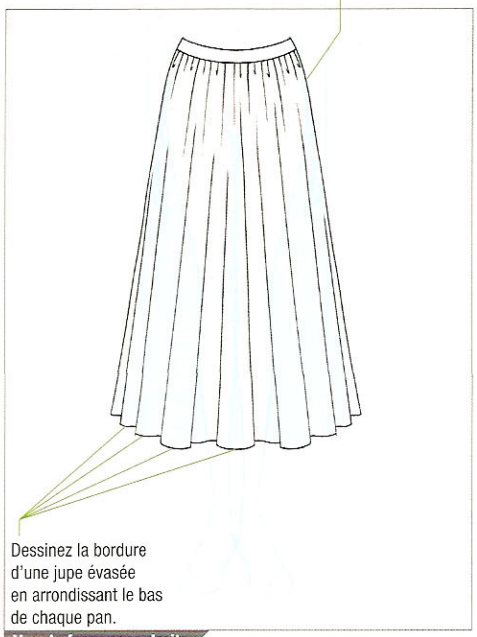
Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)



Vue de trois quarts, pose droite

Jupe évasée/ plissée (longue)

Comme les jupes sont fixées à la taille, dessinez-les déployées à partir des hanches.



Dessinez la bordure d'une jupe évasée en arrondissant le bas de chaque pan.

Vue de face, pose droite

Les plis doivent être tous à peu près de la même largeur.



Vue de face, pose droite, avec le poids sur une jambe

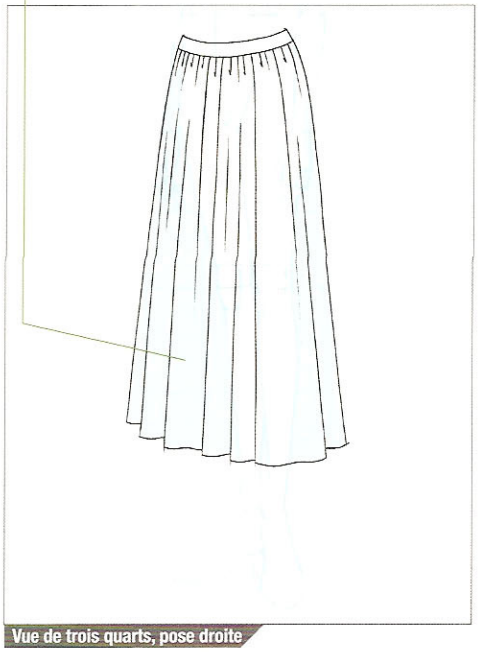
Contrairement aux vêtements du haut du corps, ceux qui couvrent les jambes sont plus dégagés devant. Cela est dû à la forme en S des jambes vues de profil (voir page 16).



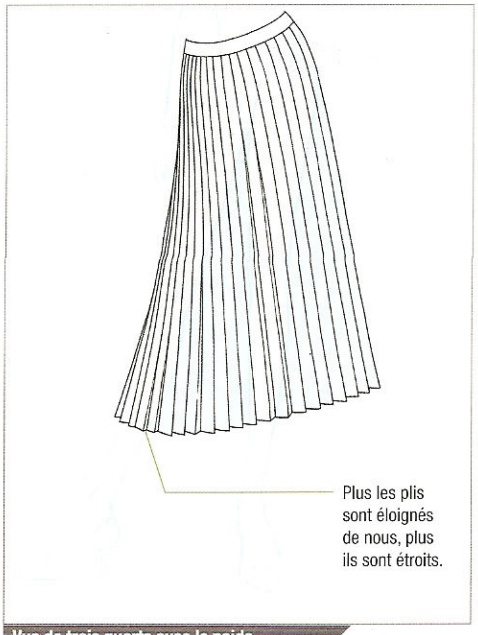
Les plis horizontaux sont dus pour l'essentiel à la forme du corps.

Les plis verticaux sont dus pour l'essentiel à la gravité.

Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)



Vue de trois quarts, pose droite



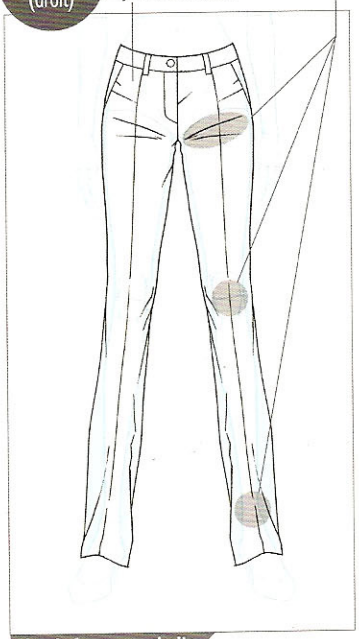
Plus les plis sont éloignés de nous, plus ils sont étroits.

Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

Pantalon (droit)

Les pantalons sont ajustés à la taille.

Des plis apparaissent souvent aux articulations.

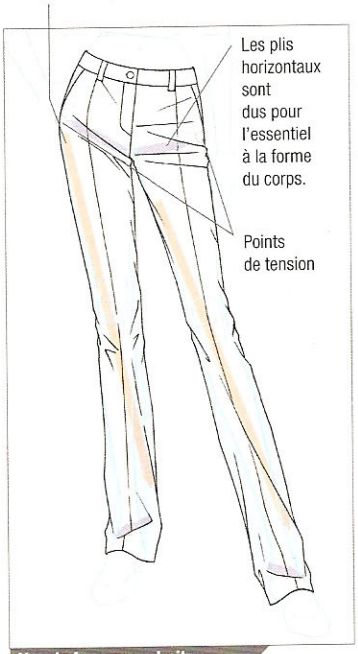


Vue de face, pose droite

Les plis verticaux sont dus pour l'essentiel à la gravité.

Les plis horizontaux sont dus pour l'essentiel à la forme du corps.

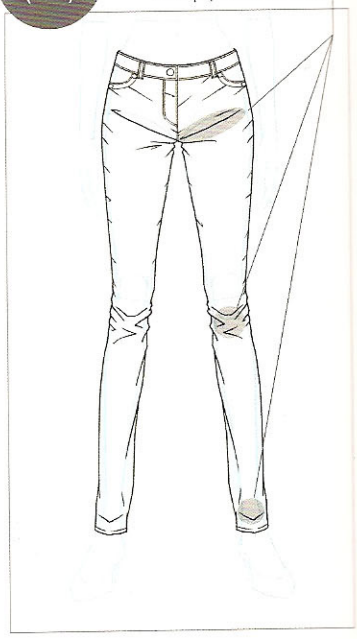
Points de tension



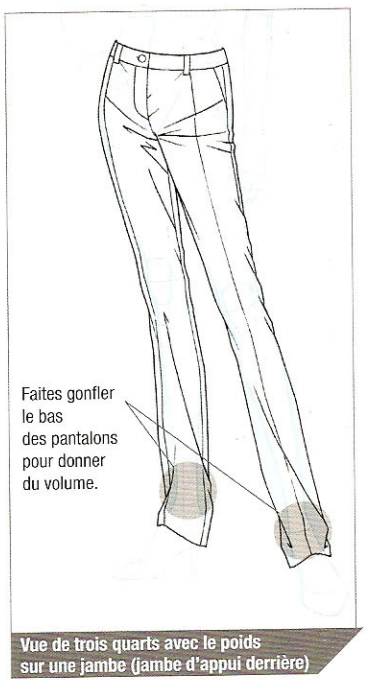
Vue de face, pose droite, avec le poids sur une jambe

Pantalon (étroit)

Comme ils sont très ajustés, les plis horizontaux, dus pour l'essentiel à la forme du corps, sont nombreux.



Faites gonfler le bas des pantalons pour donner du volume.



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui derrière)

Plus les jambes sont écartées, plus les plis sont nombreux.



Vue de trois quarts, pose droite

Quand les jambes sont écartées, des plis apparaissent au creux de l'aine.



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

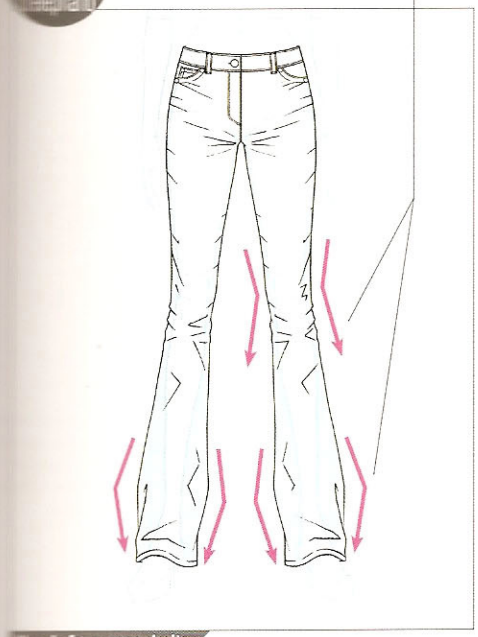
Quand les jambes sont écartées, des plis apparaissent au creux de l'aine de la jambe libre.



Vue de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant)

Pantalon (pattes d'éléphant)

Quand on montre un pantalon affaissé sur les chevilles, il faut que les bordures soient évasées. Le bas du pantalon doit être légèrement fuselé.



Vue de face, pose droite

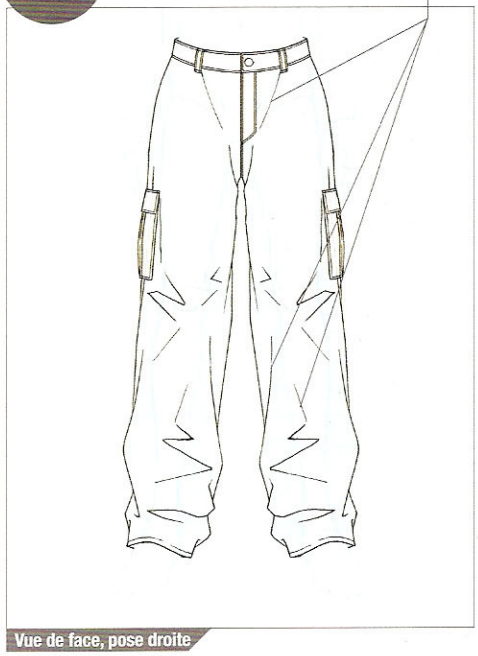
Les plis horizontaux, dus pour l'essentiel à la forme du corps, se trouvent dans la partie supérieure du pantalon, qui est ajustée. Des plis verticaux dus à la gravité sont visibles au-dessous des genoux, quand le pantalon s'évase.



Vue de trois quarts, pose droite

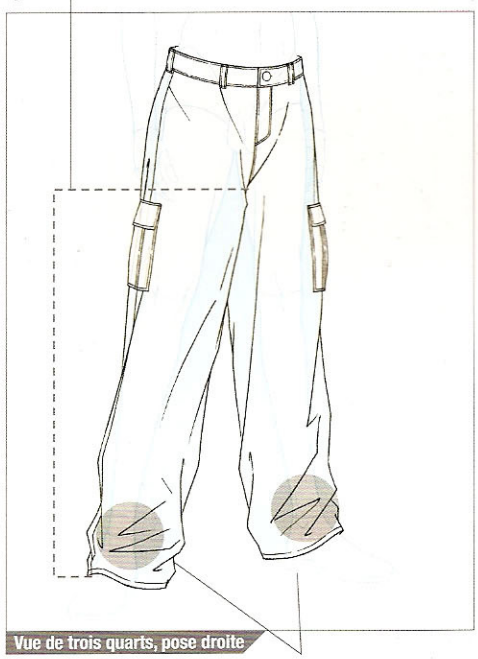
Pantalon (large)

Les plis verticaux sont dus à la gravité.



Vue de face, pose droite

Comme les pantalons pour homme ont plus d'espace à l'entrejambe, les jambes paraissent plus courtes que celles des dessins des pantalons ajustés.

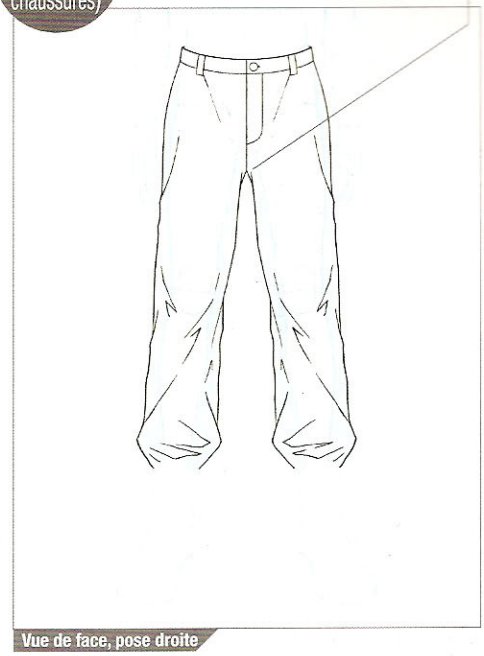


Vue de trois quarts, pose droite

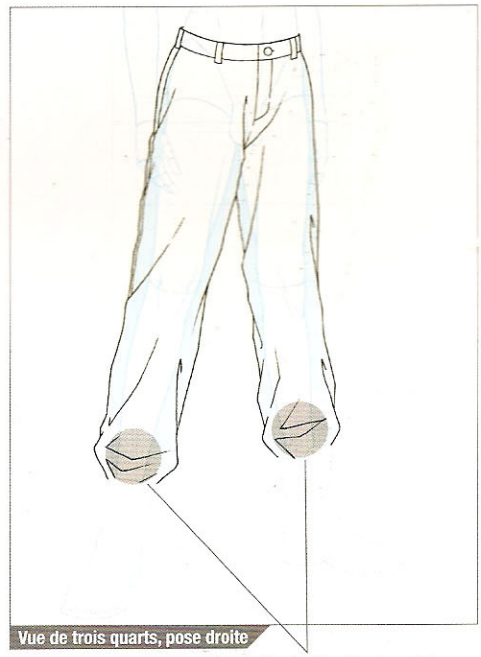
Comme le bas s'affaisse, des plis horizontaux apparaissent.

Pantalon (dans les chaussures)

L'entrejambe des pantalons pour homme est souvent un peu lâche.



Vue de face, pose droite



Vue de trois quarts, pose droite

Les bottes font bouffer le pantalon.

[2] Coloriage
(1) Principes

CMJN : synthèse soustractive

On peut reproduire sur le papier plus de dix millions de nuances, toutes créées à partir de quatre couleurs : cyan (C), magenta (M), jaune (J) et noir (N). Ces quatre couleurs correspondent aux quatre encres d'impression couleur standard.

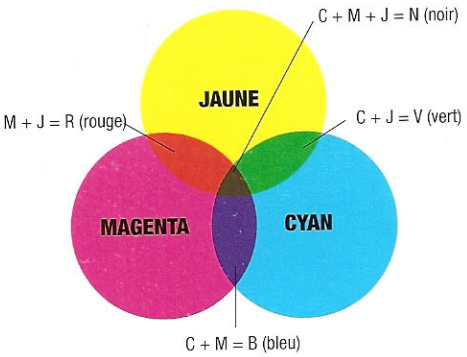
● Couleurs chromatiques

Dans le modèle CMJN, les trois couleurs chromatiques sont le cyan (C), le magenta (M) et le jaune (J). Ce sont les couleurs primaires de la synthèse soustractive. Si on mélange ces couleurs deux par deux, on obtient des couleurs dites secondaires : le rouge, le vert et le bleu-violet. Toutes ces couleurs possèdent des propriétés de teinte, de lumière et de saturation.

● Couleur achromatique

Dans le modèle CMJN, le noir (N) est une couleur achromatique, c'est-à-dire qu'il a de la lumière mais pas de teinte. En d'autres termes, le noir est une absence de couleur.

Quand on mélange les trois couleurs primaires en égales proportions sur un papier blanc, celles-ci filtrent la lumière et on obtient du noir. Ces couleurs enlèvent le blanc, d'où le nom de synthèse soustractive.

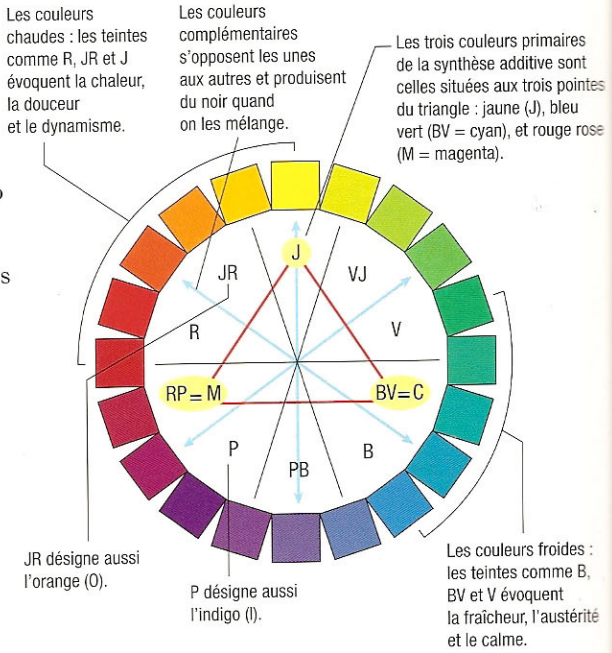


RVB : synthèse additive

Dans la synthèse additive, les couleurs sont produites à l'aide de sources de lumière, les trois couleurs primaires étant le rouge (R), le vert (V) et le bleu (B). Quand on les mélange, on obtient du blanc. Ce système est utilisé pour les écrans des ordinateurs et des téléviseurs principalement. Le spectre colorimétrique obtenu par le modèle RVB est bien plus large que celui obtenu par le modèle CMJN.

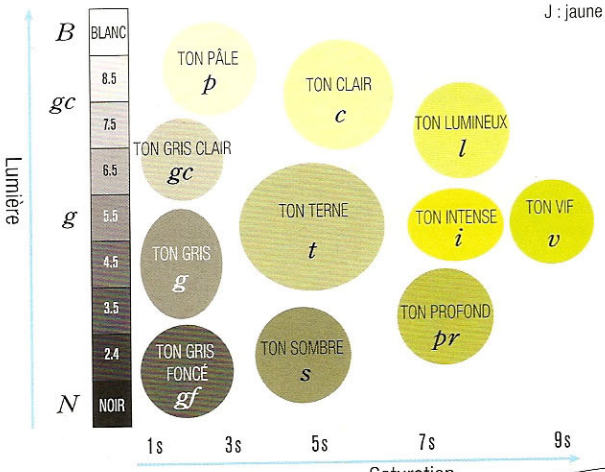
La teinte

Le cercle chromatique : c'est le nom donné au cercle qui représente les rapports entre les cinq couleurs de l'arc-en-ciel (rouge, jaune, vert, bleu et violet ou pourpre [plus orange et indigo au Japon]). On dit qu'en matière de couleur, les préférences varient en fonction du climat. Les régions chaudes ont une prédilection pour les couleurs primaires, les régions froides pour les couleurs peu saturées et tirant sur le gris. Si le nombre de couleurs utilisées dans l'industrie de la mode ces dernières décennies a augmenté de façon spectaculaire, c'est sans doute parce que les stylistes ne sont plus exclusivement originaires d'Europe. Des stylistes venus du monde entier créent désormais la mode.

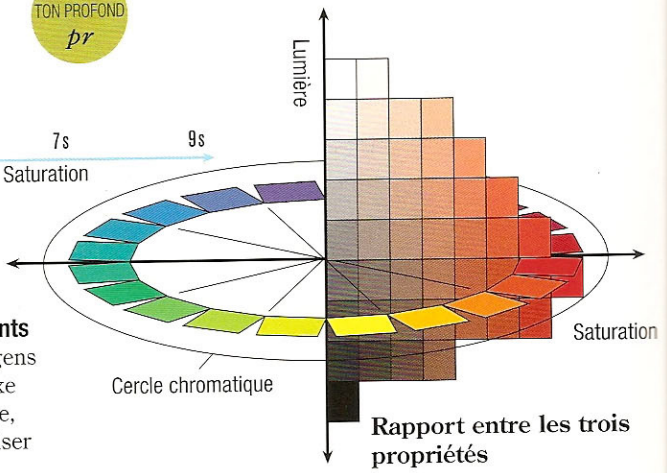


Cercle chromatique
J : jaune ; V : vert ; B : bleu ; P = pourpre ou violet ; R = rouge

Lumière et saturation



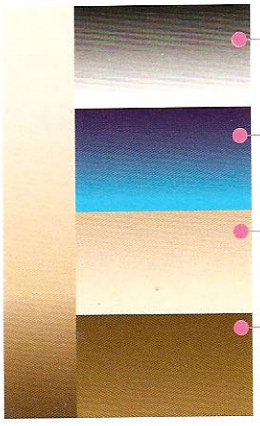
Nuances selon les couleurs
Coupe achromatique, transversale et à plat



Rapport entre les trois propriétés

Couleurs de base pour les vêtements

Ce sont celles que la majorité des gens aime porter, quels que soient le sexe et l'âge. Contrairement au graphiste, le styliste de mode ne peut pas utiliser toutes les couleurs qu'il lui plaît. Il doit toujours les choisir en fonction de la couleur de la peau.



Couleur achromatique : elle met en valeur la fraîcheur de la peau et le teint, représentés par des couleurs chromatiques. Elle n'est pas limitée aux grandes occasions, mais sert tout au long de l'année.

Bleu marine : comme cette couleur est proche de la couleur complémentaire de la peau, elle produit de profonds contrastes. On l'utilise beaucoup, tant en Occident qu'en Orient, pour les jeans et les uniformes, mais aussi pour le kimono japonais traditionnel (indigo).

Ivoire : très proche de la couleur de la peau des Blancs, cette couleur produit un effet uni et harmonieux. Comme c'est une couleur chaude, elle crée une atmosphère de douceur.

Marron : proche de la tonalité de la couleur de la peau, cette couleur produit un contraste à la fois fort et doux. Elle crée une élégance discrète.

Les couleurs de base pour les vêtements ont pour caractéristique de contenir toutes du blanc ou du noir. Ainsi, pour peindre un vêtement, nous vous conseillons de ne pas utiliser directement la peinture sans la mélanger avec un peu de blanc ou de noir. Il en résulte une teinte qui s'harmonise mieux avec la peau.

(2) Couleurs et fournitures

Crayon à papier
Le crayon à papier est l'outil le plus simple et le plus courant du dessinateur. Mieux vaut utiliser les mines B et 2B, tendres, plutôt que les mines F et H, dures et plus claires, qui risquent d'abîmer le papier. En anglais, B signifie noir (black) et H dur (hard).
Plus le nombre associé au H est élevé, plus la mine est dure et plus la couleur est claire ; plus le nombre associé au B est élevé, plus la mine est tendre et plus la couleur est foncée. F signifie ferme (firm) et se situe entre H et HB.

Crayon à pastel
La mine est composée de pigments de poudre compactés. On l'utilise donc surtout pour le maquillage et pour représenter le grain d'un tissu épais.

Peinture acrylique
Résistante à l'eau une fois sèche, elle peut être utilisée sur du papier, mais aussi sur de la pierre, du verre ou du métal.
Selon la quantité d'eau versée pour la diluer, elle peut être appliquée comme de l'aquarelle transparente pour les tons pâles, et comme de la gouache pour un effet plus appuyé.
Si la peinture acrylique est opaque, des médiums peuvent en modifier les propriétés pour en faire une peinture extrêmement polyvalente.

Aquarelle
Comme elle ne masque pas les sous-couches, elle permet de représenter les tissus fins et souples, et l'aspect translucide de la peau.
Si on applique une couche de couleur, qu'on laisse sécher, et qu'on applique ensuite une couche d'une autre couleur, les deux se mélangent et produisent une belle couleur profonde. La technique qui consiste à appliquer plusieurs couches d'aquarelle sans ajouter de blanc est surtout utilisée pour ombrer. Une certaine opacité peut aussi être obtenue en utilisant du blanc avec moins d'eau, créant ainsi des couleurs plus claires.

Crayon de couleur
Les crayons de couleur se caractérisent par leurs couleurs vives et sont résistants à l'eau car leur pigment contient de la cire ou une autre substance aux mêmes propriétés. Les moins gras peuvent être mélangés ou appliqués les uns par-dessus les autres. Ils sont parfaits pour représenter, entre autres, la texture d'un tissu, les zones ombrées et le maquillage.

Gouache
Très opaque, elle masque les sous-couches et permet de représenter toutes sortes de motifs, notamment les carreaux.
Elle permet également d'appliquer les couleurs sombres (noir ou marine) qui ont tendance à se répartir inégalement avec l'aquarelle.

Ruban de réparation
Une fois appliqué, il devient presque invisible. Sa surface est mate et reste quasiment incolore même quand on imprime ou photocopie. On peut aussi dessiner dessus.



Brosse de plumes
Elle permet de débarrasser le papier de tous les résidus et salissures.

Godet
Prévoyez-en une dizaine.

Pinceau
N'hésitez pas à associer les pinceaux à poils longs et fins (qui permettent des dessins et tracés délicats) avec des brosses plates.
Avant toute première utilisation, retirez-en l'amidon en les lavant plusieurs fois à l'eau froide ou tiède.

Bac à eau
Composé de trois parties : pour nettoyer, rincer et avoir de l'eau en réserve.

Pince
Pour maintenir le papier pendant qu'on dessine. On peut aussi utiliser du ruban de masquage.

Papier couché
Son grain est parfait pour les pastels et les aquarelles. Très pratique pour les débutants car son prix est raisonnable. Ses différentes épaisseurs (standard, épais, très épais) conviennent à tous les outils et types de peinture. Proposés par de nombreux fournisseurs.

Feutre à base d'alcool (marqueur)
Sèche vite et possède un bon pouvoir colorant. Il faut faire attention car il répartit parfois mal la couleur sur les grandes surfaces. Toutefois, il est facile à utiliser et disponible dans de très nombreux coloris. Il ne masque pas les sous-couches et il ne dissout pas l'encre (intéressant quand on travaille sur des photocopies).

Colle en bombe
Garantit une application régulière.

Papier Bristol
Utilisé couramment pour le dessin de conception, son grain est lisse et adapté à tous les outils. De nombreux fournisseurs en proposent une vaste gamme.

Fixatif en bombe
Utilisé pour fixer les dessins au pastel et au crayon.

Stylo technique (encre/feutre)
Servant fréquemment pour les dessins techniques et les dessins de mode, ils sont disponibles en plusieurs épaisseurs dont les plus utilisées se situent entre 0,5 et 0,8 mm.

Feutre à base d'eau
Comme les feutres ont tendance à répartir inégalement la couleur, réservez-les pour les détails complexes des yeux et des lèvres, des accessoires, des bordures et des motifs (carreaux, rayures, etc.).

Stylo-bille
Disponibles en une grande variété de couleurs (les plus utilisées pour le dessin de mode sont le blanc, l'or et l'argent), certains peuvent être appliqués sur de la peinture. Par exemple pour les rayures, les carreaux, les détails des accessoires, etc.

Bloc à dessin
Parfait pour le crayon et donc souvent utilisé pour les croquis préliminaires.

Adéquation des outils utilisés

Le tableau suivant montre la compatibilité des couleurs d'artistes quand elles sont délayées (○ : bonne\ △ : au cas par cas\ × : mauvaise).

Base \ Détails/ colorage	Aquarelle	Gouache	Feutre (alcool)	Feutre (eau)	Crayon de couleur	Pastel	Stylo-bille	Stylo technique
Aquarelle	△ Plus clair que la base : X	○	△ Plus clair que la base : X	△ Plus clair que la base : X	○	○	○	○
Gouache	×	○	△ Plus clair que la base : X	△ Plus clair que la base : X	○	○	○	○
Feutre (alcool)	△ Plus clair que la base : X	○	△ Plus clair que la base : X	△ Plus clair que la base : X	○	○	○	○
Feutre (eau)	× Dilue la base	○	△ Plus clair que la base : X	△ Plus clair que la base : X	○	○	○	○
Crayon de couleur	△ Tache le crayon de couleur à l'eau	○	× Efface l'encre	△ Plus clair que la base : X	○	○	△ Peut rejeter l'encre	○
Pastel	× Dilue le pastel	× Dilue le pastel	× Dilue le pastel	× Dilue le pastel	○	○	△ Peut rejeter l'encre	○
Stylo-bille	× Dilue l'encre	○	○	△ Peut tacher l'encre	○	○	○	○
Stylo technique	○	○	○	○	○	○	○	○

(3) Méthodes

En général, le coloriage de base se fait avec l'aquarelle, la gouache ou les marqueurs à l'alcool. Les autres outils sont utilisés en complément.

Colorier avec l'aquarelle ou la gouache

◆ Composition de couleurs

Entraînez-vous à composer toutes les couleurs en associant quatre couleurs, c'est-à-dire les trois couleurs primaires (cyan, magenta et jaune) et le noir, tout en ajoutant du blanc quand c'est nécessaire.

1. On utilise ici la gouache car elle permet une réparation plus homogène des couleurs. En ajoutant un peu de noir ou de blanc à la couleur de base, on obtient une couleur de vêtement qui s'harmonise avec celle de la peau. Sachez que la coloration des vêtements par les seules couleurs primaires manque parfois de naturel.

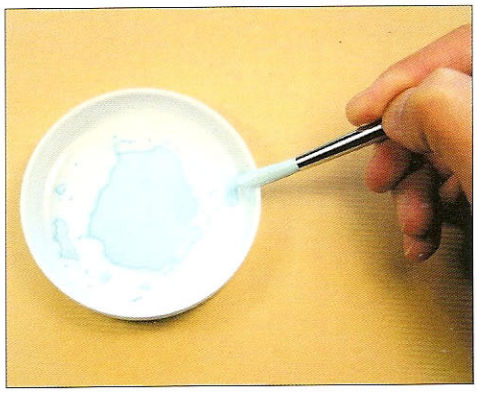
2. Pour obtenir des couleurs pâles, on ajoute progressivement une ou plusieurs couleurs primaires à une base de blanc. Par exemple, pour obtenir un bleu de Saxe, ajoutez au blanc du bleu puis du rouge. Avec des aquarelles, utilisez de l'eau plutôt que du blanc, et superposez les couleurs pour ombrer.

3. Diluez avec de l'eau pour obtenir un blanc laiteux. Mélangez avec un pinceau épais jusqu'à ce que la couleur soit bien unie. Plus il y a de couleurs dans le mélange, plus la couleur obtenue est terne (synthèse soustractive, voir page 84), aussi n'utilisez pas plus de trois couleurs pour obtenir une couleur claire.

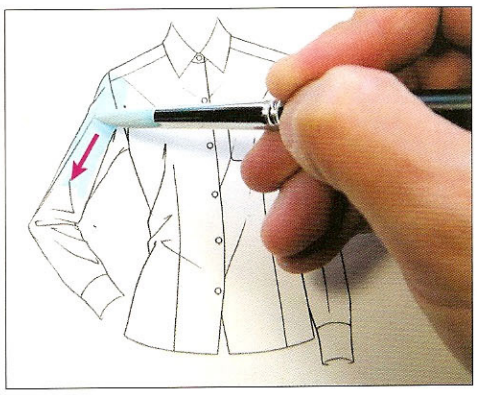
4. Quand vous avez obtenu la couleur désirée, testez-la sur une feuille blanche. Assurez-vous que la couleur, une fois sèche, est satisfaisante : sous forme liquide, elle semble plus claire.

5. Le bac à eau se divise en trois parties : une pour laver les pinceaux, une pour les rincer et une pour une réserve d'eau ou du solvant. Remplissez-le aux deux tiers pour éviter qu'il ne déborde.

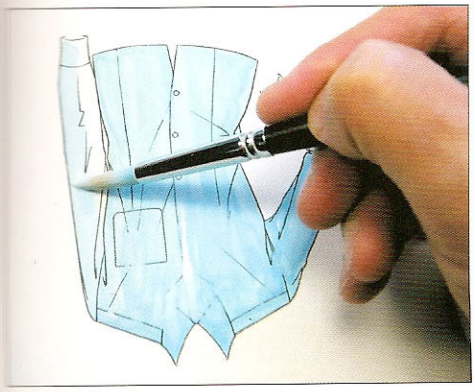
Aplat de couleur
Cet exercice vous apprendra comment appliquer la couleur de façon homogène.



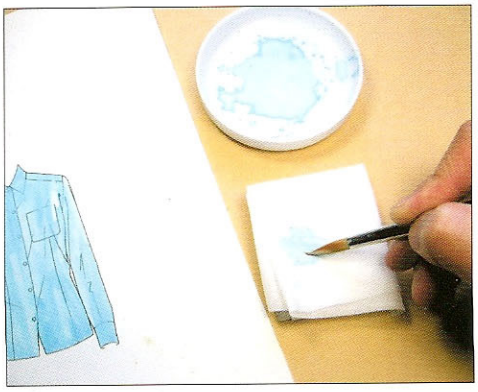
1. Avant de poser la peinture, égouttez bien votre pinceau sur le bord de la palette.



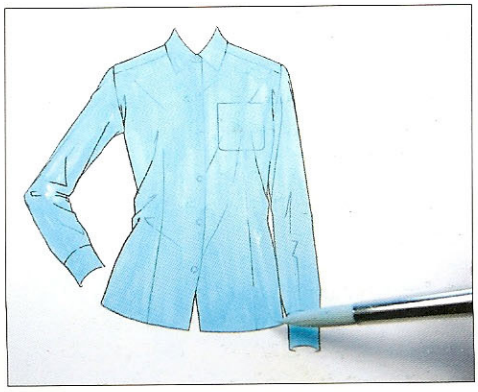
2. Appliquez la peinture en suivant la chaîne du tissu. Peignez avec délicatesse pour que le papier absorbe bien l'humidité. Divisez le dessin en petites parties, puis peignez-les une par une pour que la répartition soit uniforme. Essayez de relever votre pinceau le moins possible, car plus il y a de retouches, plus le résultat est irrégulier.



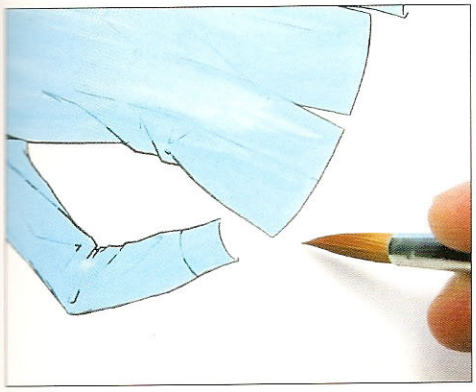
3. Posez le pinceau bien à plat pour peindre les grandes parties, tenez-le droit pour les petites. Testez sa position sous différents angles jusqu'à trouver la plus pratique.



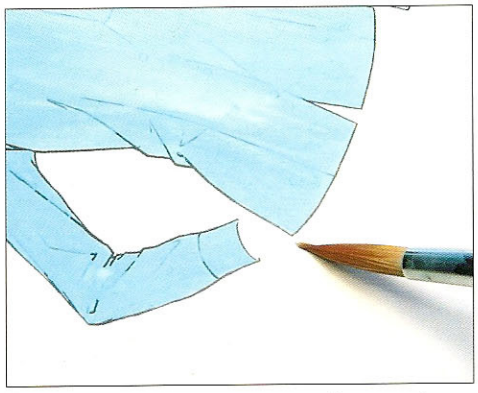
4. Ajustez la quantité d'eau pour ne pas détremper le papier. Pour cela, le plus simple est d'absorber l'eau en trop avec du papier de soie.



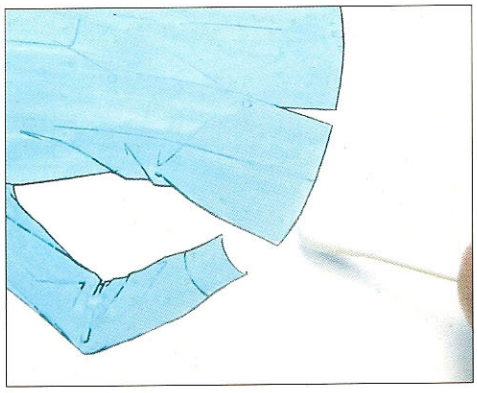
5. Quand la première couche est sèche, commencez la deuxième. (Avec la gouache, toute irrégularité disparaît après la troisième couche.)



6. Si la peinture déborde comme ci-dessus, ne paniquez pas.



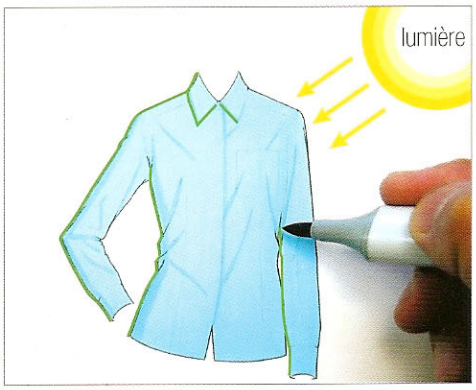
7. Avec un pinceau trempé dans l'eau claire, délayez la couleur qui a débordé.



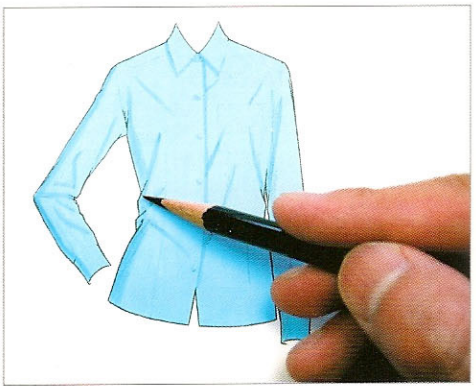
8. Essuyez soigneusement avec un Coton-Tige.

◆ Zones ombrées

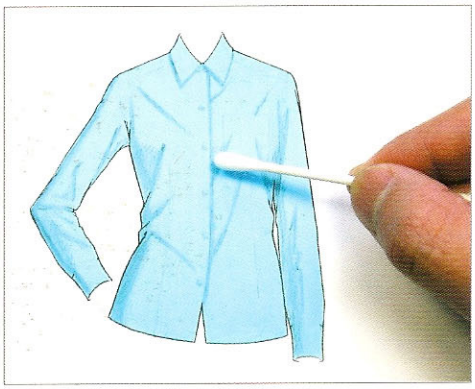
Ajouter des couleurs plus sombres permet de donner du relief aux dessins.



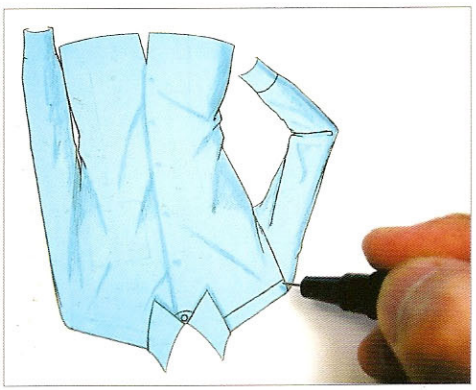
1. Décidez d'où vient la lumière puis ombrez le côté de la chemise qui n'y est pas exposé (on se sert ici d'un marqueur gris). N'oubliez pas d'utiliser une couleur plus sombre que la couleur de base. Procédez de la même manière pour ombrer le col et les manches, puis les plis, en les soulignant délicatement pour donner du relief. Ici, le trait vert indique les contours à ombrer.



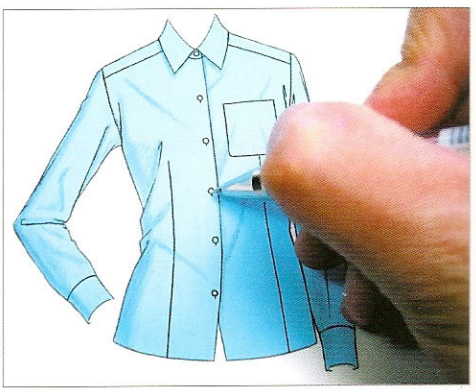
2. Choisissez un crayon de couleur marron pour ombrer le rouge et le jaune, un bleu foncé pour ombrer le vert et le bleu. Pour les couleurs tendres, difficiles à définir, utilisez un gris plus sombre que la couleur de base, voire du noir. L'ombré doit être réalisé délicatement avec le côté de la mine.



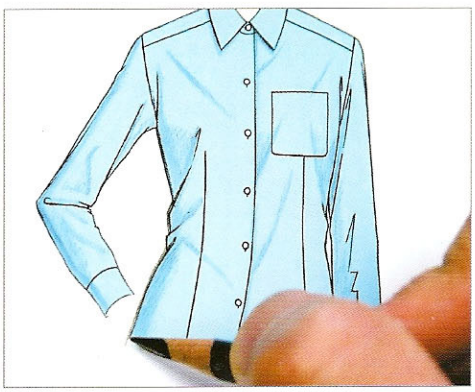
3. Estompez les lignes colorées au crayon avec un Coton-Tige.



4. Redessinez toutes les lignes qui ont disparu avec un stylo-feutre à pointe fine. Remarquez que les lignes dessinées sur une surface peinte sont plus épaisses.



5. Utilisez un stylo-bille blanc pour colorier les boutons.



6. Variez l'épaisseur des lignes avec un crayon de couleur afin de souligner le relief sur les zones ombrées, les lignes de séparation entre chaque élément (par exemple le col, le boutonnage), les plis profonds (le coude du bras plié, la taille du côté de la jambe d'appui) et les points de tension (le bras plié). Au contraire, appuyez moins sur le pinceau pour dessiner les lignes à peine visibles des zones exposées à la lumière, les plis superficiels (bras tendu et corps de face) et les zones sans tension.

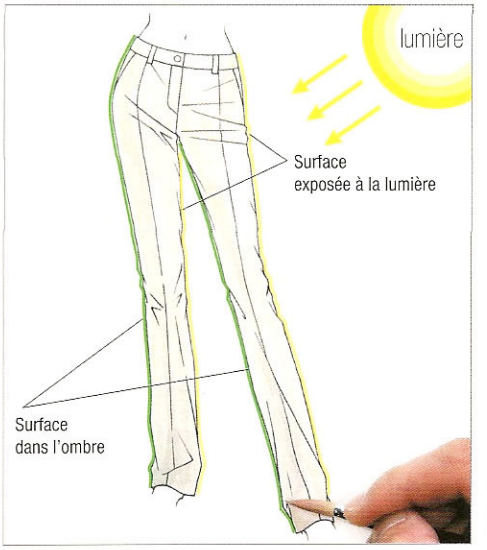


7. Comme les couleurs appliquées avec des crayons de couleur ont tendance à s'effacer facilement, il faut les fixer avec un fixatif en bombe que vous vaporiserez légèrement à environ 20 cm.

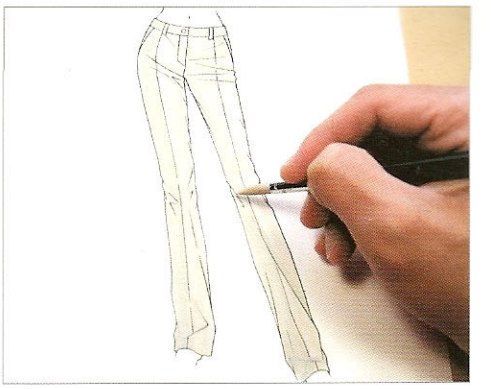


8. Le dessin est terminé.

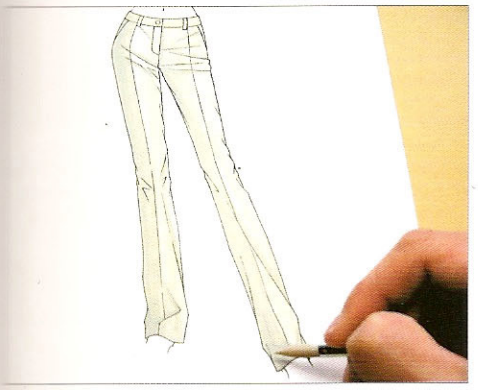
Dégradé de couleur
Cette technique permet de créer des ombres en ajoutant plusieurs couches de peinture diluée à l'eau. C'est l'aquarelle qui convient le mieux à ce procédé.



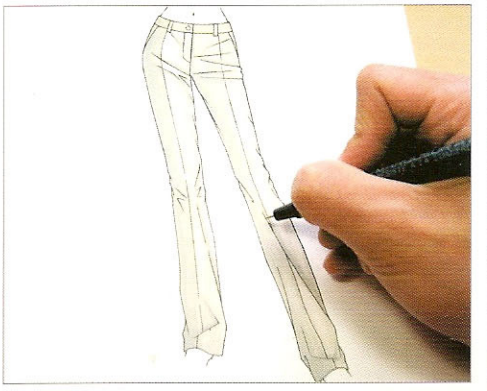
1. Commencez par décider d'où vient la lumière. Diluez l'aquarelle avec beaucoup d'eau, puis appliquez-en plusieurs couches sur les parties du vêtement qui sont complètement dans l'ombre. Comme le papier absorbe rapidement la première couche, d'où une répartition inégale de la couleur, veillez à bien diluer votre aquarelle. On peut obtenir des tons plus pâles, blanchâtres, sans utiliser de blanc mais en délayant encore plus la couleur avec de l'eau.



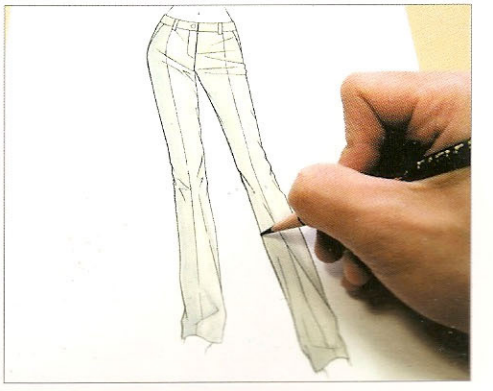
2. Appliquez la couleur par touches successives, sur les genoux et l'intérieur de la jambe gauche.



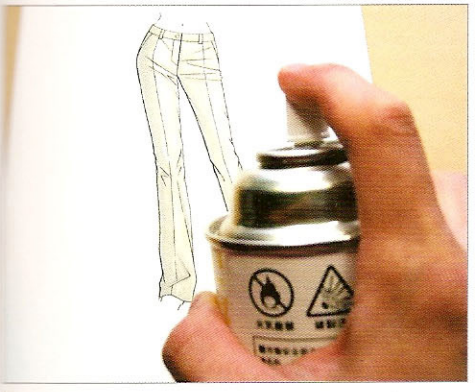
3. Appliquez plusieurs couches successives. Si vous ne parvenez pas à créer un ombré réaliste, assombrissez la couleur elle-même en ajoutant du noir, par exemple. Si vous avez appliqué trop de couleur, diluez-la directement sur votre feuille avec un pinceau trempé dans de l'eau claire et ôtez soigneusement l'excès avec un mouchoir en papier ou un Coton-Tige. Vous pouvez faire cela tant que la surface de votre feuille reste mouillée, et seulement avec l'aquarelle. Si vous souhaitez renforcer le contraste, terminez en utilisant des crayons de couleur ou des marqueurs pour accentuer l'ombré.



4. Retouchez les détails.



5. Variez l'épaisseur des lignes avec un crayon de couleur afin de souligner le relief. Pressez fermement sur la mine pour obtenir des lignes épaisses sur les zones ombrées, sur les lignes de séparation entre les différents éléments (par exemple à la braguette), sur les plis profonds (à l'entrejambe) et sur les zones qui soutiennent le poids du corps (jambe d'appui). Au contraire, pressez moins fort pour dessiner les lignes moins visibles, sur les zones exposées à la lumière, sur les plis superficiels (aux chevilles) et sur les zones où la force n'est pas utilisée (jambe libre).



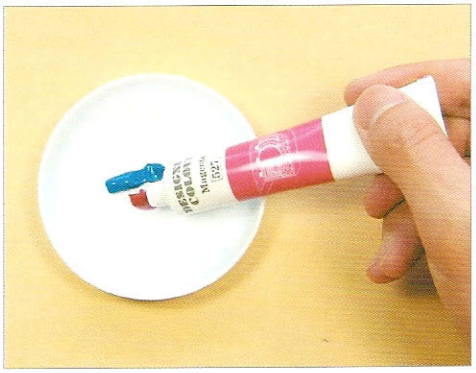
6. Fixez les couleurs avec du fixatif en bombe.



7. Le dessin est terminé.

◆ Peinture avec réserves

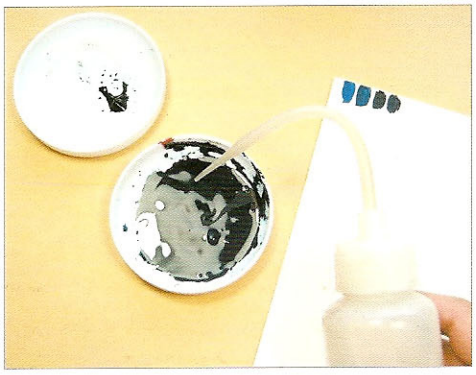
Cette technique consiste à laisser des zones non peintes sur le côté du vêtement exposé à la lumière, plutôt que d'appliquer des aplats de peinture sur l'ensemble. C'est la gouache qui convient le mieux à ce procédé.



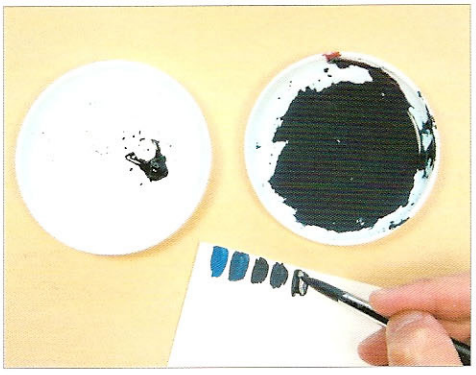
1. Toutes les couleurs sont obtenues à partir des couleurs primaires : cyan (C), magenta (M) et jaune (J), plus le noir (N). Exercez-vous en composant des couleurs avec seulement ces quatre-là.



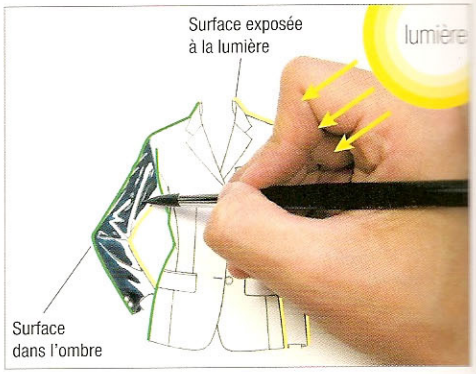
2. Les couleurs sombres peuvent être obtenues en ajoutant progressivement du noir à certains mélanges de couleurs primaires. Pour un bleu foncé, commencez par mélanger du bleu, du rouge et du noir pour obtenir une base violette tirant sur le bleu.



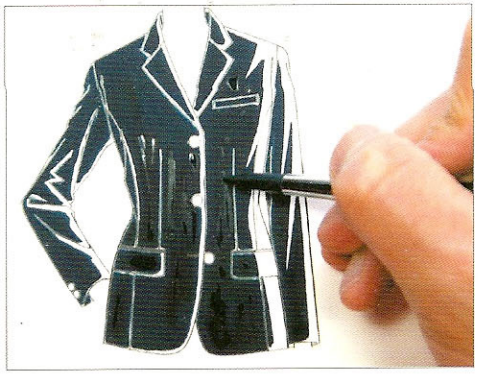
3. Ajoutez une bonne quantité d'eau avec une pissette, sinon votre mélange deviendra trop épais.



4. Testez d'abord les couleurs sur un brouillon, car une fois sur le papier et devenues sèches, elles ne sont plus les mêmes que sur la palette. Cette phase est indispensable pour obtenir la nuance que vous recherchez.



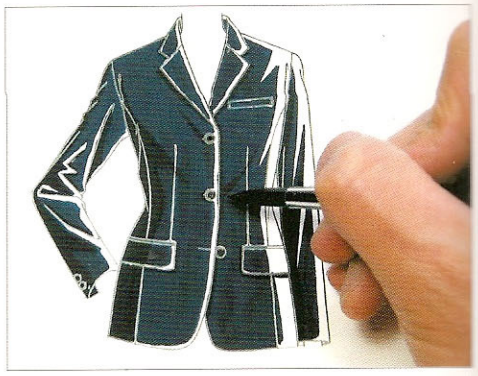
5. Décidez d'où vient la lumière et appliquez la couleur à chaque élément, tout en réservant les zones exposées à la lumière. Si la couleur n'est pas homogène, appliquez une nouvelle couche après que votre première couche a séché. Évitez de toucher aux lignes des détails.



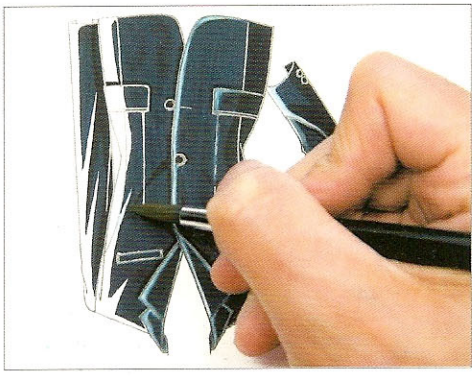
6. Ici, la partie non peinte (à droite) représente 20 % de la totalité de la veste.



7. Ajoutez du noir à votre mélange pour obtenir la couleur de l'ombré.



8. Les ombres apparaissent sur le côté opposé à la source lumineuse. Appliquez la couleur sombre sur les zones ombrées, et notamment sur les plis.



9. Estompez les couleurs au bord des zones blanches avec un pinceau trempé dans de l'eau claire.



10. Retouchez les lignes qui ont disparu. Quand le vêtement est de couleur foncée, utilisez un crayon de couleur ou un stylo-bille blanc.



11. Le dessin est terminé.

Colorier avec un feutre à base d'alcool (marqueur)

Les marqueurs sont des outils très précieux pour la qualité de leurs couleurs, la qualité remarquable de leur séchage, et la vaste gamme de coloris. Pour les utiliser au mieux, il faut en posséder un bon assortiment, ce qui s'avère finalement assez onéreux. Commencez par acheter ceux dont vous avez le plus souvent besoin, comme le gris et un ton chair, puis les dégradés des trois couleurs primaires.

Assortiment conseillé de marqueurs

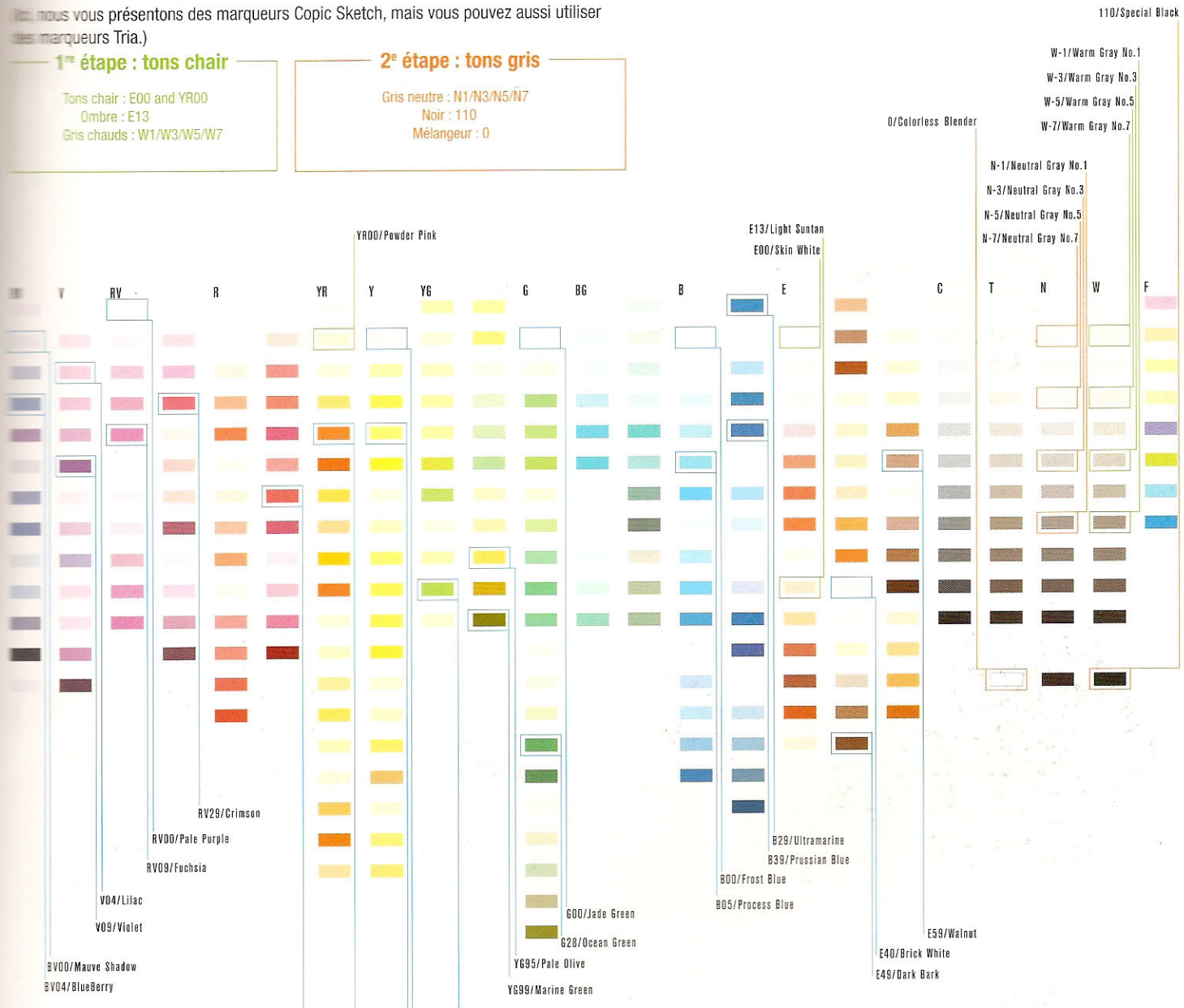
(Ici, nous vous présentons des marqueurs Copic Sketch, mais vous pouvez aussi utiliser des marqueurs Tria.)

1re étape : tons chair

Tons chair : E00 and YR00
Ombre : E13
Gris chauds : W1/W3/W5/W7

2e étape : tons gris

Gris neutre : N1/N3/N5/N7
Noir : 110
Mélangeur : 0



3e étape : tons CMJ

Marron : E40/E49/E59
Bleu : B00/B05/B29/B39
Bleu/pourpre : BV00/BV04
Pourpre : V04/V09
Rouge/pourpre : RV00/RV09/RV29
Rouge : R46
Orange : YR07
Jaune : Y00/Y06
Jaune/vert : YG17/YG95/YG99
Vert : G00/G28

Pointes

Le marqueur Copic Sketch possède deux pointes, une à chaque extrémité. La pointe brosse sert pour les grandes surfaces, la pointe fine pour les petites.



Pointe brosse — Pointe fine

Pigment

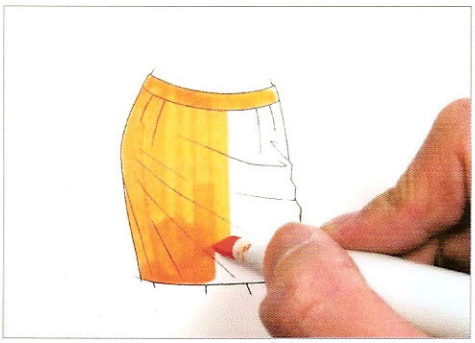
La couleur d'un marqueur est très transparente, on peut donc appliquer une seconde couleur sur la première. La couleur appliquée en second domine : selon l'ordre d'application, la couleur obtenue varie donc.



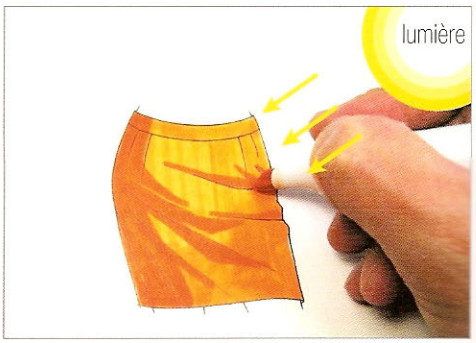
bleu + rouge = violet — rouge + bleu = bleu vif

◆ Aplat de couleur

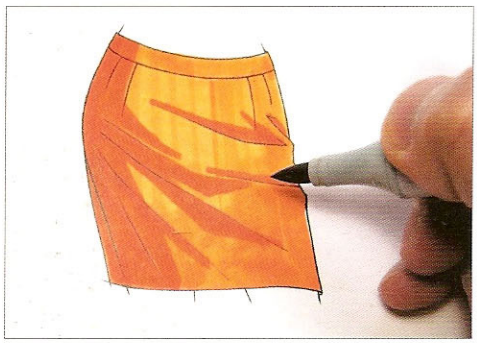
Cet exercice apprend à appliquer la couleur de façon homogène avec un marqueur.



1. Appliquez la couleur lentement et délicatement en suivant la chaîne du tissu. Posez la brosse à plat pour les grandes surfaces et tenez-la droite pour les petites. Divisez le dessin en petites parties, et coloriez-les l'une après l'autre. Veillez à ne pas soulever la brosse avant d'avoir terminé chaque partie. Sur la photographie ci-dessus, la ceinture a été peinte séparément du reste de la jupe.



2. Si la couleur est répartie de façon trop inégale, superposez deux ou trois couches. Quand les irrégularités ont à peu près disparu, ajoutez l'ombré. Choisissez un marqueur légèrement plus sombre que celui que vous avez utilisé pour la base et ombrez. Si vous n'avez pas de nuance plus sombre, sachez que plusieurs couches d'une même couleur permettent aussi de réaliser un ombré.



3. Accentuez l'ombré avec un marqueur gris. Pour cela, choisissez un gris qui s'accorde bien à la base.



4. Appliquez par-dessus la couleur de la base.

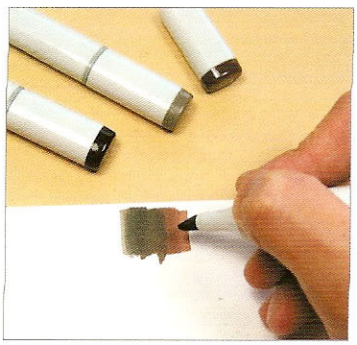


5. Le dessin est terminé.

N : gris neutre (gris le plus courant. Cette teinte suffit généralement.)
W : gris chaud (gris tirant sur le rouge. Pour ombrer les tons chair, beiges et ivoire.)
C : gris froid (gris tirant sur le bleu. Pour ombrer les tons bleus et verts.)
T : gris toner (gris tirant sur le marron. Pour ombrer les tons marron.)

◆ Superpositions de couleurs et réserves

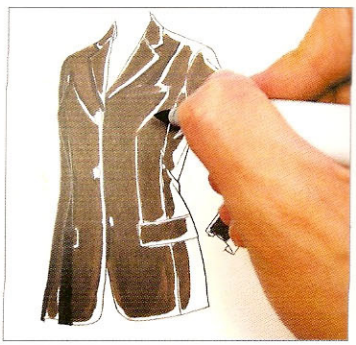
- Ce type de coloriage s'inspire des techniques de l'aquarelle.
- Les superpositions donnent du relief à un vêtement en jouant sur l'ombre et la lumière.
- On crée des dégradés de plus en plus sombres grâce à l'application de plusieurs couches de couleur superposées.



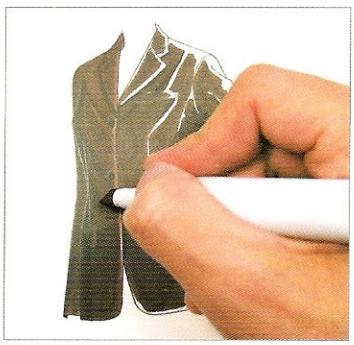
1. Testez la couleur : essayez d'obtenir des dégradés en appliquant plusieurs couches de couleur. L'ombre et la lumière diffèrent selon le tissu. Plus une matière reflète la lumière, plus les contrastes sont importants. Avec le métal, les parties exposées à la lumière sont blanches, les autres noires.



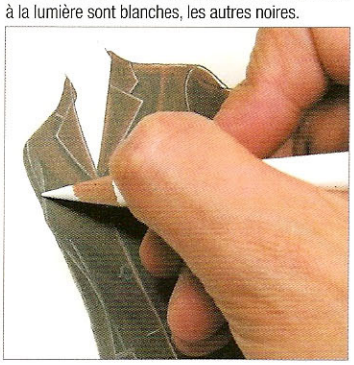
2. Appliquez d'abord la couleur avec des réserves. Décidez d'où vient la lumière puis coloriez de part et d'autre, par exemple sur les manches, tout en réservant les zones exposées à la lumière. Ne touchez pas aux détails. Si l'aplat n'est pas homogène, appliquez une seconde couche.



3. Créez des dégradés en ajoutant des ombres avec une couleur plus sombre que celle de la base.



4. Utilisez une couleur plus claire que celle de la base pour colorier toute la surface et fondre les différents tons.



5. Redessinez toutes les lignes qui ont disparu. On utilise ici un crayon blanc car la base est sombre.



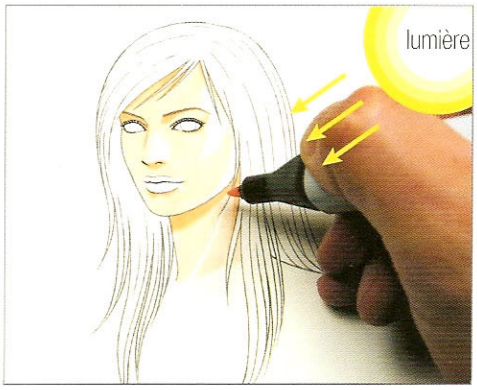
6. Créez des contrastes en ajoutant d'épaisses lignes sur les zones sombres, les points de tension (par exemple les coudes) et les zones avec des plis profonds.



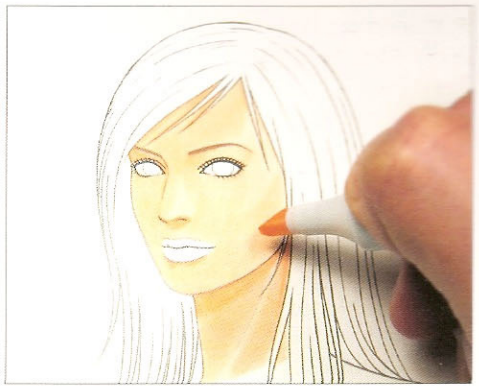
7. Le dessin est terminé. Si vous souhaitez plus de contraste, ombrez davantage avec un crayon de couleur.

Colorier les visages

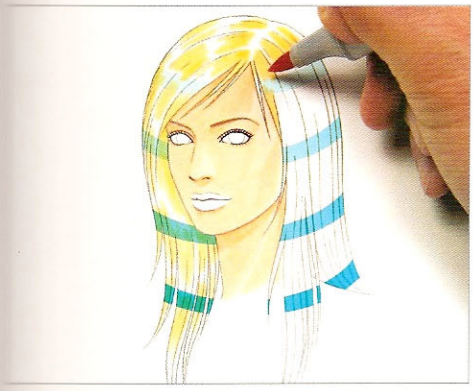
Les marqueurs sont des outils très précieux qui permettent de colorier la peau, les cheveux, les yeux et les lèvres sur chaque dessin. Si vous utilisez des marqueurs Copic Sketch, choisissez E000 et YR00 pour la couleur chair de la base, et E13 pour l'ombré de la peau.



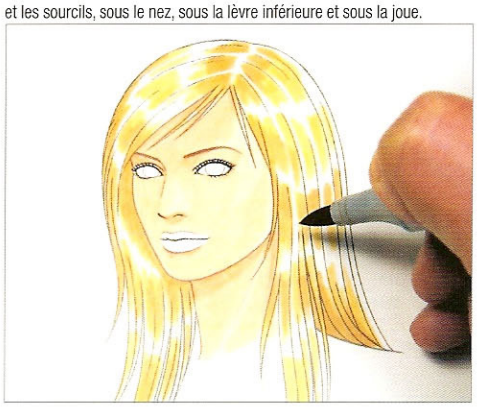
1. Décidez d'abord d'où vient la lumière, puis coloriez la peau tout en réservant certaines zones très exposées à la lumière ; généralement, il s'agit du front, de la joue et d'une partie du nez. Utilisez une couleur un ton plus sombre pour l'ombré, sous les cheveux, entre les yeux et les sourcils, sous le nez, sous la lèvre inférieure et sous la joue.



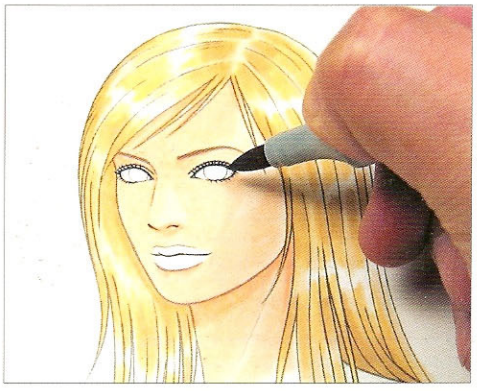
2. Coloriez toute la surface de la peau avec une couleur un ton plus clair que la couleur de la peau.



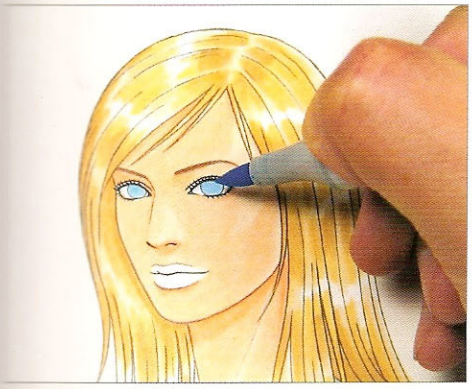
3. Coloriez les cheveux en respectant leur mouvement et, pour que la tête apparaisse en relief, créez des traits de lumière, indiqués ici par les bandes bleues. Laissez-les blancs.



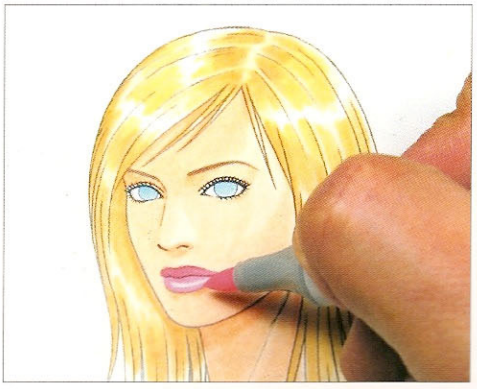
4. Accentuez ces traits de lumière en renforçant la couleur qui les entoure.



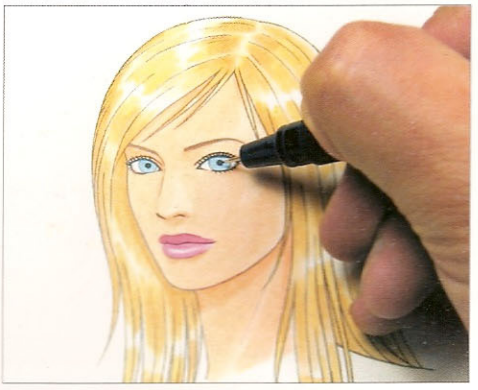
5. Ajoutez l'ombre des sourcils sur les globes oculaires.



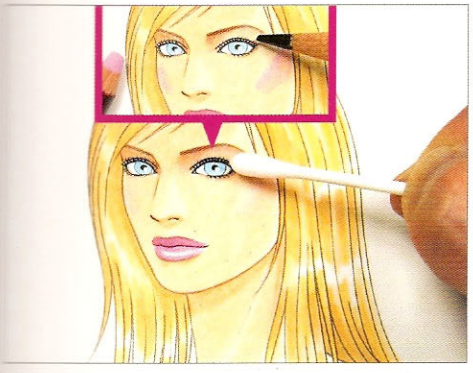
6. Coloriez l'iris. La paupière cache entre un tiers et la moitié de la partie supérieure de l'iris. Sachez que si on voit tout l'iris, cela crée une expression de surprise.



7. Ajoutez la couleur des lèvres. La lèvre supérieure est dans l'ombre, aussi elle doit être plus sombre. Le reflet de la lumière sur la lèvre inférieure peut être rendu avec un pastel ou un crayon de couleur.

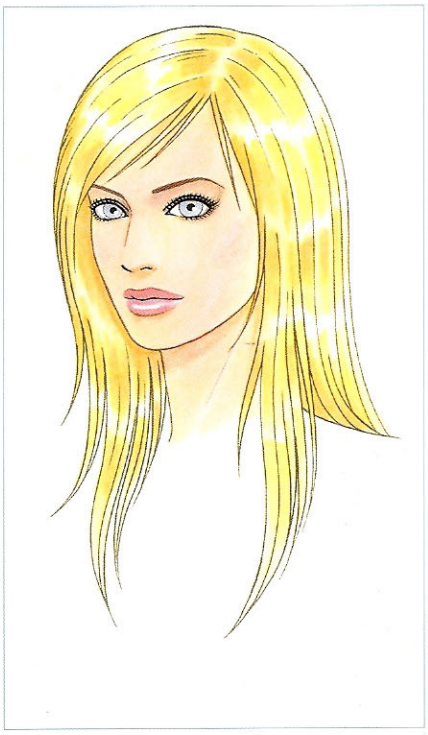


8. Dessinez les pupilles. Plus elles sont grandes, plus les yeux sont « énergiques ».

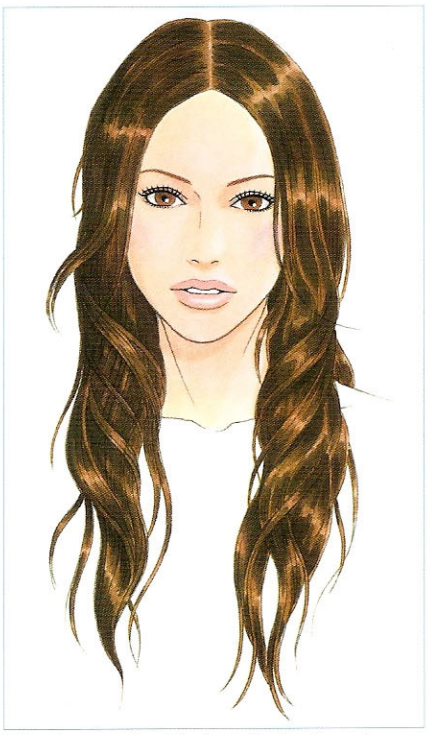


9. Appliquez eye-liner et mascara avec des crayons de couleur. Avec des pastels, ajoutez fard à paupières et fard à joues. Etalez et mélangez-les avec un Coton-Tige.

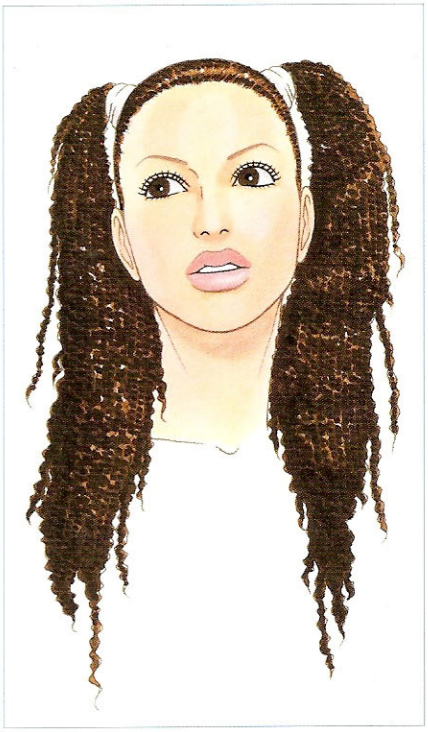
Différentes couleurs de peau



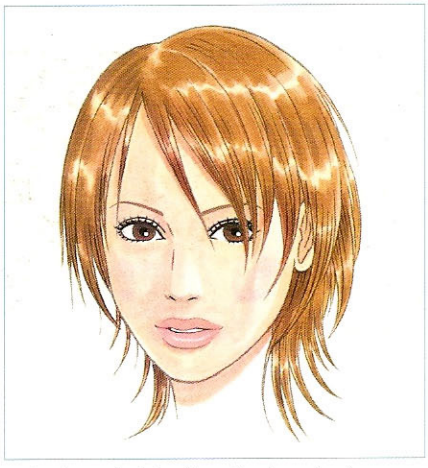
Voici le dessin de la page 93 terminé.



Si les cheveux sont ondulés, les parties les plus proches de nous sont plus claires.



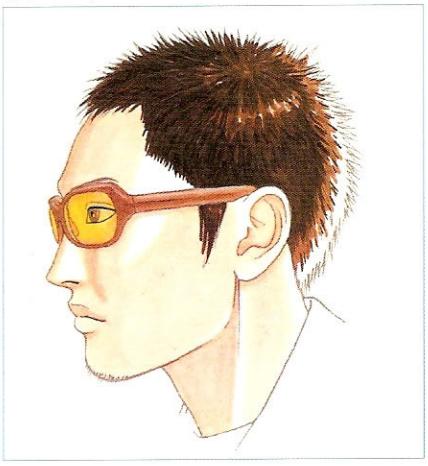
Comme les dreadlocks et les cheveux frisés produisent des reflets irréguliers, il ne faut pas oublier d'éclaircir les cheveux par endroits.



Environ deux traits de lumière suffisent pour des cheveux courts.



Donnez du relief à des cheveux dressés en ne les coloriant pas à certains endroits.



La partie des cheveux exposée directement à la lumière peut être laissée blanche.

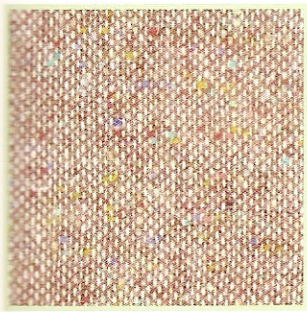
[3] Dessiner des tissus

En magasin, un même vêtement est souvent proposé dans une vaste gamme de coloris et de motifs afin de répondre aux attentes de la clientèle. Il peut devenir très différent si on en change la matière ou le motif, qui sont autant d'éléments essentiels et déterminants pour la réussite d'une coupe, et donc de son dessin. Pour colorier un tissu, le plus important est de bien connaître et observer sa texture et ses motifs, mais aussi d'utiliser judicieusement les différents outils de peinture.

Éléments clés

(1) Réduction
Attention au respect des règles de proportion et d'harmonie : quand on colorie en regardant le véritable tissu, on doit en restituer la texture comme si on le voyait à deux mètres de distance.
(2) Méthode
Commencez par la couleur de la base, puis représentez le motif et la texture.
(3) Matériel
Si le choix des outils est très libre quand on dessine des motifs sombres sur une base claire, le dessin de motifs clairs sur une base sombre (par exemple des points blancs sur du noir) demande plus de vigilance et de rigueur. Combinez l'application de la gouache, qui ne laissera pas transparaître la couleur de la base, avec celle des marqueurs et des feutres, qui permettent un beau coloriage, et des stylos-billes. Dans certains cas, l'emploi de vrais produits de maquillage est l'idéal. Reportez-vous au tableau d'adéquation des outils utilisés, page 86, pour apprendre à combiner les différents outils à votre disposition et colorier base et détails.

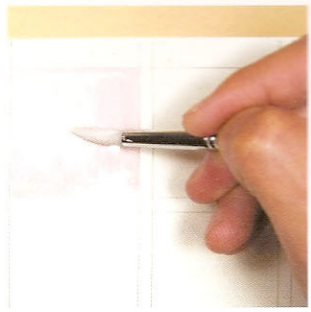
Comment dessiner le tweed



Échantillon de tissu (réduit à 45 %)
Les petites taches de couleur doivent être dessinées comme de fins pointillés. La gouache est donc plus adaptée que l'aquarelle. Ici, elle a été utilisée à la fois pour la base et pour les petites taches.



1. Préparez la base rose-beige en ajoutant du rouge à du gris pâle.



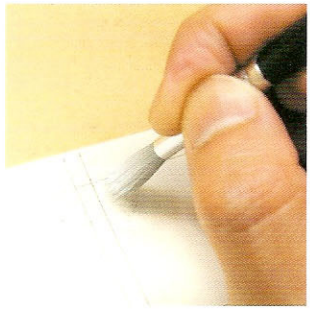
2. Peignez de haut en bas, en suivant la chaîne du tissu.



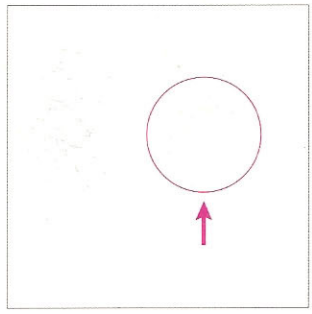
3. Prenez un peu de peinture avec le pinceau et appuyez sur la palette pour écarter les poils.



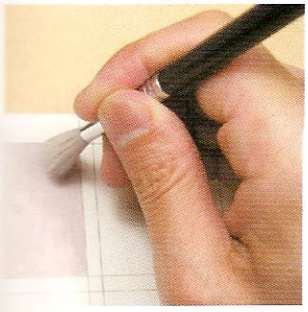
4. Voici comment les poils du pinceau doivent être écartés.



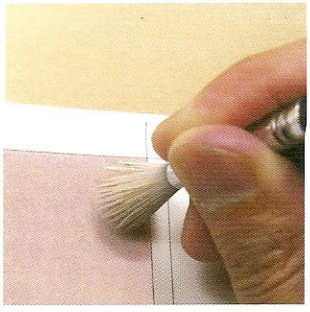
5. Tapotez doucement le bout des poils du pinceau sur le papier. Veillez à ne pas tapoter trop fort, sinon les points seront trop gros. Les éléments clés sont : 1. tenir le pinceau droit ; 2. tenir le pinceau près de sa base ; 3. presser les poils pour enlever tout excès d'eau.



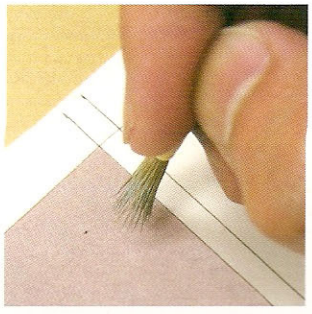
6. Les points peuvent être minuscules (environ 0,1 mm).



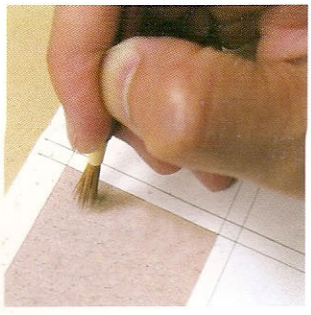
7. Continuez de tapoter jusqu'à ce que la base ne soit plus visible, pour imiter l'épaisseur du tweed.



8. Quand toute la surface est couverte, prenez une couleur plus sombre et répétez l'opération.



9. Peignez les couleurs « relevées » finement dispersées. Ici, on a du rose saumon, du bordeaux, du moutarde, du bleu clair et du pourpre.



10. Ajoutez des points blancs pour ajuster la nuance.

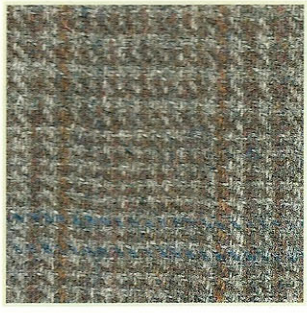
Motifs Harris Tweed



11. Représentez la texture rugueuse en utilisant un crayon de couleur marron.



12. Le dessin est terminé.





Cet échantillon Harris Tweed, à carreaux, doit être reproduit avec des crayons de couleur pour que les carreaux semblent « éclaboussés », comme ceux du tissu.

Travaux d'étudiants

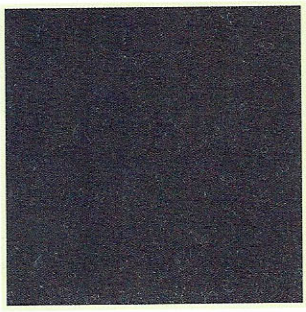


Par Arisa Hara : peinture d'un autre tweed. La texture des petites taches est bien rendue. Commentaire de l'étudiant : « J'ai appliqué la couleur plusieurs fois. »

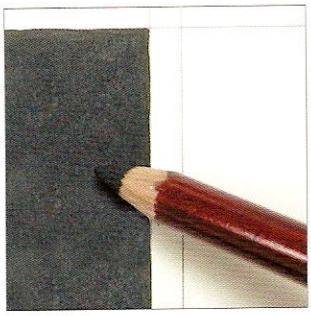


Par Naoko Takahashi : de petites taches représentées avec délicatesse donnent une belle profondeur. Commentaire de l'étudiant : « J'ai appliqué les couleurs tout en pressant les poils du pinceau, et ce plusieurs fois. Le plus difficile a été de préparer la couleur et j'ai ajouté les couleurs manquantes après avoir terminé, comme je l'ai appris. »

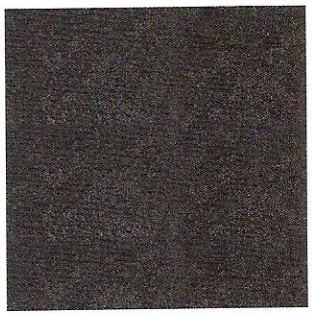
Comment dessiner la flanelle



Échantillon de tissu (à 45 %)
Cette méthode peut être appliquée à tous les tissus duveteux, y compris le velours, la veloutine ou le daim.

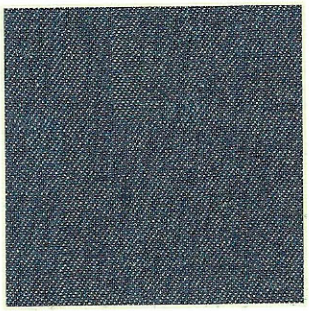


1. Commencez par peindre la base, puis représentez le grain de la texture avec le côté de la mine des crayons de couleur ou pastels.

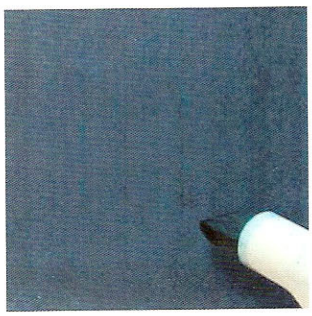


2. Le dessin est terminé.

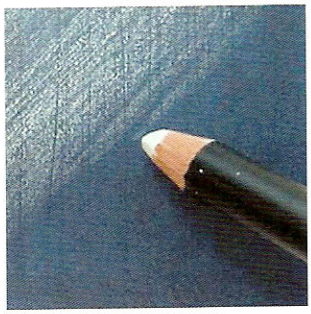
Comment dessiner le jean



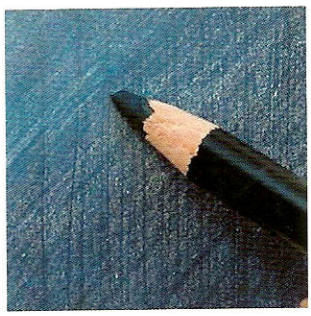
Échantillon de tissu (à 45 %)



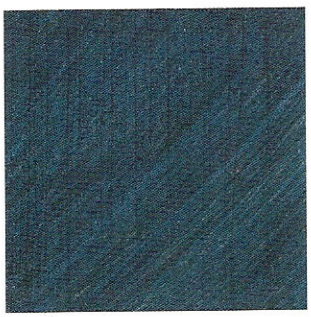
1. Coloration de la base. On peut utiliser de nombreux outils, comme les marqueurs et l'aquarelle. Quand on prépare la couleur, sachez que le bleu du jean contient une petite quantité de rouge. Si vous utilisez des marqueurs Sketch Copic, le B39 est parfait. Pour un jean usé, la répartition de la couleur doit être inégale.



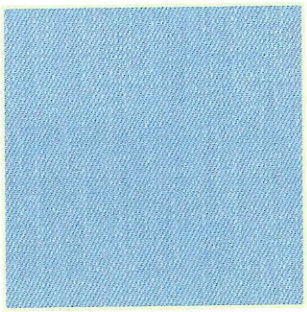
2. Le tissage croisé du jean peut être obtenu avec des crayons de couleur ou des pastels. Coloriez en diagonale, en commençant par couvrir la base avec du blanc.



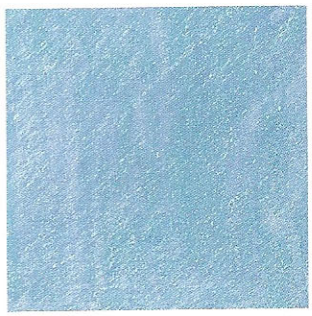
3. Utilisez ensuite du noir ou du bleu foncé, ajoutez la touche finale.



4. Le dessin est terminé.



Échantillon de tissu (à 45 %) : pour un jean plus clair, si vous utilisez des marqueurs Copic Sketch, le B23 ou le B45 sont parfaits.

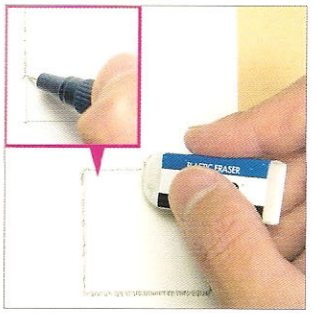


Le tissage croisé du jean est là aussi l'élément clé. Ne l'oubliez pas et appliquez les couleurs avec des crayons de couleur et des pastels. Pour donner un aspect vintage au jean, il est important de reproduire une usure verticale. Appliquez des touches verticales avec des pastels.

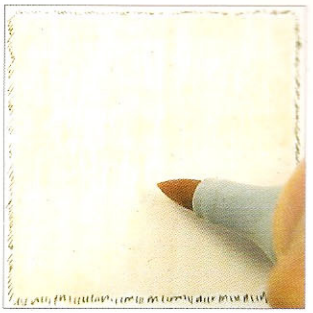
Comment dessiner la fourrure



Échantillon de tissu (à 45 %)



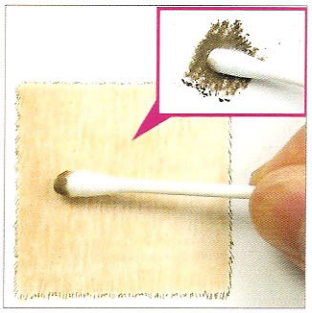
1. Le contour est un élément important du dessin. Dessinez-le au crayon d'un mouvement fluide, puis passez délicatement une gomme dessus.



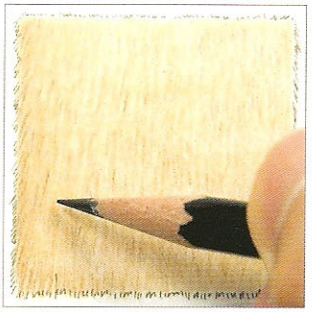
2. Après avoir peint la base avec un marqueur ou de l'aquarelle, dessinez la fourrure.



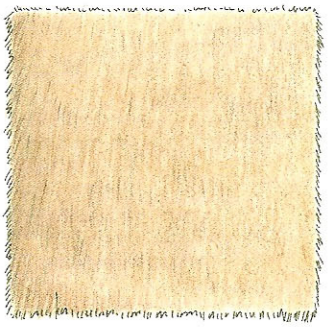
3. Comme la fourrure est en relief, ajoutez de l'ombré en utilisant le côté de la mine des crayons de couleur. N'oubliez pas de décider d'où vient la lumière.



4. Ajoutez le pastel avec un Coton-Tige, après l'avoir réduit en poudre en le frottant sur un bout de papier.

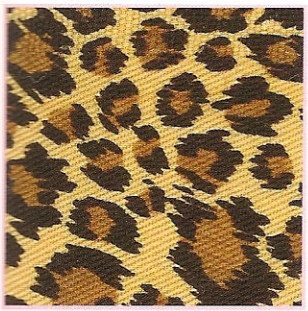


5. Enfin, dessinez de fins poils avec des crayons de couleur plus clairs et plus foncés que la base, en veillant à un bon équilibre de l'ensemble.

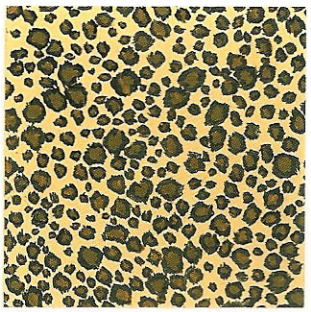


6. Le dessin est terminé. Sachez que les crayons de couleur et les pastels sont les meilleurs outils pour le rendu des tissus en laine.

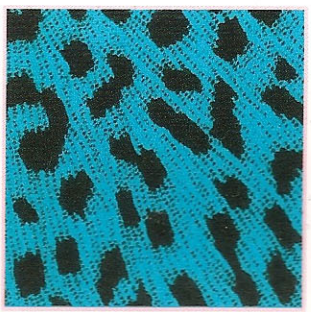
Travaux d'étudiants



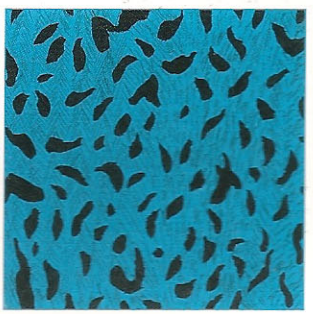
Échantillon de tissu : motif léopard. Les motifs irréguliers sont disposés avec une grande subtilité.



Par Reimi Muranaga : coloriez la base puis dessinez les motifs léopard par-dessus. Les marqueurs sont conseillés pour le noir et le marron. Commentaire de l'étudiant : « Comme tous les poils étaient orientés différemment, j'ai essayé de les rendre en tournant le papier. »

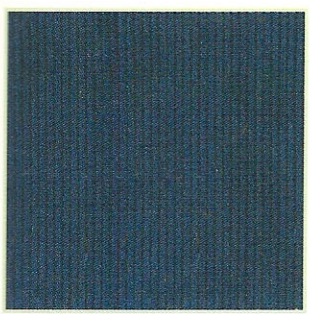


Échantillon de tissu : les motifs animaliers varient beaucoup. La chose importante à se rappeler est qu'il faut réduire la dimension du motif de 80 % par rapport au vrai tissu.

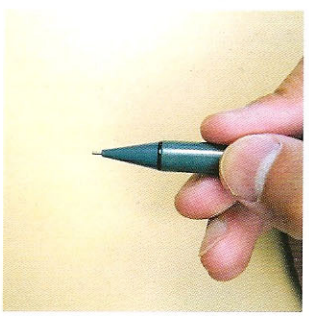


Par Miki Minagawa : appliquez-vous à bien rendre la texture, même si sa couleur n'est pas naturelle. Commentaire de l'étudiante : « Comme la couleur de la base est fluorescente, c'était difficile de la reproduire. »

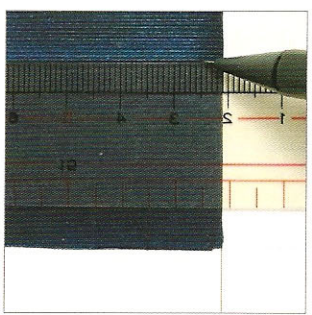
Comment dessiner le velours côtelé



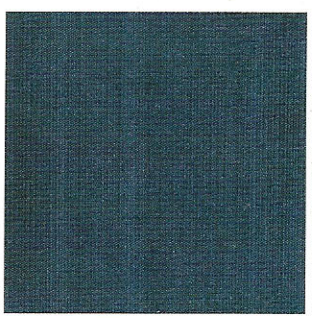
Échantillon de tissu (à 45 %) : le velours côtelé se caractérise par des côtes verticales (ici très fines).



1. Les côtes peuvent être rendues en griffonnant sur le papier avec un portemine sans mine avant et/ou après le coloriage de la base.

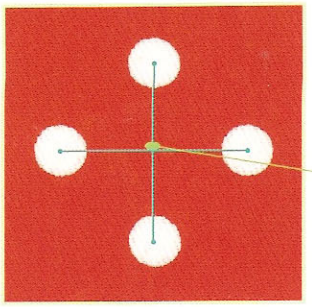


2. Sur le papier et avec une règle, on crée des stries qui représentent l'aspect côtelé du velours, à intervalles réguliers de 1 mm par exemple.



3. Le dessin est terminé.

Comment dessiner des pois



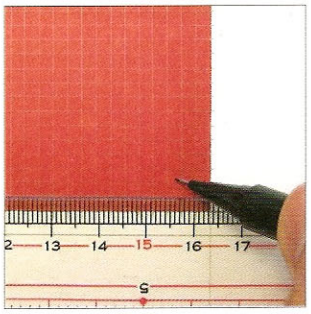
Il s'agit de dessiner des pois de 5 à 10 mm de diamètre. Sachez toutefois que les pois peuvent aussi être de la taille d'une tête d'épingle (1 à 2 mm de diamètre) ou de la grosseur d'une pièce de monnaie (2 à 3 cm).

Point de croisement d'un quadrillage servant à dessiner des pois.

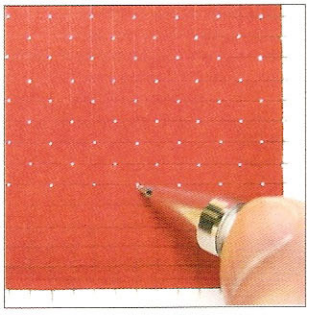
Il faut laisser un point de croisement entre chaque pois, ce qui signifie que chaque intervalle du quadrillage représente la moitié de l'intervalle entre les pois.



Pour dessiner les pois, utilisez une surface ronde, par exemple – de gauche à droite – l'extrémité d'un pastel, d'un cure-dent ou d'un crayon gras. Trempez l'extrémité dans la peinture et estampez un papier. Cette technique permet de réaliser des cercles parfaits.



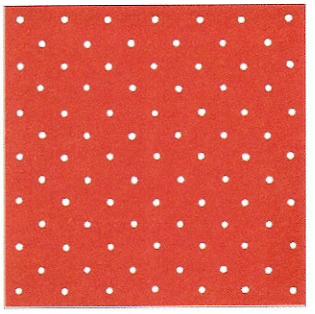
1. Coloriez la base avec un marqueur ou de la gouache, puis dessinez le quadrillage. Si vous travaillez avec un modèle, faites des intervalles cinq fois plus petits que ceux du modèle. Ici, pour un intervalle situé tous les 12,5 mm, il faut un intervalle tous les 2,5 mm sur le papier (arrondis ici à 3 pour simplifier). N'appuyez pas pour dessiner le quadrillage car il faudra le gommer ensuite.



2. Dessinez les points en fonction du quadrillage. Essayez de les faire tous de la même taille. Comme le pois réel mesure 7 mm de diamètre, ceux-ci doivent être de 1,4 mm de diamètre.

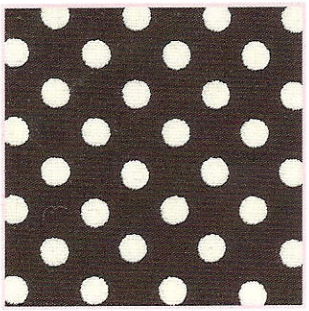


3. Pour dessiner les pois, utilisez un stylo-bille. Gommez le quadrillage et corrigez les erreurs éventuelles.



4. Le dessin est terminé.

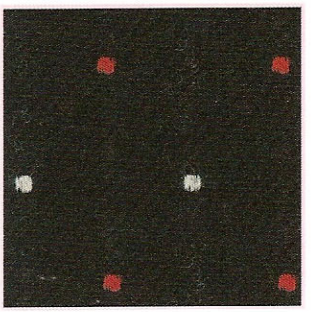
Travaux d'étudiants



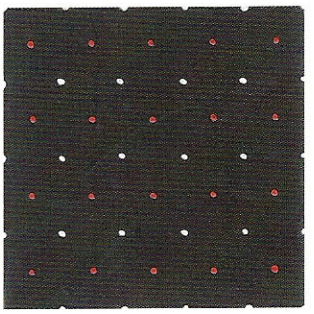
Échantillon de tissu (à 150 %) : les intervalles entre les pois sont de 5 mm sur l'original et donc de 1 mm sur la reproduction.



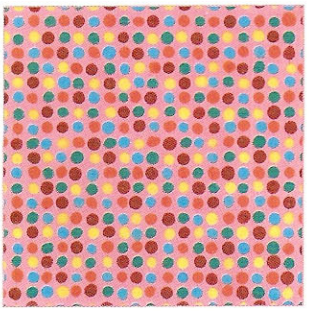
Par Eriko Yamanaka : des points minuscules aussi proches les uns des autres demandent une grande concentration. Commentaire de l'étudiant : « Pour conserver partout le même intervalle, j'ai fait attention à bien essuyer le cure-dent après chaque estampage. »



Échantillon de tissu (à 65 %) : les intervalles entre les pois sont de 7 mm, soit cinq fois plus petits que ceux du modèle. Le diamètre des pois a été réduit à 0,6 mm, puis arrondi à 1 mm.



Par Aya Izumida : les pois rouges et blancs alternés sont d'un très bel effet. Commentaire de l'étudiant : « Il faut beaucoup de patience et de concentration pour représenter un coupon de tissu dans à peine 4 cm². »

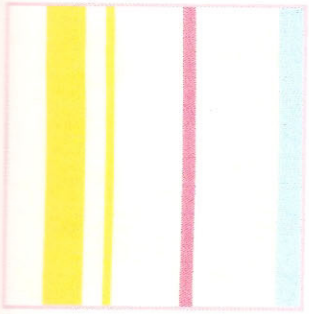


Par Mariko Arimatsu : des pois multicolores donnent un modèle très gai. Commentaire de l'étudiant : « Pour réussir, il me fallait trouver le bon quadrillage. Je l'ai dessiné avec le plus grand soin. »

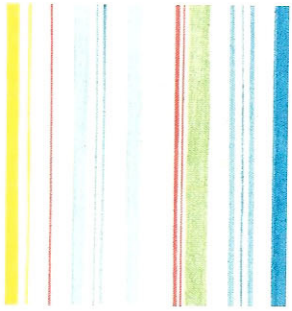


Par Kumiko Yamaguchi : chaque pois est exécuté avec minutie. Commentaire de l'étudiant : « Il a été très difficile de faire tous les cercles de la même taille. »

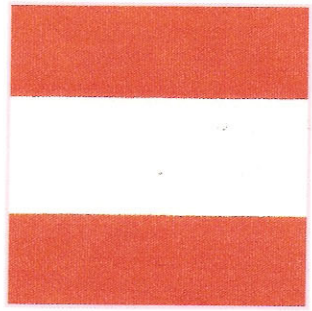
Comment dessiner des rayures/Travaux d'étudiants



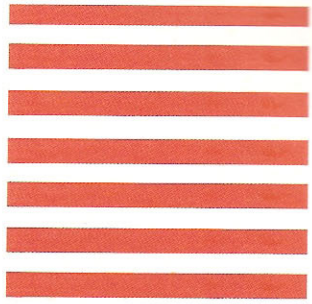
Échantillon de tissu (à 65 %) : voici un exemple de rayures verticales multicolores.



Par Manami Piyoshi : pour maîtriser les rayures, il faut être capable de reproduire régulièrement un motif. Commentaire de l'étudiant : « J'aime dessiner des lignes droites avec une règle à rainure. Les rayures sont irrégulières à cause des couleurs pâles. Cela s'est avéré très difficile car toutes les lignes ont presque toutes la même épaisseur quand on les dessine réduites de 80 %. »



Échantillon de tissu : larges rayures horizontales. Bandes rouges sur une base blanche.



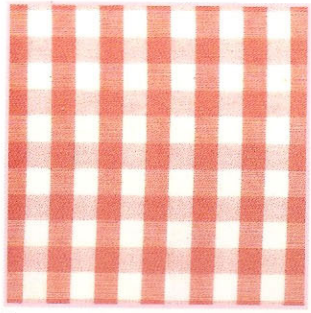
Par Tomomi Kobayashi : les bandes rouges sont dessinées à intervalles réguliers, sur un papier blanc. Utilisez une baguette en verre et une règle à rainure pour dessiner des lignes droites (voir page 102). Avec un crayon, dessinez un cadre gradué à l'extérieur du motif pour obtenir des intervalles réguliers. Commentaire de l'étudiant : « C'était gratifiant car j'ai dessiné sans à-coups de belles rayures. »



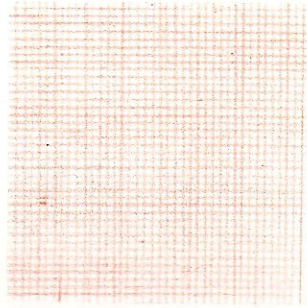
Échantillon de tissu : rayures en jersey.



Par Saori Osawa : Il faut se concentrer sur le motif sans tenir compte de l'écartement des mailles. Commentaire de l'étudiant : « Il n'a pas été facile de dessiner les bandes grises et marines de la même largeur. Ça a été plus simple pour les rouges et les blanches qui sont fines, mais j'ai eu du mal à bien les centrer dans les bandes grises et bleues. »

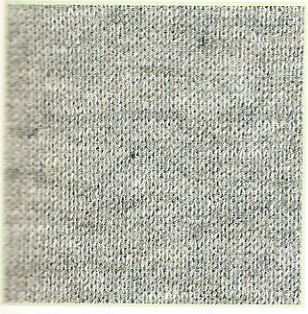


Échantillon de tissu (à 45 %) : carreaux vichy, tissu tissé à partir de fil de coton teint de manière à former des carreaux. Ce modèle se compose de carreaux de 6 mm sur 6 mm.

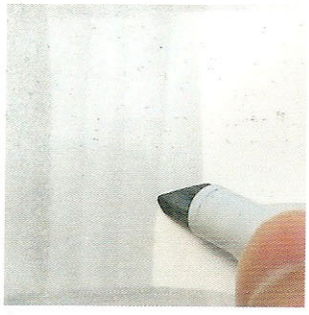


Par Toshie Nagai : Les intervalles entre les lignes sont réduits à 1 mm, soit six fois plus petits que ceux du modèle. Utilisez un crayon de couleur pour représenter l'aspect irrégulier du tissage. Commentaire de l'étudiant : « Il a été difficile de dessiner les lignes séparées d'à peine 1 mm. Malgré quelques irrégularités, je suis content de mon travail. »

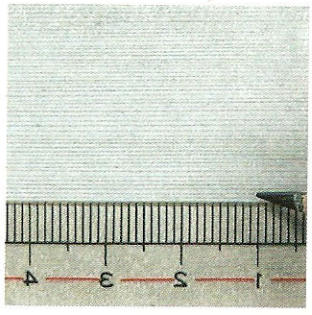
Comment dessiner un tricot



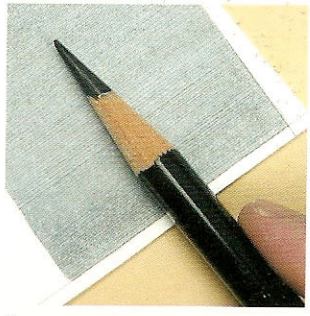
Échantillon de tissu : le plus délicat est de rendre les écartements et le grain duveteux de la texture.



1. Pour la base, utilisez un marqueur ou de l'aquarelle.



2. L'écartement doit être dessiné très fin dans une couleur plus sombre que celle de la base, à intervalles réguliers comme pour les côtes du velours côtelé.

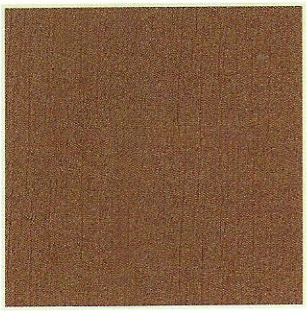


3. Pour représenter le grain duveteux de la surface, utilisez le côté de la mine d'un crayon de couleur. La technique est la même que pour la flanelle.

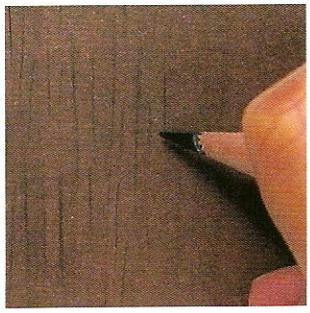


4. Le dessin terminé.

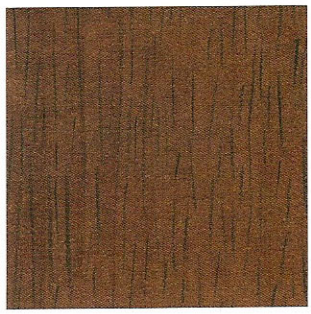
Comment dessiner du crêpe Yoryu



Ce tissu se caractérise par de fines ondulations verticales qui rappellent la fluidité des branches d'un saule.

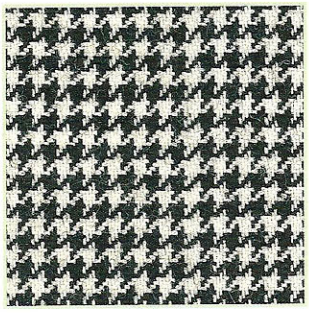


1. Utilisez de la gouache ou des marqueurs pour colorier la base, et des crayons de couleur pour les ondulations. Époussetez brièvement vers l'extérieur à la fin de chaque ligne.

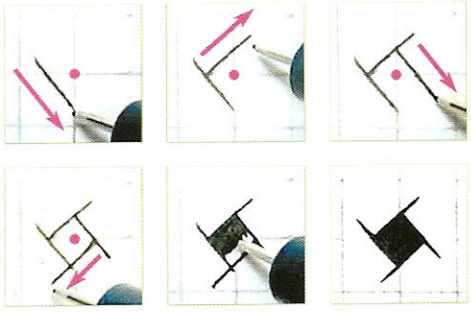


2. Le dessin terminé.

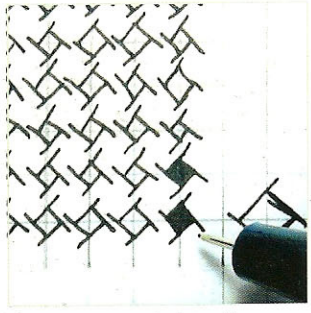
Comment dessiner du pied-de-poule



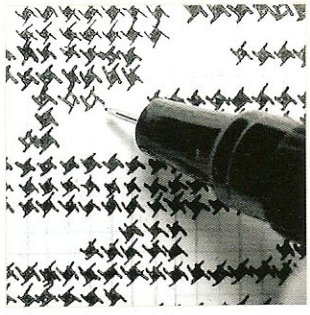
Comme son nom le suggère, ce motif évoque l'empreinte d'une patte de poule. Les formes blanches et noires sont rigoureusement identiques. N'hésitez pas à les simplifier pour gagner du temps.



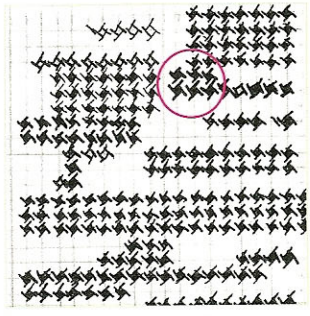
En stylisant le motif d'après une étoile ninja, dessinez chaque élément centré sur un point de croisement du quadrillage. Utilisez un stylo-feutre avec une pointe de 0,5 mm.



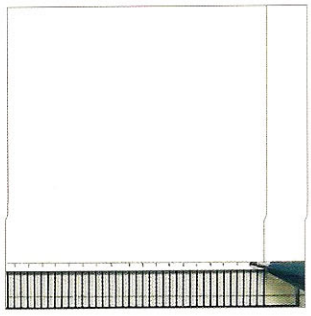
Entraînez-vous avec des intervalles de 4 mm.



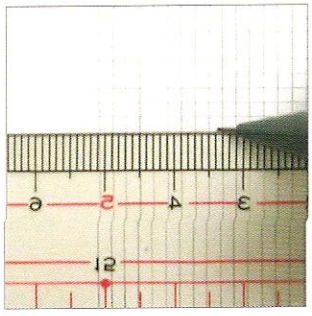
Continuez de vous entraîner avec des intervalles de 2 mm.



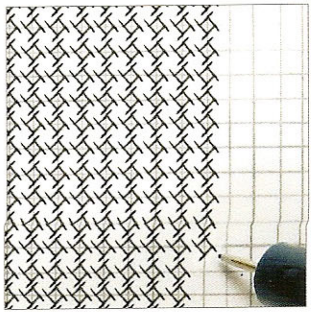
Sachez que si le motif est trop large, la partie blanche devient trop petite.



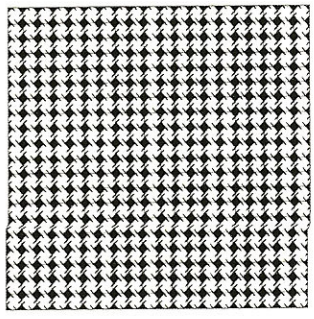
1. Ne commencez cet exercice que si vous avez réussi à dessiner une rangée de motifs de forme et de taille identiques. Pour former le quadrillage, commencez par marquer les intervalles *avec un porte-mine. Comme c'est un petit* motif, les intervalles sont ici de 2 mm.



2. Soyez très précis pour faire les intervalles, car la moindre déviation affecte l'ensemble.



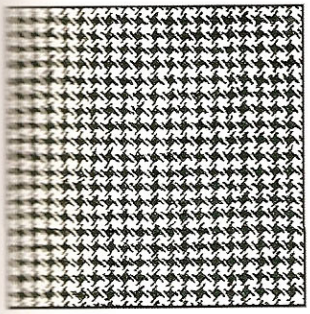
3. Dessinez le contour de chaque motif, centré sur un point de croisement du quadrillage.



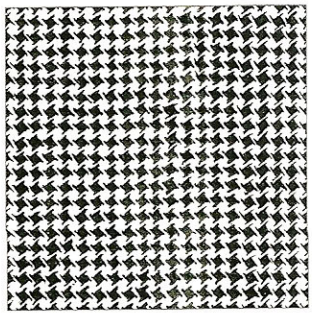
4. Terminez en coloriant chaque motif.

ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES - USP
11174 BIBLIOTECA

Travaux d'étudiants

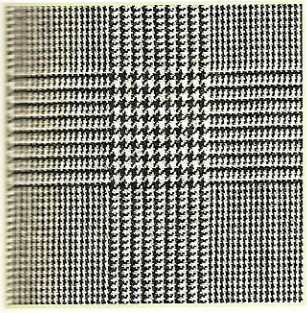


Par Saori Osawa : ce motif doit être dessiné avec la plus grande rigueur. Commentaire de l'étudiant : « Je me suis vraiment fatigué les yeux et j'ai eu la nuque raide. C'est la tension due au fait que le moindre détail raté gâcherait le tout qui m'a permis de le terminer très rapidement. »

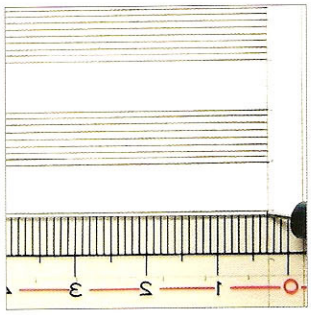


Par Naoko Takahashi : elle a travaillé avec le plus grand soin. Commentaire de l'étudiante : « J'ai dessiné sans cesser de penser aux proportions entre le blanc et le noir. Ça n'a pas été facile et j'ai dû m'y reprendre plusieurs fois. J'ai essayé d'obtenir un résultat satisfaisant au moins vu à une certaine distance. »

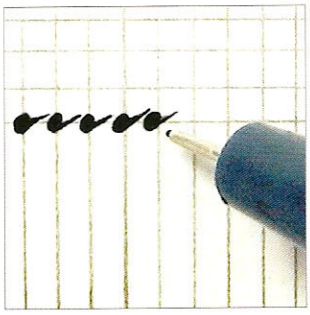
Comment dessiner un prince-de-galles



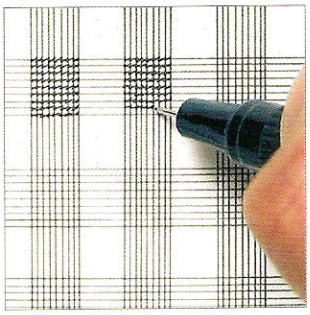
C'est un motif à lignes croisées assez proche du pied-de-poule.



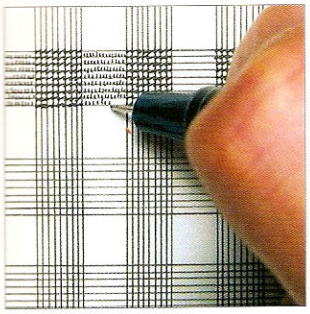
1. Dessinez des carreaux. Pour un modèle avec des intervalles verticaux de 30 mm et horizontaux de 35 mm, les dimensions réduites de 80 % correspondent respectivement à des intervalles de 6 et 7 mm. Un motif se compose de neuf lignes horizontales et verticales.



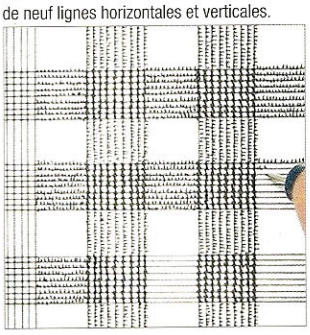
2. Compte tenu de la petite taille du motif, le mieux est de simplifier le pied-de-poule comme on le voit ici.



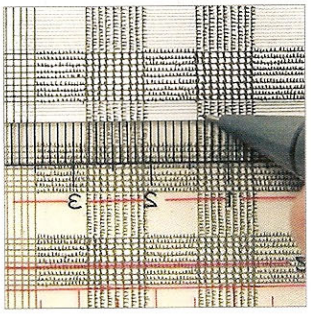
3. Dessinez le motif à chaque point de croisement des lignes.



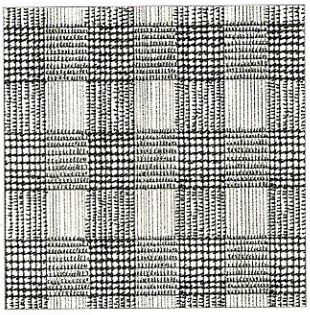
4. Dessinez les détails entre les carreaux.



5. Continuez de la même façon.

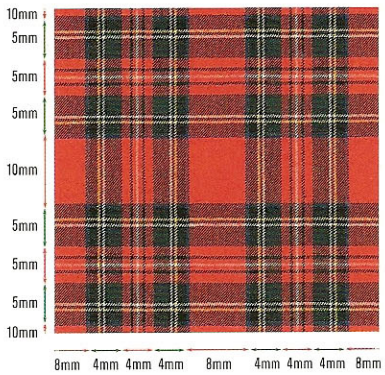


6. Pour finir, dessinez des lignes très fines.

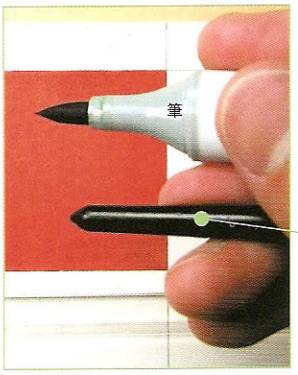


7. Le dessin terminé.

Comment dessiner du tartan

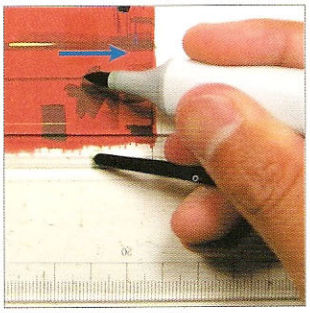


Échantillon de tissu (à 20 %) : quand on dessine un tissu à carreaux aussi complexe que le tartan, il faut commencer par les lignes les plus simples et les plus régulières (généralement, ce sont aussi les plus larges). Ici, les larges rayures rouges et vertes vont servir de guide pour tracer toutes les autres. La photographie est déjà réduite de 80 % par rapport à l'original, comme le sont aussi les intervalles.

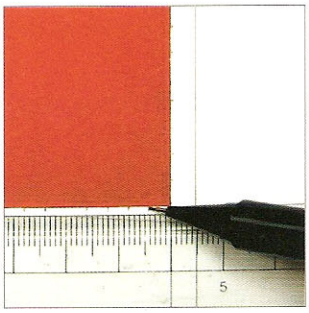


Pour dessiner une ligne droite épaisse, mieux vaut utiliser une règle à rainure. Tenez ensemble le marqueur et la baguette, tout en posant votre majeur entre les deux pour les garder parallèles.

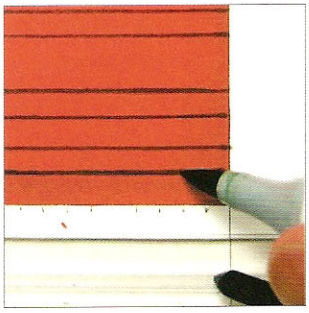
Toute baguette qui s'insère dans la rainure de la règle fait l'affaire.



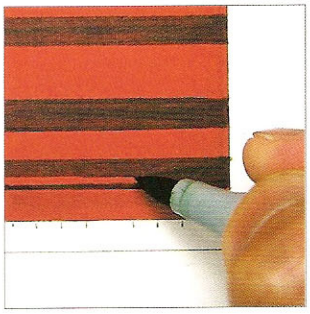
1. Placez la règle un peu en dessous de la ligne que vous voulez tracer. Dessinez une ligne en glissant la pointe de la baguette le long de la rainure de la règle. Il est préférable de dessiner en bougeant le coude plutôt que le poignet, qui doit rester fixe. Cette technique permet de dessiner des lignes de tailles différentes en changeant d'outil. Déposez un peu de lubrifiant sur la règle pour que la baguette glisse bien.



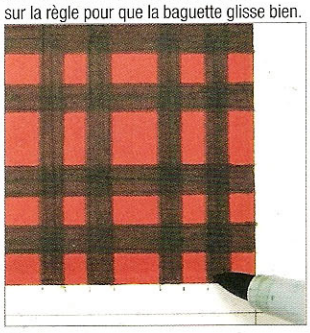
2. Appliquez la base avec un marqueur ou de la gouache, puis marquez le quadrillage à l'extérieur du cadre.



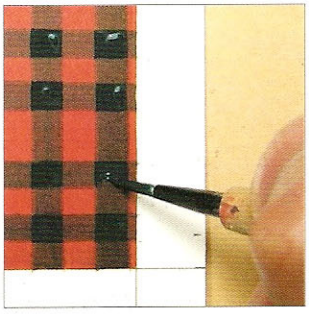
3. Tracez des bandes de base avec la règle et la baguette, en commençant par leurs extrémités. Pour éviter de salir le dessin, gardez la règle propre en l'essuyant à chaque fois ou en plaçant un papier en dessous.



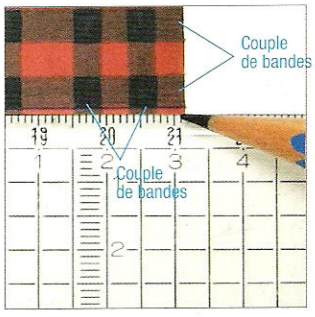
4. Coloriez l'intérieur des bandes de base. Vous pouvez le faire à main levée, mais évitez de déborder.



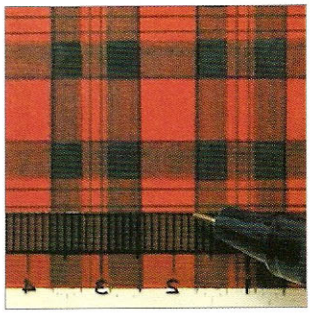
5. De la même façon, dessinez le contour et coloriez l'intérieur des bandes de base verticales.



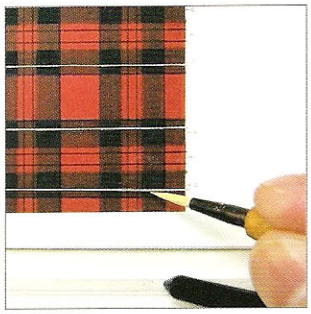
6. Ajoutez le vert foncé à l'endroit où les bandes verticales et horizontales se croisent. Pour un fini de qualité, utilisez une gouache bien couvrante. Vous pouvez le faire à main levée, mais évitez de déborder.



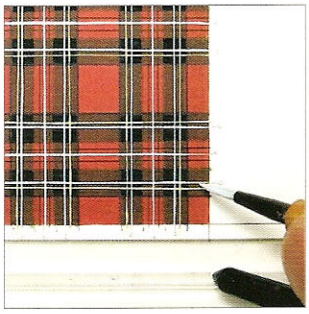
7. Le motif de base se compose de quatre bandes, horizontales et verticales. Dessinez les lignes bleu foncé sur les bords extérieurs des bandes. Préférez le crayon de couleur à la peinture, pour tracer des lignes plus fines.



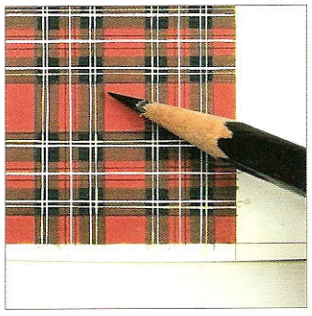
8. Ajoutez deux lignes noires entre les deux bandes avec un portemine dont la pointe de la mine est de 0,5 mm.



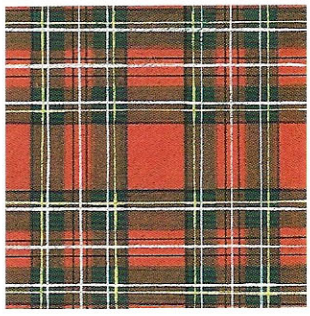
9. Ajoutez les lignes jaunes en utilisant la règle et la baguette, légèrement décentrées vers les bords extérieurs des deux bandes.



10. Ajoutez les lignes blanches en utilisant la règle et la baguette, au centre des deux bandes et entre les deux lignes noires.



11. Représentez le grain rugueux de la laine avec un crayon de couleur. Rendez l'aspect croisé par des traits en diagonale.

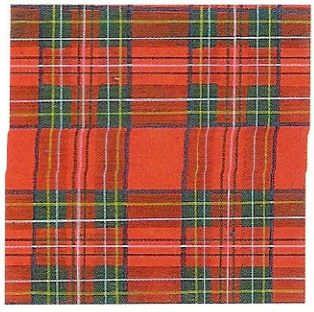


12. Le dessin terminé.

Travaux d'étudiants



Par Aya Izumida : chaque étape est exécutée soigneusement, pour obtenir un excellent résultat. Commentaire de l'étudiant : « J'ai découvert avec plaisir que plus je m'entraînais, plus les lignes étaient réussies. J'ai aussi appris que chaque technique de dessin nécessite un tour de main. »



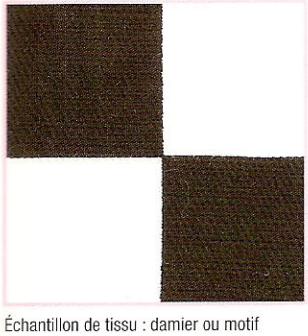
Par Tomomi Kobayashi : les lignes jaunes et blanches sont parfaites. Commentaire de l'étudiant : « J'ai dû préparer plusieurs couleurs et utiliser différents pinceaux. J'ai été content quand j'ai réussi à tracer une ligne droite parfaite. J'ai appris que la quantité d'eau est un facteur essentiel. »



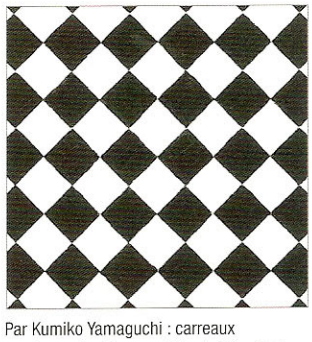
Par Toshie Nagai : ce travail laisse apparaître une approche très sincère. Commentaire de l'étudiant : « J'ai fait de mon mieux, en y mettant de l'énergie. J'ai eu du mal à dessiner les lignes fines, mais je suis très content du résultat. »

Variantes de carreaux

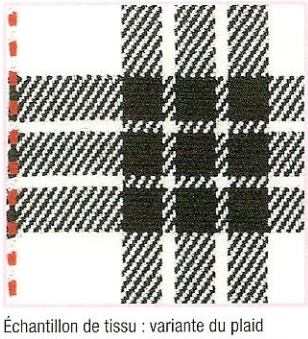
Ces variantes sont des travaux d'étudiants.



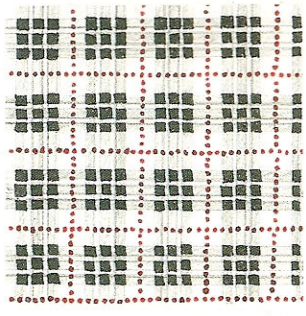
Échantillon de tissu : damier ou motif Ichimatsu. Sorte de gros carreaux, devenus populaires au Japon depuis qu'un acteur appelé Ichimatsu a utilisé ce motif pour son costume de scène.



Par Kumiko Yamaguchi : carreaux en diagonale. Commentaire de l'étudiant : « Le plus ardu dans cette tâche fut de peindre méthodiquement autant de coins. »



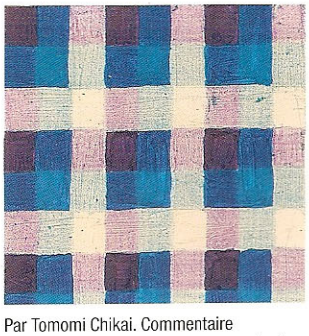
Échantillon de tissu : variante du plaid noir et blanc, avec de larges diagonales croisées en blocs plus noirs.



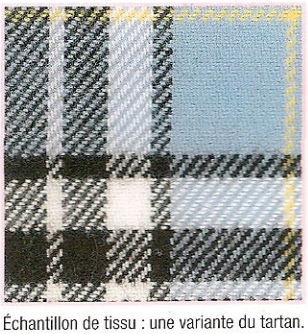
Par Asami Tajima. Commentaire de l'étudiant : « J'ai utilisé un cure-dent pour les points rouges, et un crayon de couleur et un stylo-feutre à pointe fine pour les blocs croisés. »



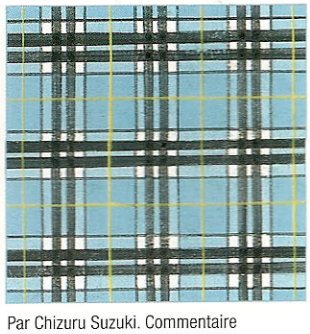
Échantillon de tissu (65 %) : carreau ton sur ton, deux couleurs différentes ou plus sont tissées sur une base colorée.



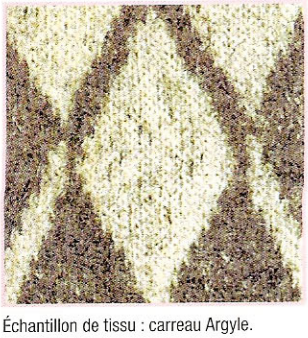
Par Tomomi Chikai. Commentaire de l'étudiant : « J'ai obtenu l'aspect tissé en coloriant avec des crayons de couleur sur de la peinture. Quand j'utilise des crayons, je place deux règles sur les bords de chaque zone à colorier, pour éviter de déborder. »



Échantillon de tissu : une variante du tartan.



Par Chizuru Suzuki. Commentaire de l'étudiant : « Comme je m'étais entraîné à dessiner des lignes fines, je suis très content du résultat, même si je pense que les zones blanches paraissent un peu trop minces. »



Échantillon de tissu : carreau Argyle.



Par Naoko Takahashi. Commentaire de l'étudiant : « J'ai colorié ce motif en appliquant la même technique que pour le tartan. Le plus complexe fut le changement de couleur des lignes fines, assez original. »

Collaboration : Saitama Prefectural Niiza Sougou Technical High School

Comment dessiner des matières brillantes

1. La couleur des matières brillantes (comme le satin, le velours et le similicuir) varie beaucoup en fonction de l'éclairage. Après avoir décidé d'où vient la lumière, colorie le vêtement tout en réservant les parties exposées à la lumière. Souligne les plis en traisant de même. Quand on utilise des marqueurs, il faut d'abord réaliser un échantillon dégradé comme dans l'encadré ci-dessus.

2. Ombrez les bords des zones blanches avec une nuance légèrement plus claire que la base. Plus le matériau est brillant, plus le contraste est important. Comme la lumière est supposée venir d'en haut à droite, la partie droite au-dessus de la cassure du pli est éclairée alors que la partie gauche, au-dessous, est dans l'ombre.

3. Applique une autre nuance, plus claire que la précédente, de façon que les couleurs se fondent sur toute la surface du vêtement.

4. Appliquez un pastel blanc sur les zones les plus exposées à la lumière que vous aviez laissées vierges précédemment.

5. Etalez le pastel avec un Coton-Tige.

6. Le dessin terminé.

Comment dessiner le cuir

1. Pour le cuir comme pour le similicuir, les zones brillantes peuvent ne pas être colorées et rester en réserve. Ce dessin est réalisé avec de la gouache et des pastels. Colorie en fonction de la source de la lumière, en laissant en blanc les plis et les détails.

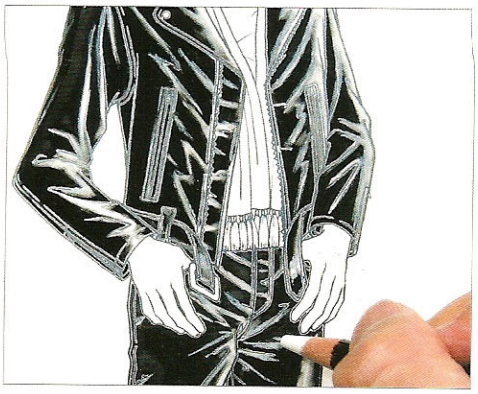
2. Un pinceau s'utilise de différentes façons. On le tient droit pour colorier de petites surfaces, horizontalement pour de grandes surfaces. Pour un rendu brillant, laissez des zones blanches.

3. Avec un pinceau trempé dans de l'eau, délayez la couleur au bord des surfaces colorées.

4. Continuez à éclaircir les bords, progressivement.



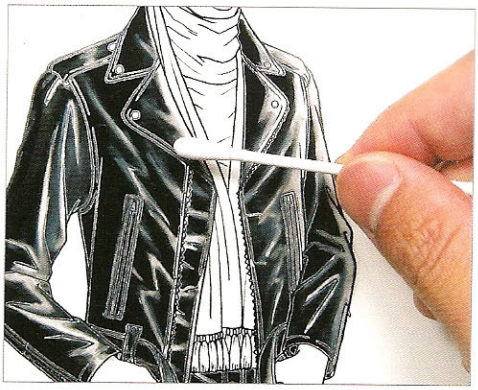
5. Une bonne partie de la surface reste blanche.



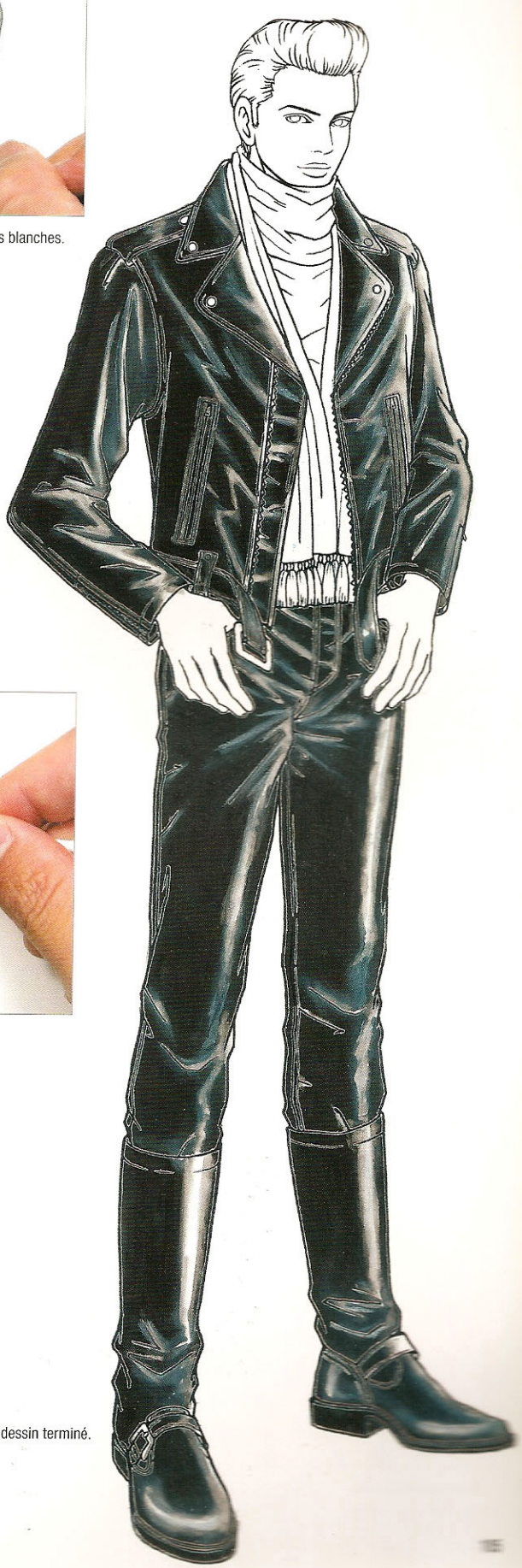
6. Appliquez un pastel blanc pour accentuer les zones blanches.



7. Appliquez le pastel en le frottant.

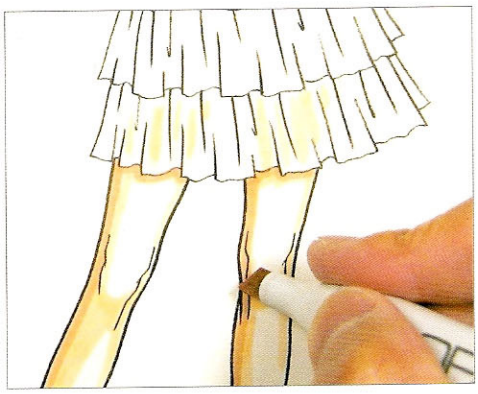


8. Faites bien pénétrer le pastel avec un Coton-Tige.

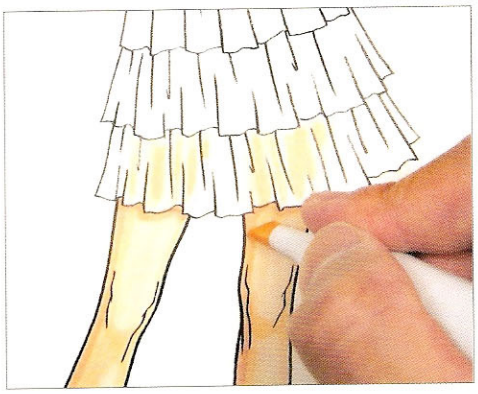


9. Le dessin terminé.

Comment dessiner un tissu transparent



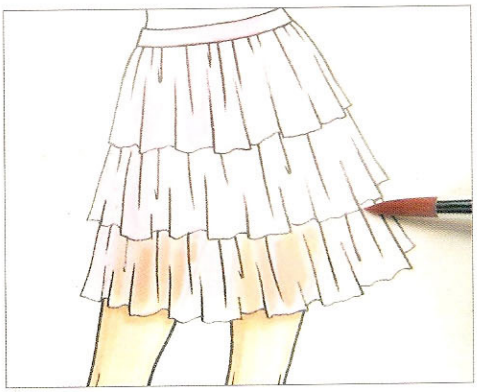
1. Pour dessiner de la mousseline, de l'organdi, de la georgette, du voile ou un autre tissu transparent, commencez par colorier ce qui se trouve sous le tissu.



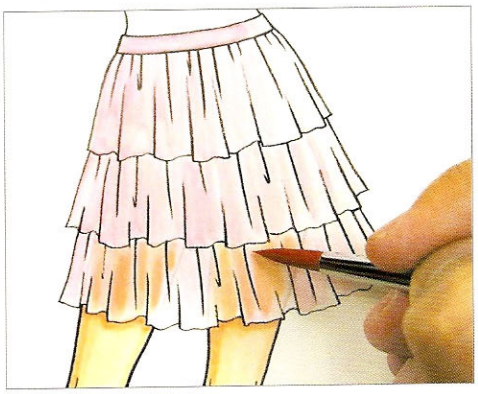
2. Coloriez la partie des jambes que l'on voit au travers du tissu, légèrement plus claire que la partie à nu.



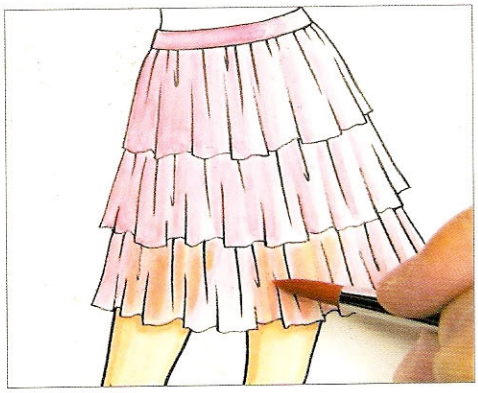
3. L'aquarelle convient très bien. Diluez-la autant que possible avec un pinceau trempé dans de l'eau.



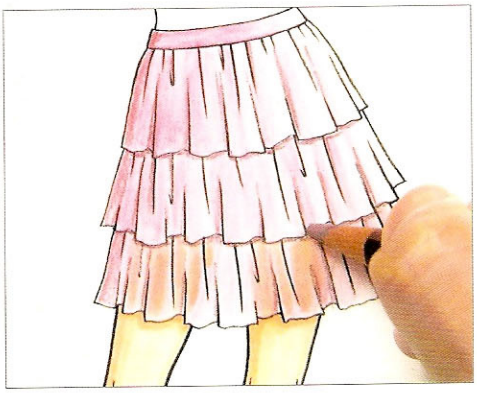
4. Veillez à utiliser une aquarelle fine, surtout pour les deux premières couches, car le papier absorbe l'eau rapidement, ce qui entraîne une répartition inégale de la couleur.



5. Décidez d'où vient la lumière, puis appliquez une nouvelle couche de la même couleur aux parties situées dans l'ombre, une fois que la couche précédente est bien sèche. Le temps de séchage varie selon la saison, mais comptez 2 à 3 minutes pour l'aquarelle, et 1 à 2 minutes pour l'acrylique.



6. Appliquez plusieurs couches. Deux à trois couches d'aquarelle créent un vrai contraste sans pour autant cacher la couleur appliquée en dessous.



7. Accentuez le contraste avec un pastel.

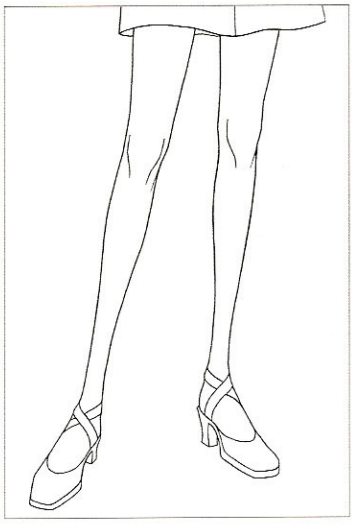


8. Faites bien pénétrer le pastel avec un Coton-Tige.

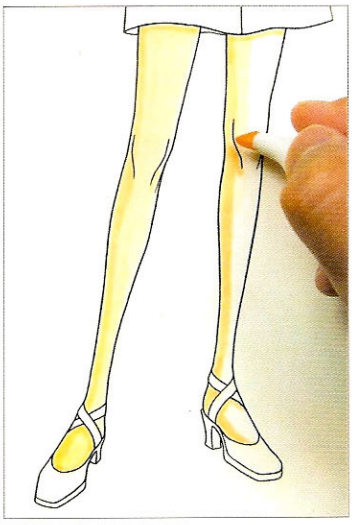


9. Le dessin terminé.

Comment dessiner des bas et des bas résilles



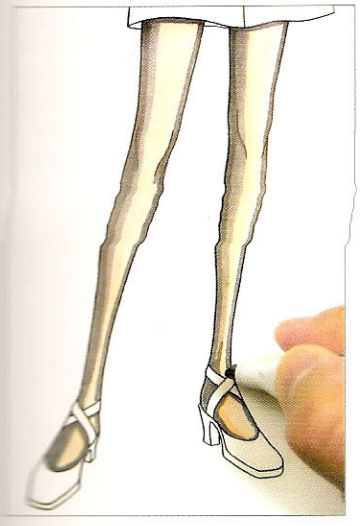
1. On applique la même méthode que pour les tissus transparents.



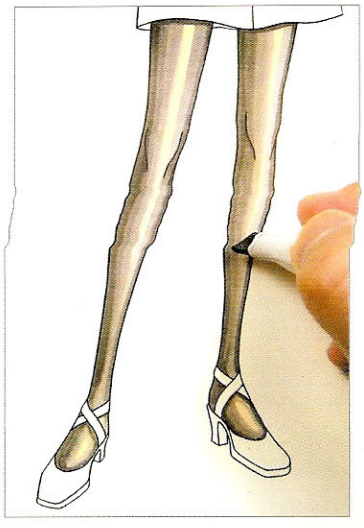
2. Décidez d'où vient la lumière puis coloriez les jambes.



3. Commencez à colorier les bas sur les zones situées dans l'ombre.



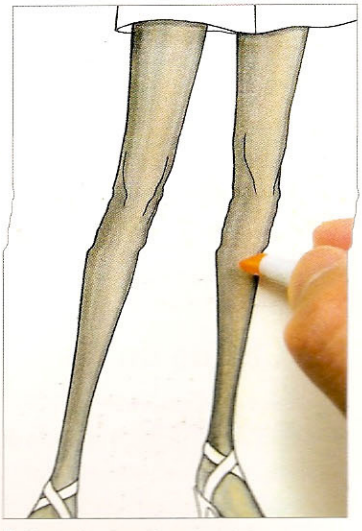
4. Appliquez une couleur un ton plus clair que à l'étape 3 à la zone qui doit être à peine plus claire.



5. Répétez l'étape 4, en appliquant une couleur un ton encore plus clair.



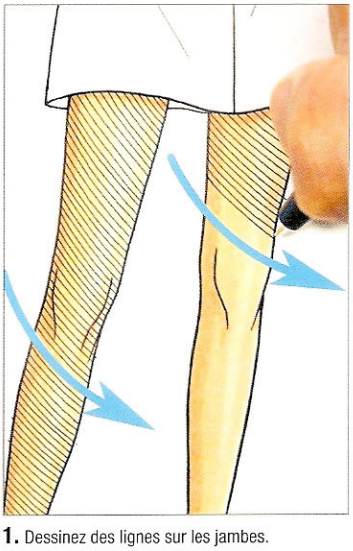
6. Coloriez les surfaces les plus claires et harmonisez l'ensemble en fondant le tout.



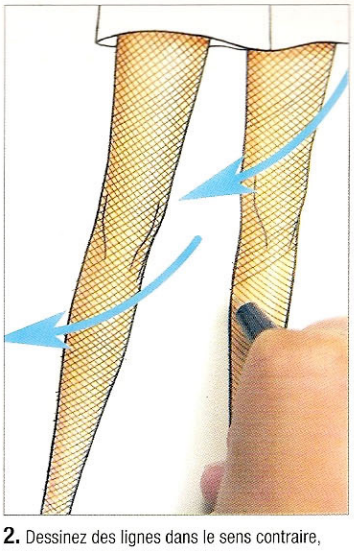
7. Ajoutez à nouveau la couleur de la peau dans la partie la plus claire pour donner une plus grande transparence.



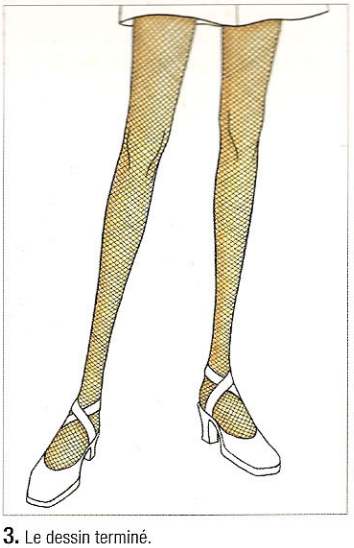
8. Le dessin est terminé. Les parties les plus claires laissent transparaître la peau.



1. Dessinez des lignes sur les jambes. Faites en sorte qu'on ait l'impression qu'elles s'enroulent autour des jambes.

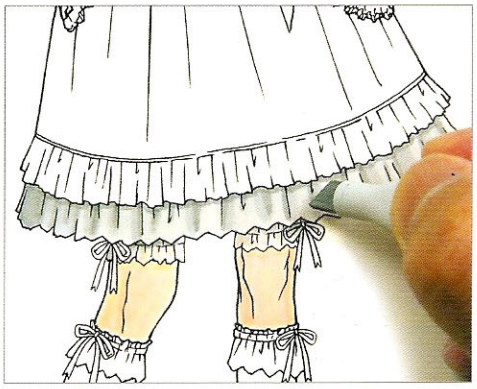


2. Dessinez des lignes dans le sens contraire, en respectant la forme des jambes.

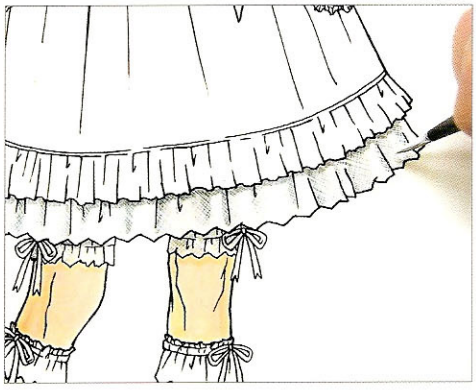


3. Le dessin terminé.

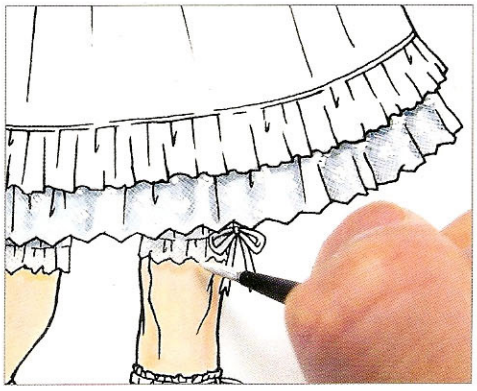
Comment dessiner de la dentelle



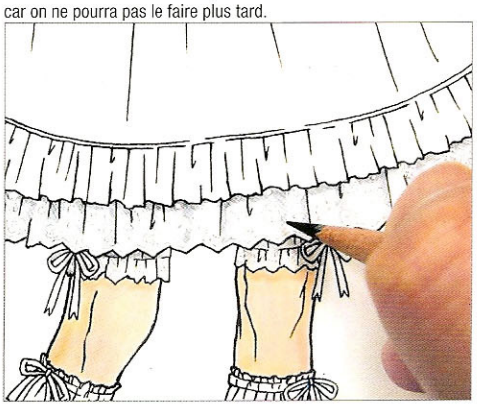
1. La dentelle est un tissu ajouré dont les jours forment des motifs. Il faut commencer par l'ombré du volant car on ne pourra pas le faire plus tard.



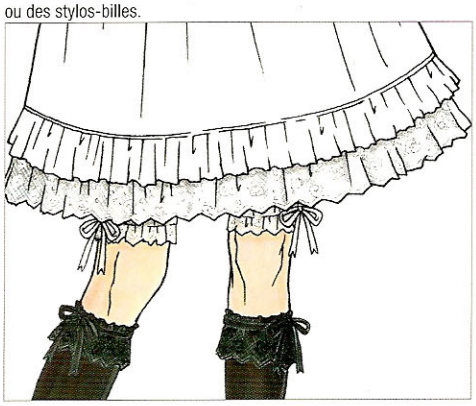
2. Utilisez de la gouache pour les jours. Pour une dentelle colorée, servez-vous des stylos-feutres, des crayons de couleur ou des stylos-billes.



3. Dessinez les motifs de la culotte.



4. Rehaussez les motifs avec des crayons de couleur.



5. Le dessin terminé.

[4] Chaîne du tissu

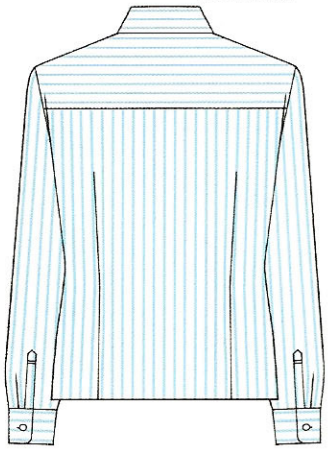
La chaîne est l'ensemble des fils d'un tissu disposés parallèlement au sens de la longueur du tissu, entre lesquels passent perpendiculairement les fils de la trame. Il est indispensable de connaître le sens de la chaîne d'un tissu avant de l'orner de motifs.

La chaîne sera à l'horizontale ou à la verticale en fonction du vêtement ou de la partie du vêtement. Aussi, dessinez la ligne de direction de la chaîne pour chaque élément d'un vêtement. Ces lignes vous guideront pour dessiner les rayures, carreaux ou autres motifs.

Chemisier

La chaîne du tissu est placée verticalement sur le devant et les manches du chemisier. Elle se retrouve à l'horizontale sur les poignets et l'empiècement.







Tee-shirt

Ici, les rayures correspondent au sens de la trame et non au sens de la chaîne. Les bandes sont parallèles aux bords du tee-shirt.



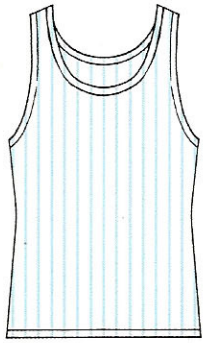
Les fils de la trame, sur le devant, sont déformés par le volume du corps. En principe, ils sont parallèles au bord, sauf sur la zone de la poitrine où il faut prendre en compte la courbe créée par les seins.

Les rayures et les bords des manches doivent être parallèles.



Débardeur

Comme il n'a pas de manche, ses lignes de chaîne sont faciles à dessiner.



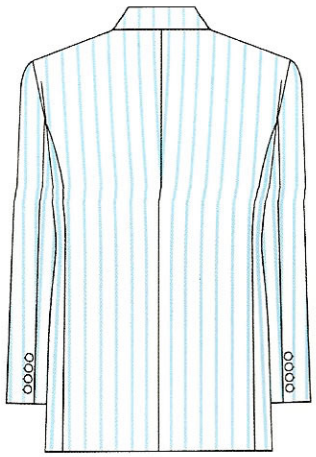
Placez la ligne de référence sur l'axe de symétrie, puis dessinez les rayures de part et d'autre, sans oublier de prendre en compte la courbe des seins.



Veste

Comme les vestes se composent de plusieurs éléments, leurs lignes de chaîne sont complexes, surtout celles du col et du revers. Celles du col sont perpendiculaires à son bord, celles du revers sont parallèles à son bord.





La chaîne est en principe parallèle au bord du revers.

La chaîne est perpendiculaire au bord du col.



Placez la ligne de référence au centre de la manche. Quand le bras est plié, cette ligne l'est également.

Sur les côtés, les lignes de chaîne sont légèrement resserrées.

Comme le tissu est cintré, les lignes vont vers l'intérieur.

Ici, les fils de la chaîne sont bien verticaux.

La chaîne est ici parallèle à l'axe de symétrie.

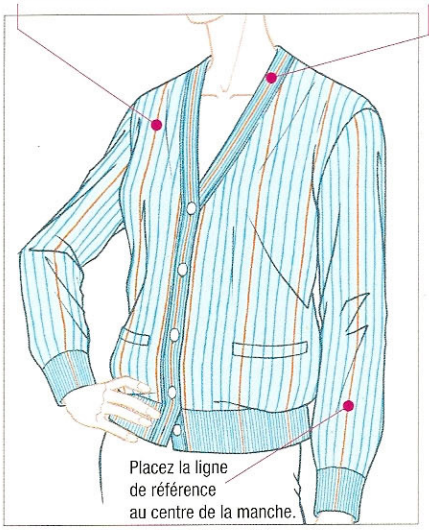
Cardigan

Sur le devant et sur les manches, les fils de la chaîne sont légèrement relâchés juste avant les côtes du bas.



Comme la laine est lourde, les fils de la chaîne épousent la silhouette.

Les côtes peuvent être horizontales, comme sur le dessin de gauche, ou verticales, comme ici.



Placez la ligne de référence au centre de la manche.

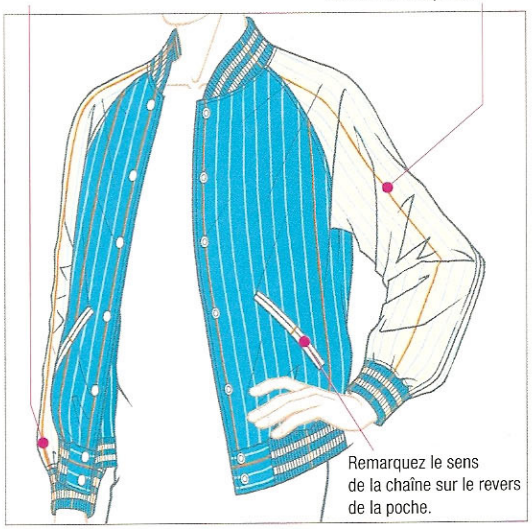
Blouson

Son originalité réside dans le sens de la chaîne sur les manches raglan. Dessinez la courbe de la rayure au niveau de l'épaule.



Les fils de la chaîne sont relâchés juste avant les côtes du bas.

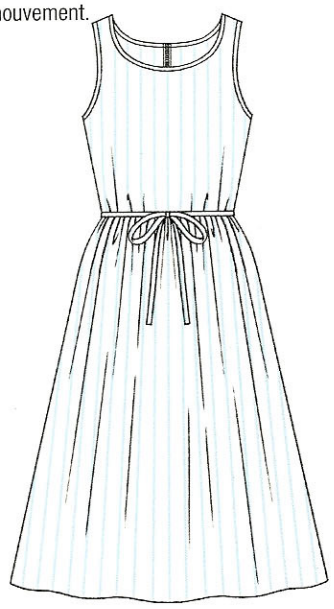
Sur la manche raglan, les fils de la chaîne épousent la courbe des épaules.



Remarquez le sens de la chaîne sur le revers de la poche.

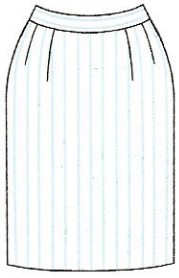
Robe

Comme la robe est froncée à la taille, les fils de la chaîne suivent le mouvement.

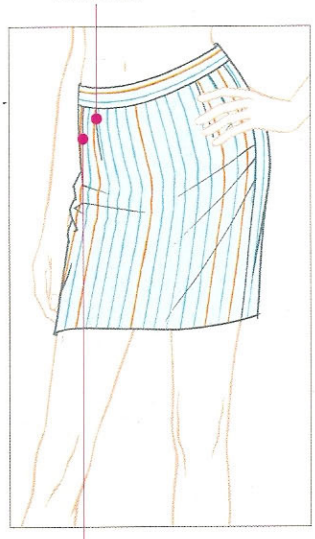


Jupe droite

Sur la ceinture, la chaîne du tissu est horizontale, ce qui permet de renforcer l'ensemble du vêtement.



Les pinces sont souvent sources d'erreurs, car elles dévient les fils de la chaîne.



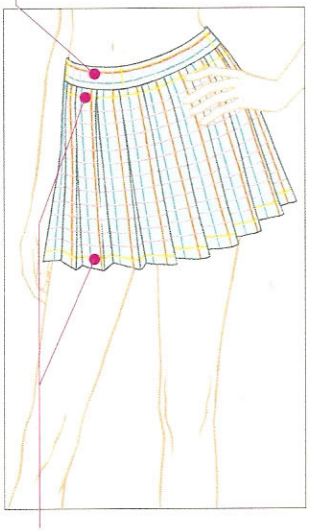
Quand la pince est double, la chaîne du tissu revient vers le centre.

Jupe plissée

Comme les jupes plissées sont souvent à carreaux, nous montrons ici à la fois les fils de chaîne (bleus) et les fils de trame (verts).



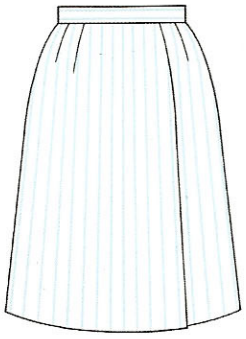
Les fils de chaîne de la ceinture, destinée à renforcer l'ensemble, sont presque perpendiculaires à ceux du devant de la jupe.



Les fils de trame sont légèrement arrondis. Dessinez les lignes de trame une par une à partir de leurs extrémités, puis ajustez-les pour qu'elles se rejoignent au centre.

Jupe portefeuille

Remarquez le sens des fils de chaîne près des pinces.

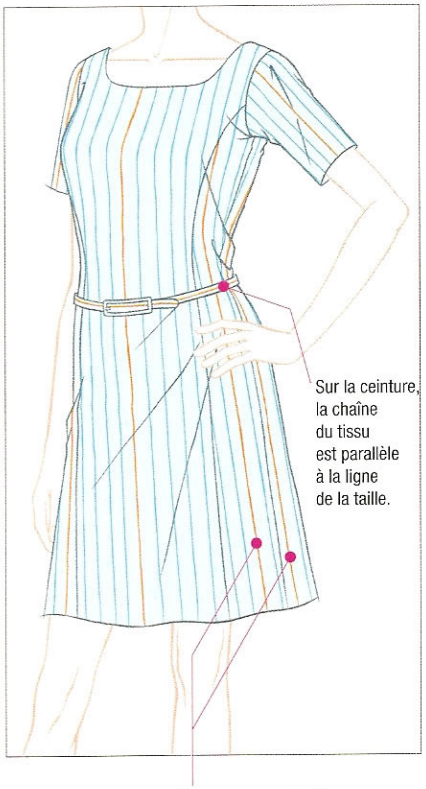


Les fils de chaîne de la ceinture, destinée à renforcer l'ensemble, sont presque perpendiculaires à ceux du reste de la jupe.



À cause des pinces, la chaîne suit un arrondi.

Comme les jambes sont écartées, le pan de la jupe s'écarte aussi.

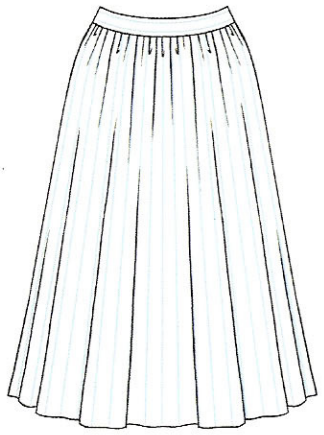


Sur la ceinture, la chaîne du tissu est parallèle à la ligne de la taille.

Remarquez que les fils de la chaîne sont inclinés sur le côté.

Jupe froncée

Les fils de chaîne se courbent vers les fronces.



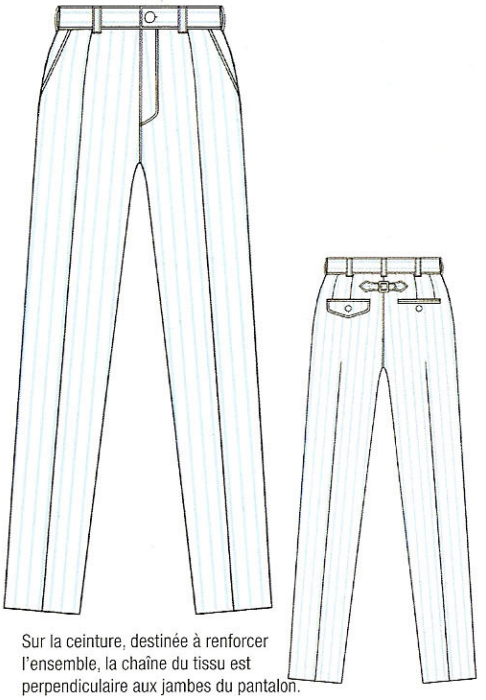
Sur la ceinture, la chaîne du tissu, à l'horizontale, renforce l'ensemble.



Sans vous laisser entraîner par le mouvement du tissu, faites en sorte que les fils de chaîne s'écartent progressivement vers le bas pour contrebalancer les fronces.

Pantalon droit

La chaîne du tissu des pantalons est parallèle aux jambes. À l'entrejambe, les fils forment un V renversé.



Sur la ceinture, destinée à renforcer l'ensemble, la chaîne du tissu est perpendiculaire aux jambes du pantalon.

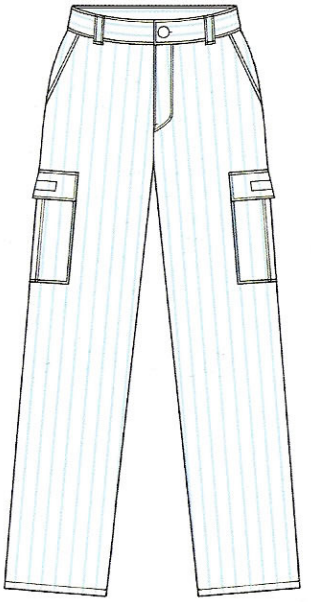


Sur les passants, la chaîne du tissu est verticale.

Les fils de chaîne sont déviés à partir de l'aine. La ligne de référence doit suivre le pli central.

Pantalon large

La chaîne du tissu est parallèle aux jambes. Bien que le pantalon ci-dessous n'ait pas de pli central, la ligne de référence doit être au centre.



Sur la ceinture, destinée à renforcer l'ensemble, la chaîne du tissu est perpendiculaire aux jambes du pantalon.



La ligne de référence doit épouser la forme affaissée du tissu.

[6] Dessin de mode pas à pas

Essayez maintenant de réaliser un dessin de mode à partir de tout ce que vous avez appris. Si vous ne réussissez pas votre dessin, cherchez la raison de votre échec, puis retournez au chapitre correspondant. Voici les étapes du dessin de mode :

1. Esquisse

Le corps : en appliquant les règles de proportion présentées au chapitre I, dessinez le corps dans la pose que vous avez choisie.

Les vêtements : prenez en compte le volume de chaque vêtement, visible et non-visible (porté en dessous) et dessinez avec soin tous les plis et les détails de chaque vêtement.

2. Dessin définitif

Décalquez l'esquisse sur une autre feuille avant de colorier, soit avec une table lumineuse, soit en utilisant du papier-calque.

3. Coloriage

Coloriez d'abord la peau, puis les vêtements et les accessoires. Il est important de choisir une couleur de base pour la peau. Utilisez beaucoup d'eau pour peindre les surfaces de couleur pâle et les tissus fins, utilisez-en moins pour les autres surfaces et les tissus plus épais.

4. Finitions

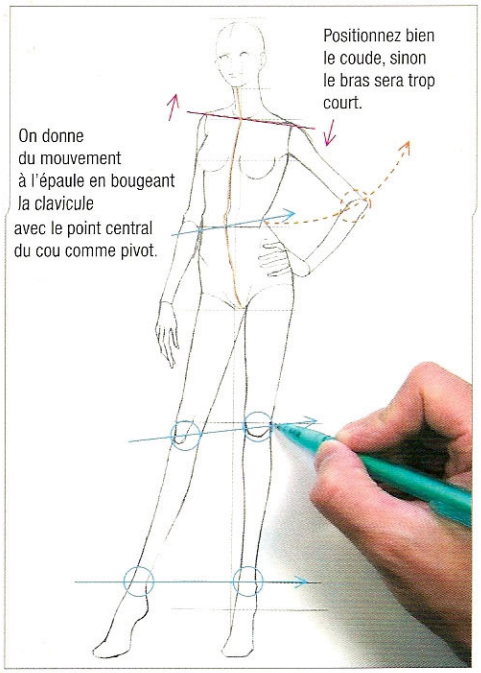
Coloriez les cheveux et le maquillage, puis redessinez toutes les lignes qui ont disparu. Enfin, soulignez certaines lignes pour donner du contraste et accentuer les ombrés tout en respectant l'équilibre de l'ensemble.



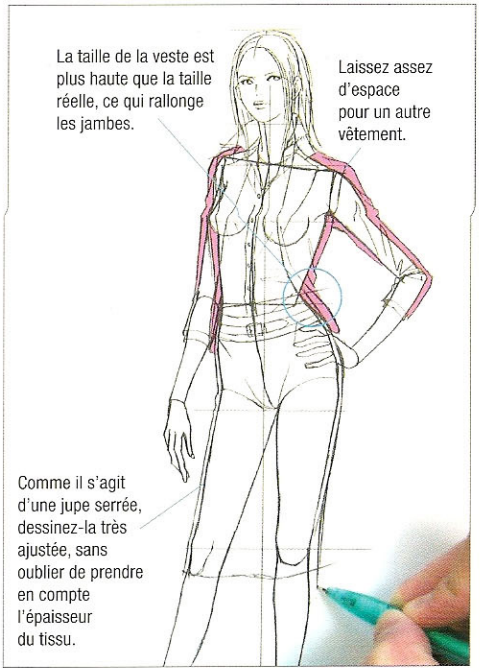
Tailleur

Techniques employées

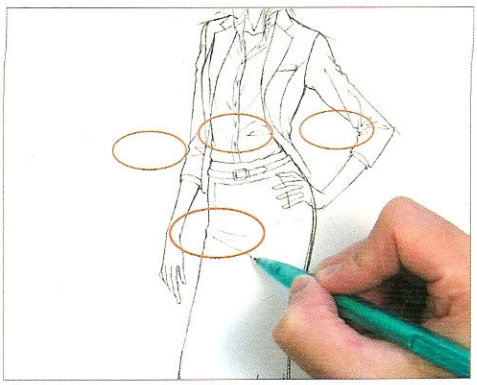
- Superpositions de couleurs
- Motif du tissu (tweed)
- Chaîne du tissu



1. Esquisse. Pose de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui de face).



2. Dessinez d'abord le contour des vêtements, puis les détails. Les plis ne sont pas particulièrement importants pour l'instant.

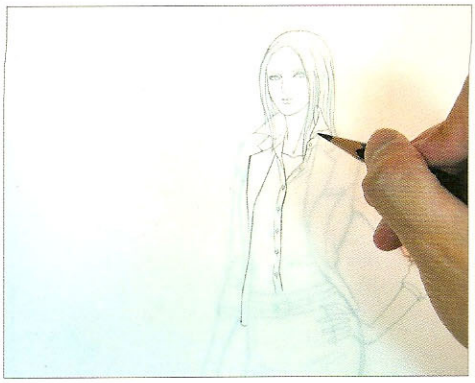


3. Comme il y a déjà beaucoup de lignes, recopiez l'esquisse en la recouvrant d'une feuille de papier blanc et en la décalquant, car les plis peuvent être confondus avec d'autres lignes et détails que l'on n'a plus besoin de voir. Faites les plis le plus simplement possible, principalement autour des articulations.

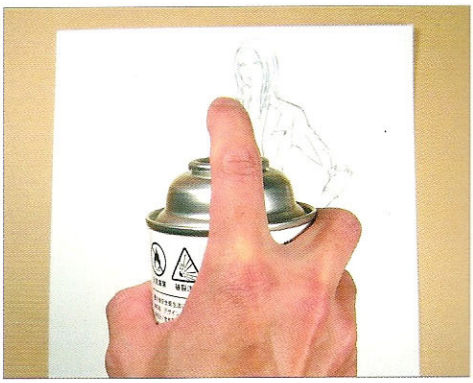
5. Disposez la source lumineuse d'un côté ou de l'autre de la silhouette (à droite sur le dessin ci-contre). Épaississez les lignes qui sont dans l'ombre.

Pour le dessin définitif, on utilise généralement des stylos-feutres. Si tel est le cas, utilisez les pointes suivantes :

0,1 : les yeux, le nez et la bouche ;
0,3 : le contour du visage, les cheveux et les petits éléments comme les boutons et les mailles ;
0,4 : le contour des cheveux, toutes les bordures ;
0,5 : le contour des vêtements fins ;
0,8 : le contour des vêtements épais ;
1 ou plus épais : le renforcement des contours.



4. Dessin définitif. En vous aidant d'une table lumineuse, décalquez l'esquisse sur du papier Bristol. Si vous ne disposez pas d'une table lumineuse, reportez-vous à la méthode du chapitre II, page 55.



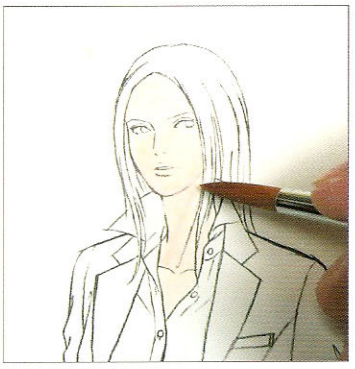
6. Quand le dessin définitif est réalisé avec des crayons de couleur ou des pastels, vaporisez un fixatif en bombe par un mouvement horizontal, parallèle au papier, à 30 cm de distance. Une application d'une seconde doit suffire, une application plus longue peut gêner les étapes suivantes.



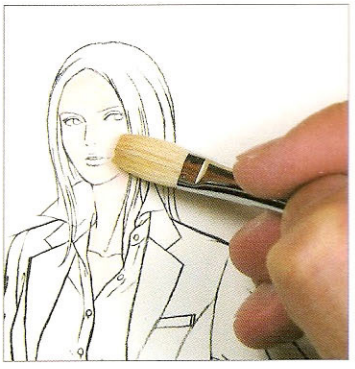
7. Maintenant, appliquez la couleur principalement selon la technique des superpositions de couleurs, pour laquelle l'aquarelle est bien adaptée. La gamme de couleurs pour l'aquarelle est très étendue, mais créez plutôt les vôtres en mélangeant les couleurs de base CMJN ; vous améliorerez ainsi vos compétences. De plus, vous coordonnerez mieux les nuances que vous avez vous-même créées, surtout pour colorier la peau. Dans les aquarelles Holbein, le cyan est dénommé « Turquoise blue », le magenta « Opera », le jaune « Lemon yellow » et le noir « Ivory black ».



8. Commencez par colorier la peau. Pour lui donner de la fraîcheur, délayez bien l'aquarelle. La gouache peut aussi être utilisée pour la peau mais avec beaucoup plus d'eau. Créez une nuance de peau avec un orange tirant sur le rouge et en délayant avec de l'eau, mais n'utilisez pas de blanc. Préparez la couleur en ajoutant progressivement du jaune à la base magenta.

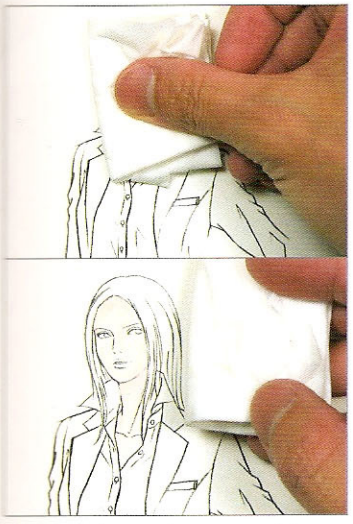


9. Commencez par appliquer une seule couche en veillant à ce qu'il n'y ait pas trop de jaune pour ne pas donner un teint maladif. C'est la quantité d'eau qui provoque le plus d'erreurs. Essuyez la pointe du pinceau avec un mouchoir en papier avant de peindre, pour ne pas détremper le papier.

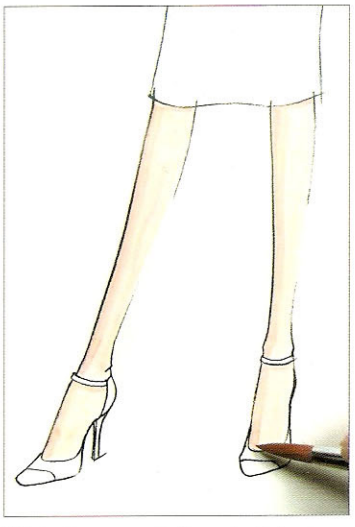


10. Ne paniquez pas si vous appliquez trop de couleur. Passez sur la surface concernée un pinceau trempé dans de l'eau claire pour estomper la couleur.

Pour le chemisier blanc, seul le dessin des ombres est nécessaire. Diluez très peu de noir dans de l'eau pour obtenir des gris. N'utilisez pas de blanc. Le rapport de dilution du noir est la clé pour réussir ces ombres.



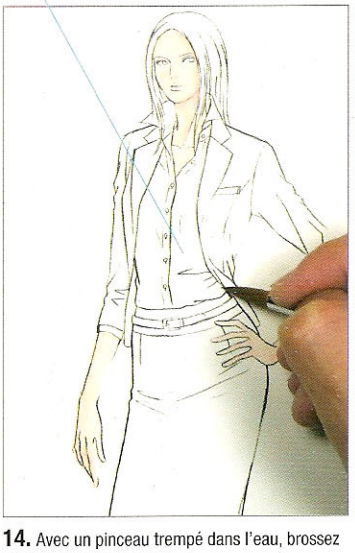
11. Appuyez fermement avec un mouchoir en papier pour absorber la couleur et l'eau. S'il reste de la couleur sur les bords, répétez l'opération.



12. Appliquez une nouvelle couche de la même nuance sur les zones dans l'ombre, en suivant bien les lignes des ombres.



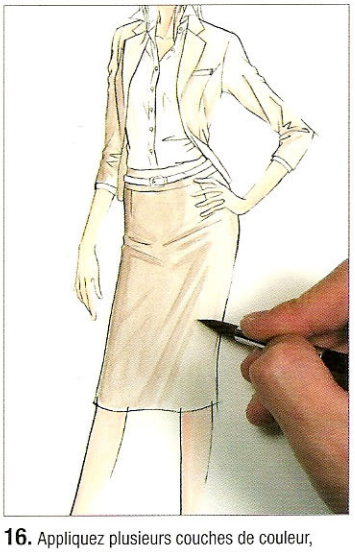
13. Continuez à colorier les surfaces situées dans l'ombre des cheveux et du chemisier pour donner du relief.



14. Avec un pinceau trempé dans l'eau, brossez toutes les surfaces déjà coloriées. Cela élimine les dégradés et donne un aspect plus lisse.



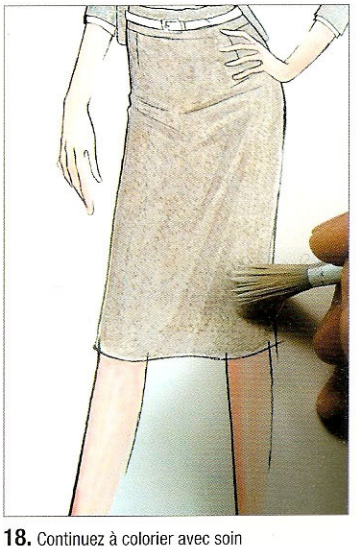
15. Coloriez ensuite la base du tailleur, avec une couleur très délayée.



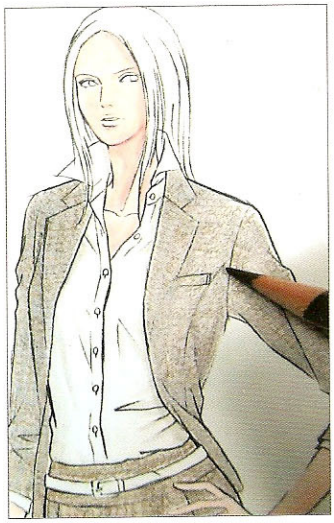
16. Appliquez plusieurs couches de couleur, en insistant sur les lignes dans l'ombre. Comme le tweed sera dessiné ensuite, le contraste entre l'ombre et la lumière doit être souligné. Ce contraste est très marqué à chaque pli.



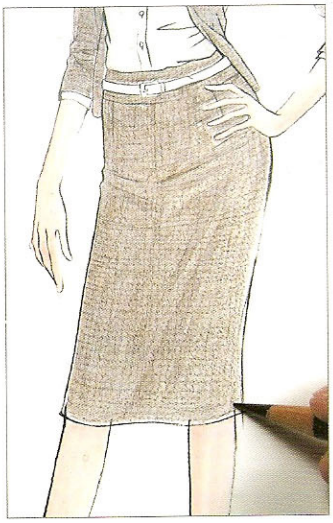
17. Vous pouvez maintenant dessiner le tweed. Pour cela, la gouache est la mieux adaptée car elle évite à la base de ressortir. Appliquez environ trois couleurs jusqu'à ce que la base soit quasiment invisible.



18. Continuez à colorier avec soin et d'une manière régulière.



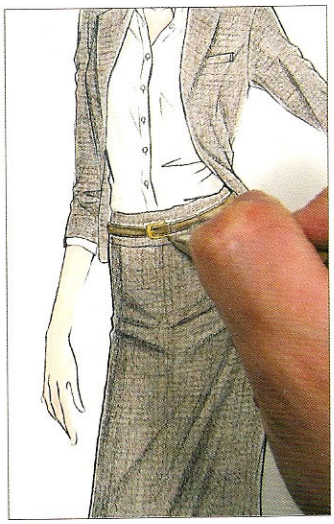
19. Dessinez le grain du tissu avec le côté des mines des crayons de couleur.



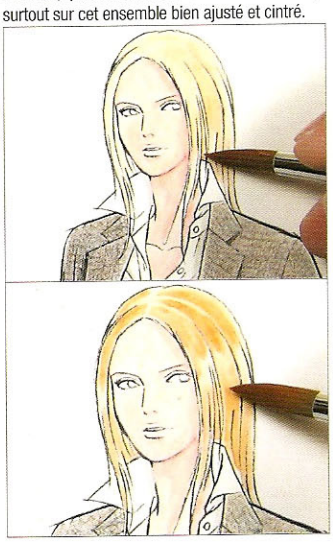
20. Dessinez les carreaux. Si on ne les voit pas bien à cause du tissu duveté, utilisez un crayon de couleur. Pensez au sens de la chaîne et de la trame, qui conditionne la forme des carreaux, surtout sur cet ensemble bien ajusté et cintré.



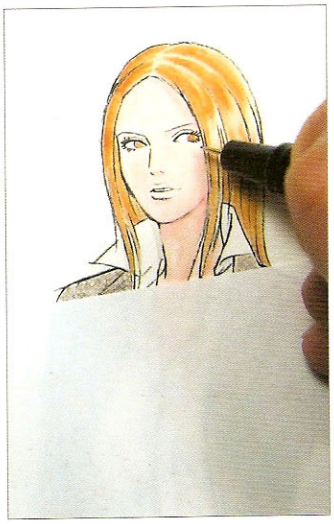
21. Si vous terminez votre dessin avec des crayons de couleur, appliquez l'ombré avec des crayons de couleur.



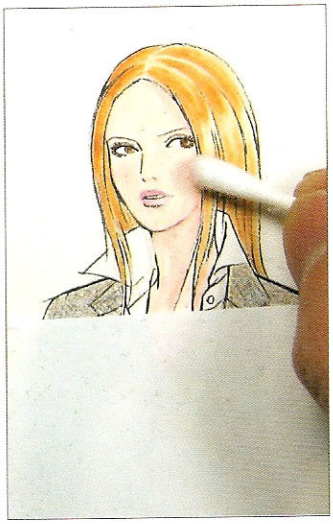
22. Coloriez la boucle de ceinture avec un stylo-bille or.



23. Une aquarelle ou une gouache bien délayée permet de dessiner une chevelure claire et soyeuse. Appliquez la couleur tout en accentuant les endroits qui doivent l'être.



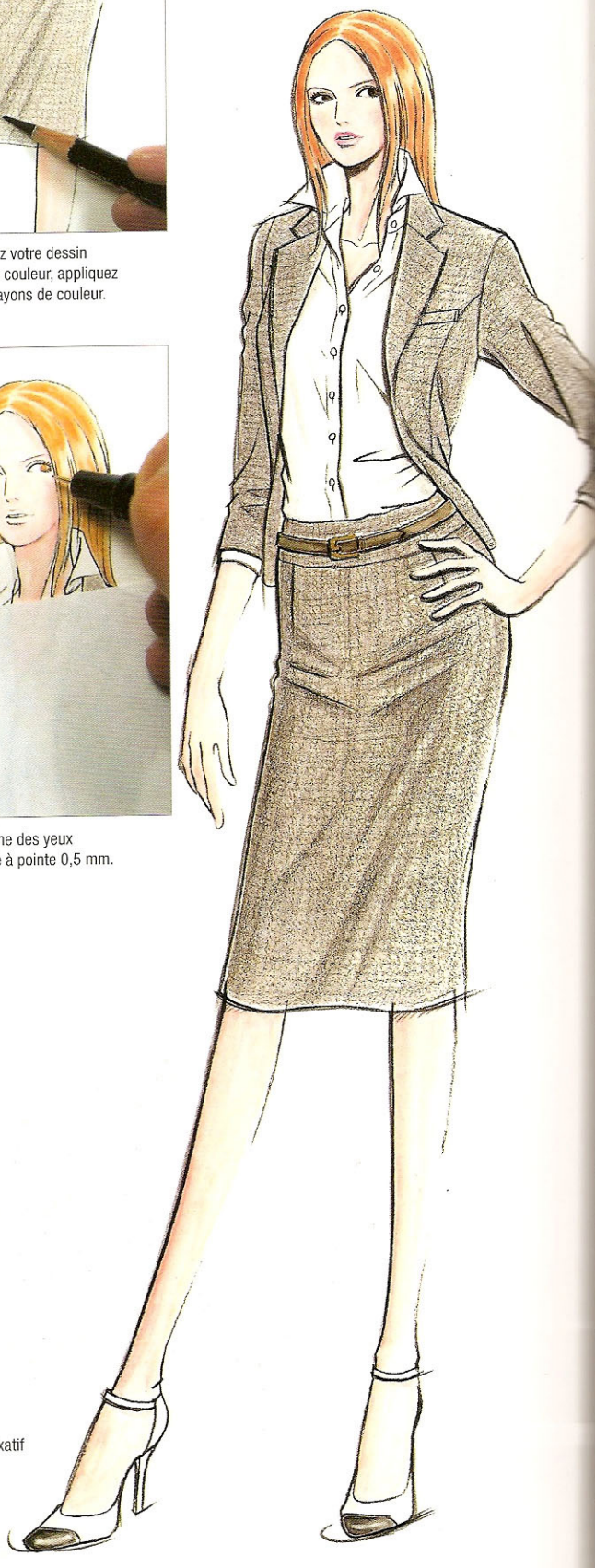
24. Dessinez la ligne des yeux avec un stylo-feutre à pointe 0,5 mm.



25. Dessinez les ombres des yeux et le rouge à lèvres avec des crayons de couleur. Pour le rouge des joues, frottez un pastel sur un papier à part et prenez-en la poudre avec un Coton-Tige que vous appliquez légèrement sur la joue.



26. Soulignez certaines lignes en fonction de la silhouette. Veillez à redessiner toutes les lignes qui ont disparu.

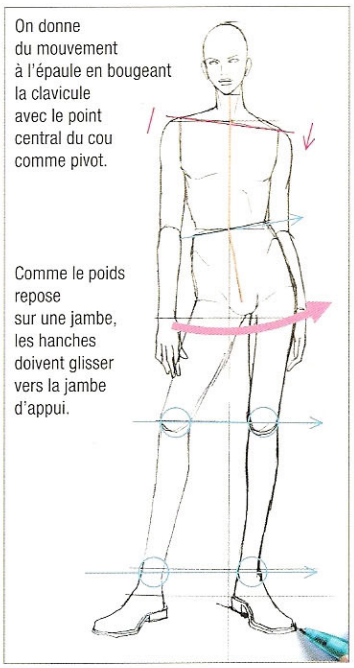


27. Terminez en vaporisant du fixatif en bombe.

Style urbain (homme)

Techniques employées

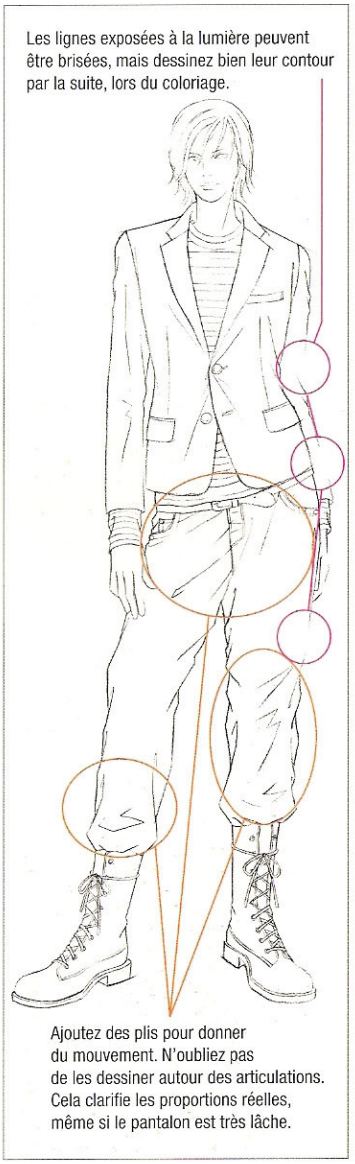
- Superpositions de couleurs
- Peinture avec réserves
- Aplat de peinture
- Motif ou matière du tissu (velours, jean, cuir)



1. Esquisse. Pose de face avec le poids sur une jambe.



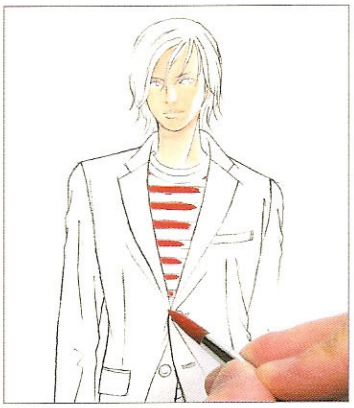
2. Dessinez d'abord le contour des vêtements, puis les détails. Les plis ne sont pas particulièrement importants pour l'instant.



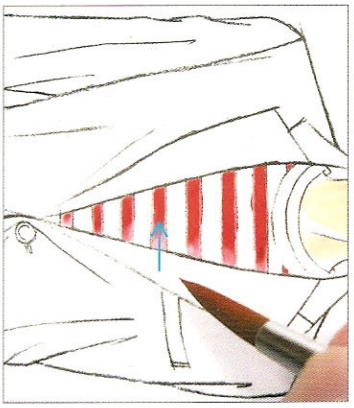
3. Quand le dessin définitif est réalisé avec des crayons de couleur, vaporisez un fixatif en bombe par un mouvement horizontal, parallèle au papier, à 30 cm de distance. Une application d'une seconde doit suffire, une application plus longue pouvant gêner les étapes suivantes.



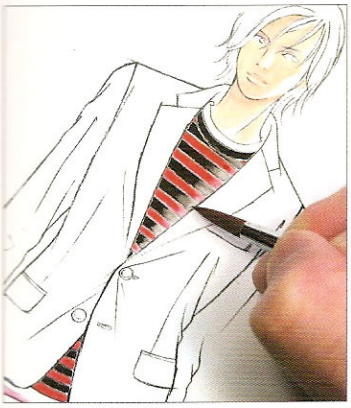
4. Pour ce dessin, faites des aplats et utilisez la technique de peinture avec réserves, avec de la gouache, car elle couvre bien. Essayez de préparer toutes vos nuances en mélangeant les couleurs de base CMJN. La photographie ci-dessus montre des gouaches Nicker. Le cyan est appelé « cerulean blue », le magenta « magenta », le jaune « lemon yellow », le noir « black », et le blanc « white ».



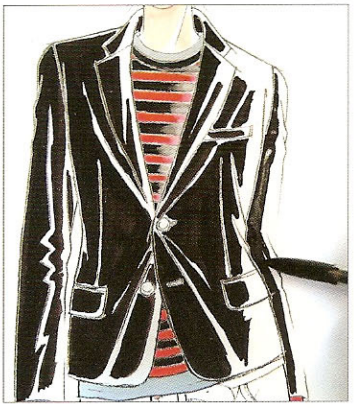
5. On dessine toujours la peau avec des superpositions de couleurs. Pour les rayures, qui sont d'un rouge vif et intense, appliquez la méthode de peinture avec réserves. Le côté gauche reste blanc.



6. Estompez avec un pinceau trempé dans de l'eau claire pour brosser la surface, des zones blanches vers les zones colorées. Répétez deux ou trois fois pour créer un bel effet.



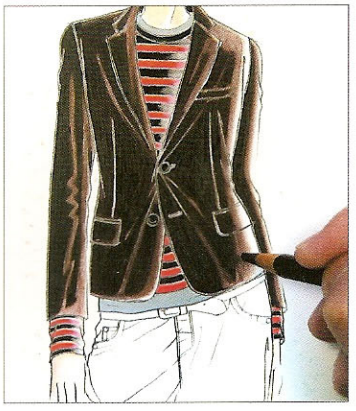
7. Ajoutez le noir de la même façon. Comme le gris du tee-shirt du dessous est uni, appliquez des aplats de peinture.



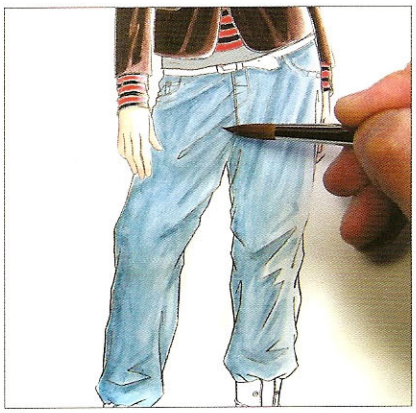
8. Le velours de la veste, associé à sa couleur noire et à l'éclairage intense, prendra par endroits un aspect brillant. Puisque la couleur de base est foncée, elle doit être appliquée en premier et partiellement. Une des règles essentielles consiste à laisser en réserve les zones exposées à la lumière, au-dessus et le long des plis.



9. Estompez la surface de la veste avec un pinceau trempé dans de l'eau claire, des zones blanches vers les zones colorées. Répétez deux ou trois fois pour créer un bel effet.



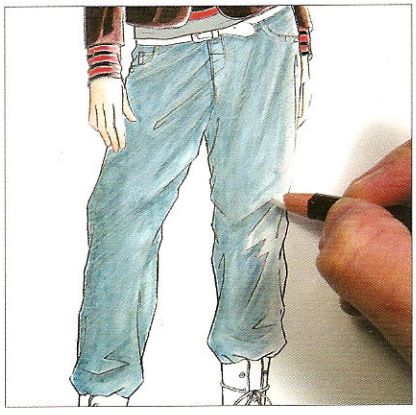
10. Représentez l'aspect élimé du velours avec des pastels.



11. On applique au jean de la gouache en plusieurs couches pour obtenir un joli look usé.



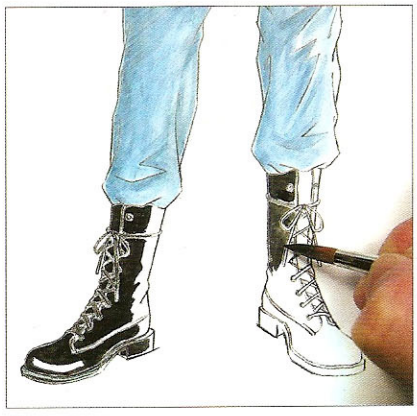
12. Pour rendre la texture, dessinez avec soin de fines lignes obliques avec des crayons de couleur blanc et noir bien taillés. Tracez-en partout.



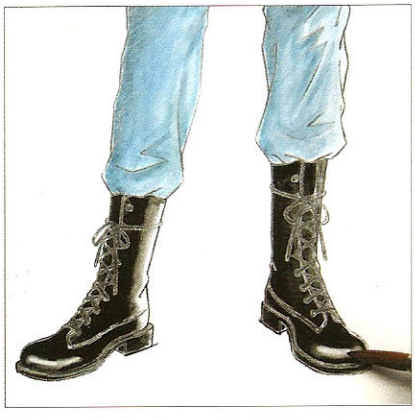
13. Coloriez avec un crayon pastel blanc, principalement autour des plis, pour délaver le tissu.



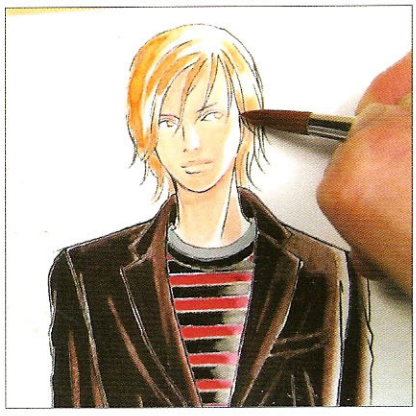
14. Peignez la ceinture, les points de couture et les rivets. Pour ces derniers, un crayon de couleur or est idéal !



15. Coloriez partiellement les chaussures en noir. Faites briller leur bout afin de leur donner du relief.



16. Comme le cuir est une matière brillante, estompez les bords tout en laissant les zones blanches non peintes.

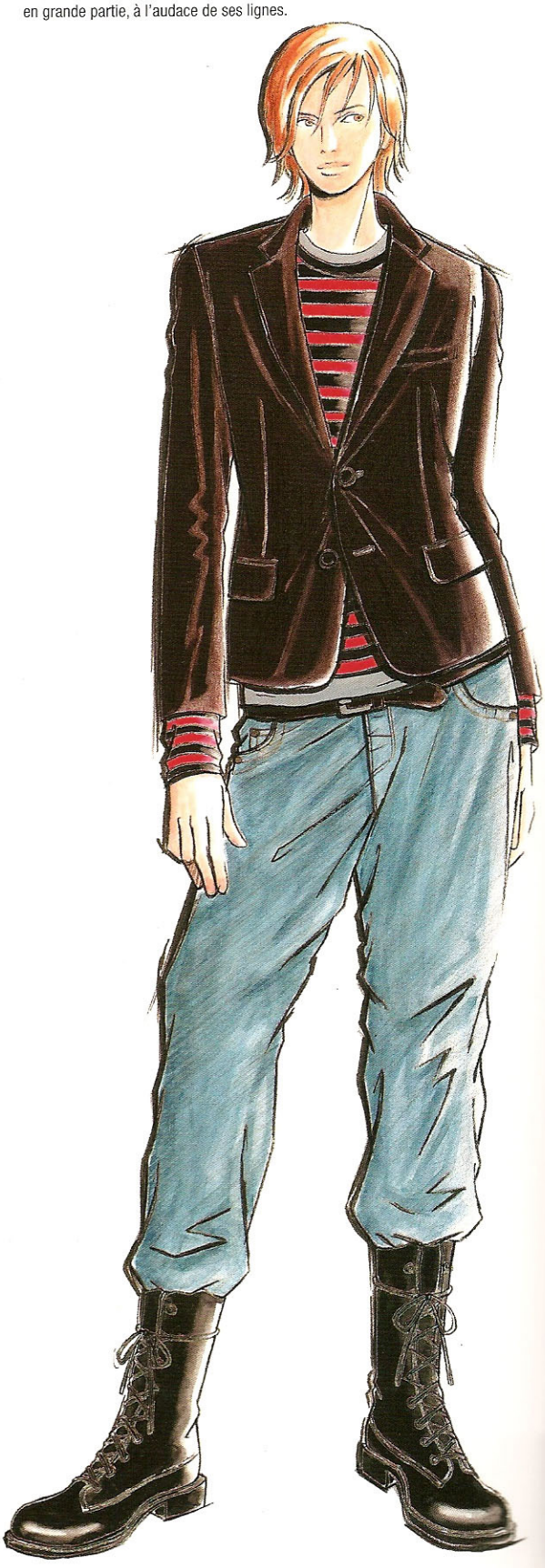


17. Peignez les cheveux. C'est une bonne idée de laisser certaines zones en réserve, comme ici.



18. Soulignez certaines lignes en fonction de toute la silhouette. Veillez à redessiner toutes les lignes qui ont disparu.

La silhouette est dessinée avec un marqueur à pointe en pinceau Nouvel Pygma Graphic. L'effet est dû, en grande partie, à l'audace de ses lignes.

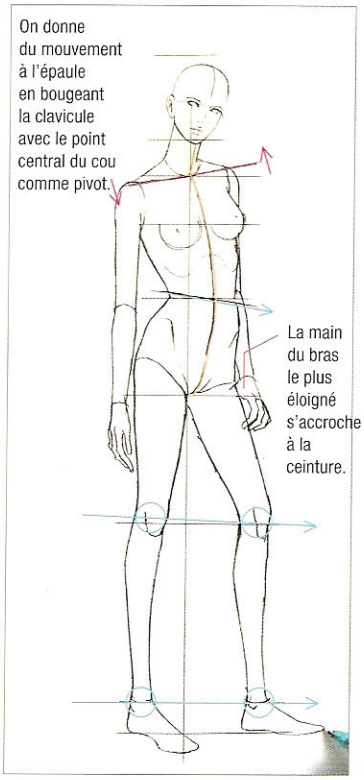


19. Le dessin terminé.

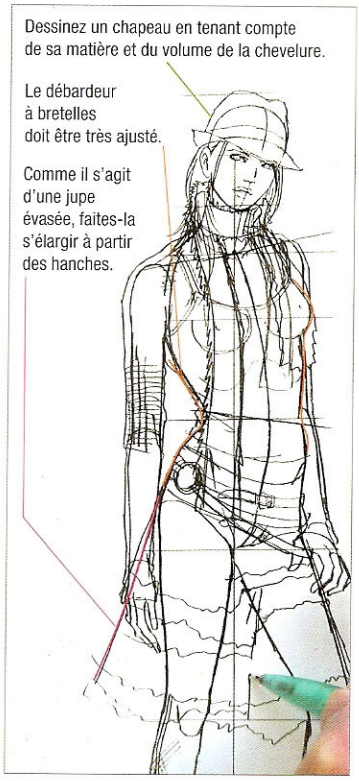
Style urbain (femme)

Techniques employées

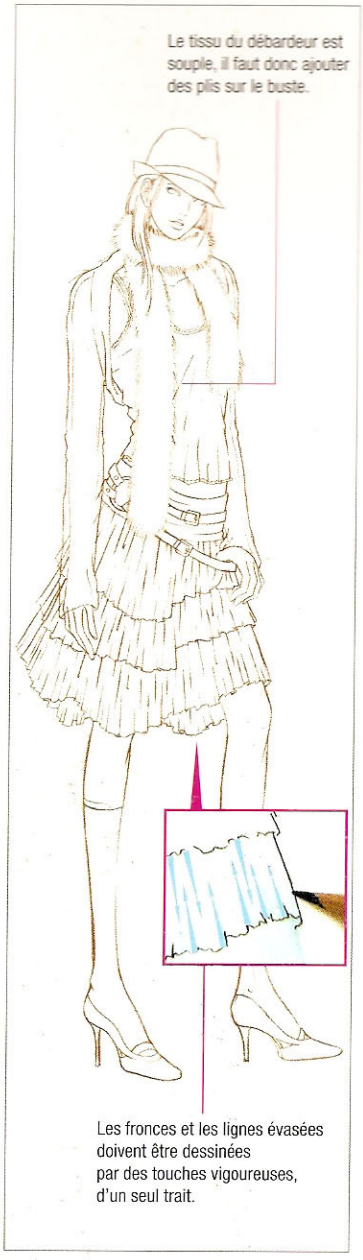
- Coloriage avec des marqueurs
- Motif ou matière du tissu (fourrure, peau de léopard/motifs floraux, mailles très lâches, résille, effet métal)



1. Esquisse. Pose de trois quarts avec le poids sur une jambe (jambe d'appui devant).



2. Dessinez d'abord le contour des vêtements, puis les détails. Les plis ne sont pas particulièrement importants pour l'instant.



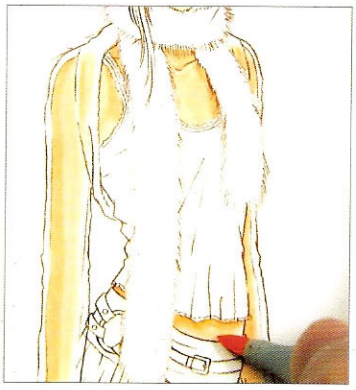
3. Dessin définitif. Avec une table lumineuse, décalquez l'esquisse sur du papier Bristol. Créez un effet de douceur en utilisant un crayon de couleur marron. Si le dessin est réalisé avec des crayons de couleur, fixez-en les lignes avec un fixatif.



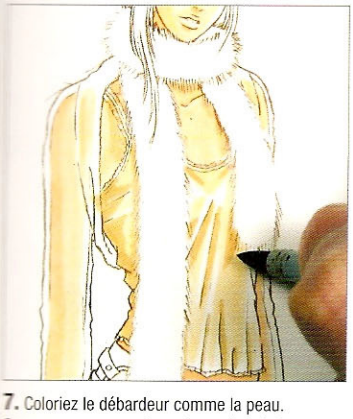
4. Coloriez avec les marqueurs, en combinant superpositions de couleurs et réserves. Les marqueurs (voir page 91) permettent d'obtenir des couleurs franches qui peuvent être mélangées pour obtenir des nuances secondaires. Commencez par colorier partiellement la peau avec le E00 (Copic).



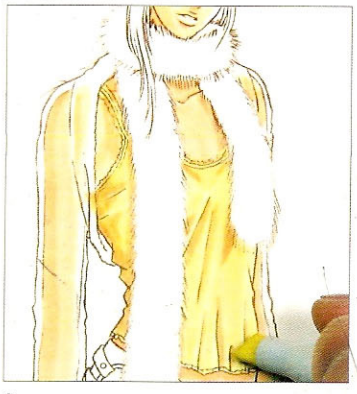
5. Dessinez l'ombré avec le YR00, le long des lignes qui sont dans l'ombre, sur le bras puis sur tout le corps.



6. Repassez avec le E00 pour unifier la couleur de la peau en réalisant trois gradations.



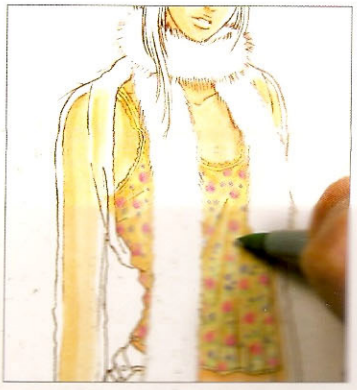
7. Coloriez le débardeur comme la peau. Commencez par appliquer la couleur de base en ménageant des réserves, continuez par l'ombré et unifiez avec une troisième couche. Ombrez fortement en prévision des motifs.



8. Si vous avez une large palette de marqueurs, utilisez une couleur différente de la couleur de base pour l'unification. Cela accentue les contrastes.



9. Si la couleur de base est pâle, des marqueurs peuvent être utilisés pour dessiner les motifs par-dessus. Si elle est sombre, prenez de la gouache.



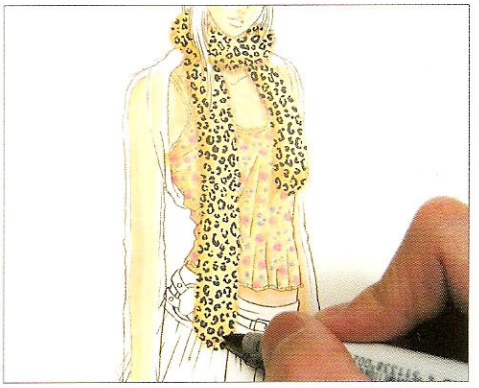
10. L'ajout des feuilles termine le motif floral. Comme l'ombre de la base est forte, elle contraste bien avec le motif.



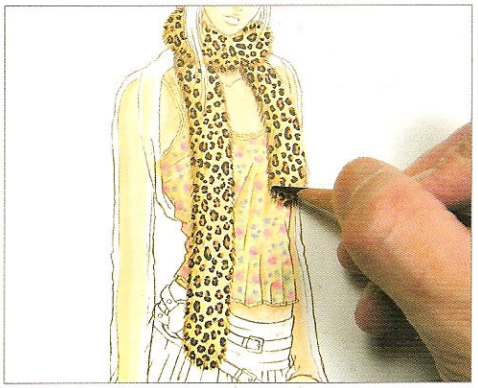
11. Appliquez la couleur de base de la fourrure.



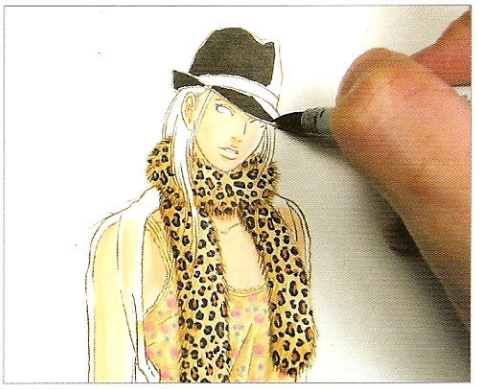
12. Faites l'ombré comme si vous dessiniez des cheveux, progressivement, le long des bords du côté dans l'ombre.



13. Dessinez un motif léopard.



14. Donnez du relief en ajoutant les poils avec des crayons marron et noir pour les zones dans l'ombre, avec un crayon blanc pour les zones exposées à la lumière.



15. Coloriez aussi le chapeau avec la technique de la peinture avec réserves. Posez ensuite, par-dessus, une couleur plus pâle afin d'unifier toute la surface.



16. Comme les jupes à volants sont très évasées, prévoyez des réserves pour donner du relief.



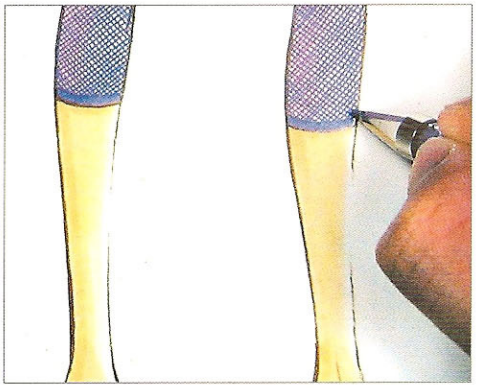
17. Si la couleur de base est noire, unifiez la jupe avec un gris foncé avant de repasser les zones ombrées en noir.



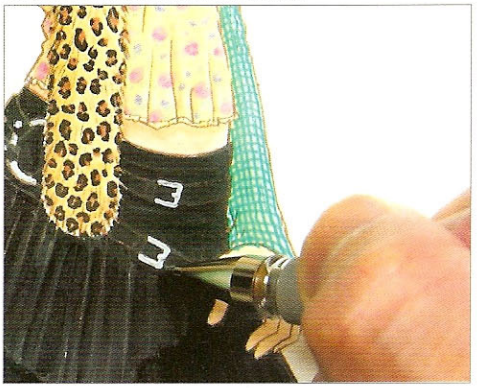
18. Dessinez les mailles du boléro, qui doivent onduler pour être réussies. Des stylos-billes de couleur avec lesquels on peut dessiner sur du papier noir sont les plus appropriés. Ils permettent aussi de dessiner les rayures.



19. Terminez avec un crayon pastel blanc ou de la même couleur que le boléro pour obtenir un effet vieilli.



20. Les crayons de couleur peuvent être utilisés pour les résilles serrées. Les stylos-billes de couleur conviennent aussi si les couleurs sont vives.



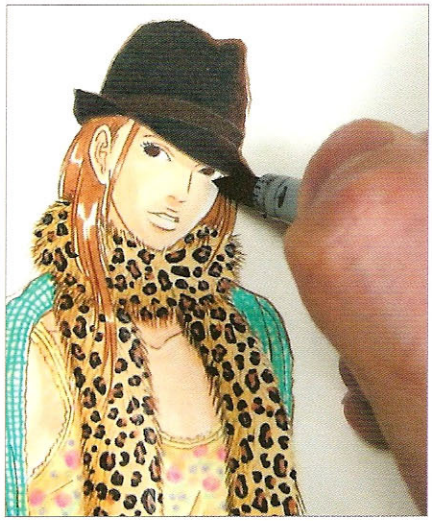
21. Utilisez un stylo-bille argent pour dessiner les parties métalliques comme les rivets et les boucles de la ceinture.



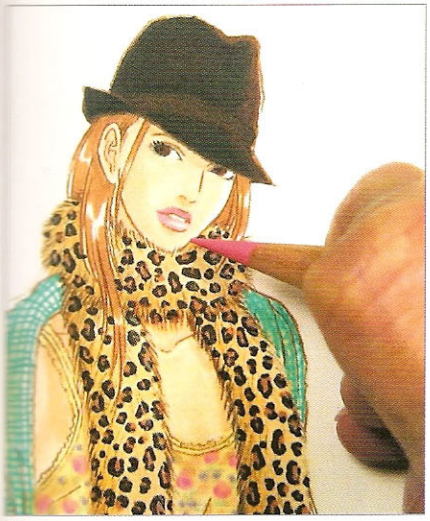
22. Coloriez les chaussures en doré.



23. Pour les couleurs métalliques, pensez à obtenir un fort contraste entre les tons clairs et sombres. Vous pouvez même utiliser du blanc pour les zones claires et du noir pour les autres.



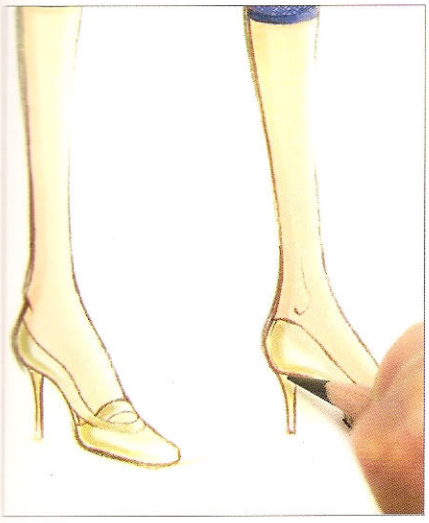
24. Coloriez les cheveux et les yeux avec des marqueurs.



25. Utilisez un stylo-feutre à pointe très fine pour la ligne des yeux, et des crayons de couleur pour ombrer les yeux et le rouge à lèvres. Pour le rose des joues, utilisez un pastel.



26. Redessinez toutes les lignes qui ont disparu. Un crayon de couleur blanc convient bien pour les détails des zones de couleur noire.



27. Avec un crayon de couleur marron, soulignez certaines lignes en fonction de la silhouette.



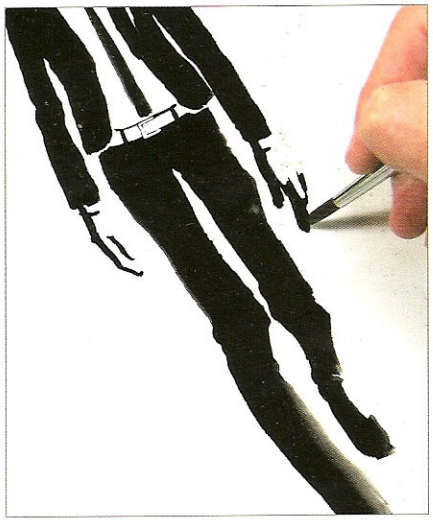
28. Fixez le tout avec un fixatif en bombe.

[6] Dessin de mode stylisé

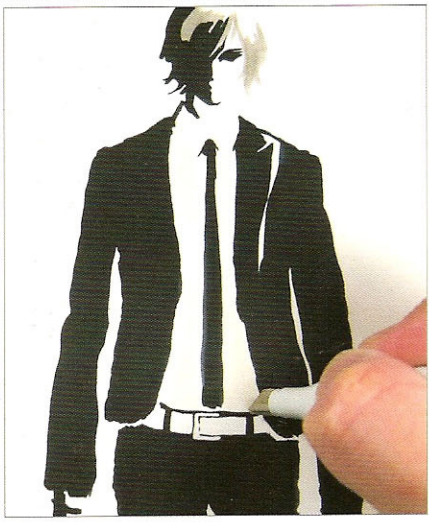
Une fois que vous maîtrisez le dessin de mode classique, lancez-vous dans l'étude du dessin stylisé qui vous permettra de vous exprimer sans esquisse préparatoire.



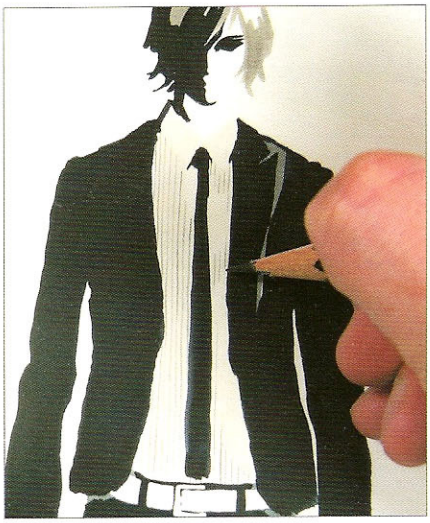
1. Quand la silhouette prend forme, finissez vite le dessin. Si vous manquez de confiance en vous, dessinez très légèrement un corps (ou autre chose) avec un crayon de couleur très clair, jaune clair par exemple. Faites simple cependant, sinon cela nuira à votre spontanéité.



2. La moitié inférieure du corps est très importante. Représentez les jambes d'un seul coup de pinceau en accentuant certaines parties.



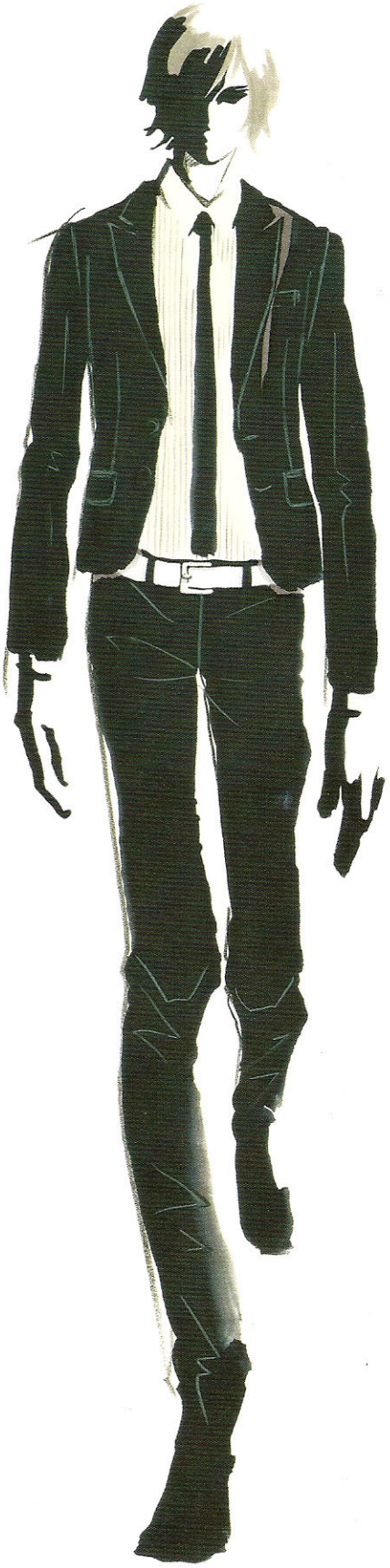
3. Esquissez les cheveux et la chemise avec un marqueur. Il est inutile de colorier la peau.



4. Dessinez les rayures avec un crayon de couleur. N'en faites pas trop.



5. Rehaussez la silhouette en dessinant quelques plis et détails avec des crayons de couleur. Là encore, n'en faites pas trop.



6. Terminez. On aurait pu utiliser davantage de couleurs pour cette silhouette, et créer des superpositions avec de la gouache.



On utilise plus de couleurs pour dessiner une femme, pour plus de féminité.



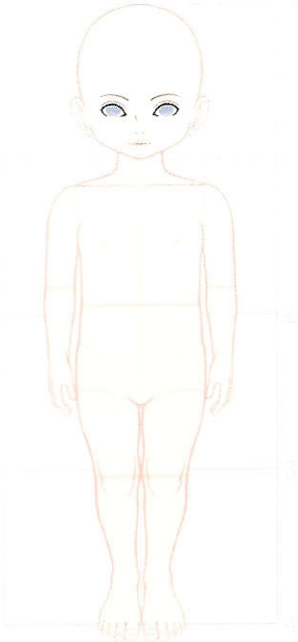
Cette silhouette a été dessinée à la main, puis scannée et numérisée. Tout d'abord, un modèle de fleur a été réalisé sur Illustrator (page 156), puis importé dans Photoshop où il a été transformé en motif (page 136). Un calque a ensuite été créé pour le collier (page 144), sur la robe. Le maquillage a également été effectué avec Photoshop (page 132). Pour plus de détails, voir à partir de la page 125.

[7] Proportions en fonction de l'âge

À la naissance, notre tête est plus large que notre corps mais, quand on grandit, les membres se développent plus que la tête. Le menton se dessine au fur et à mesure que les dents poussent, et le niveau des yeux s'élève par rapport à la hauteur de tête. Étudions les proportions selon le sexe et l'âge. Même s'il n'y a aucune différence entre les proportions masculines et féminines chez l'enfant, cela change radicalement quand on atteint puis dépasse la puberté (entre 10 et 15 ans). La poitrine des filles pousse et leur taille s'amincit relativement, alors que leurs hanches se développent. Les garçons deviennent plus musclés et plus grands que les filles, généralement.

1 an

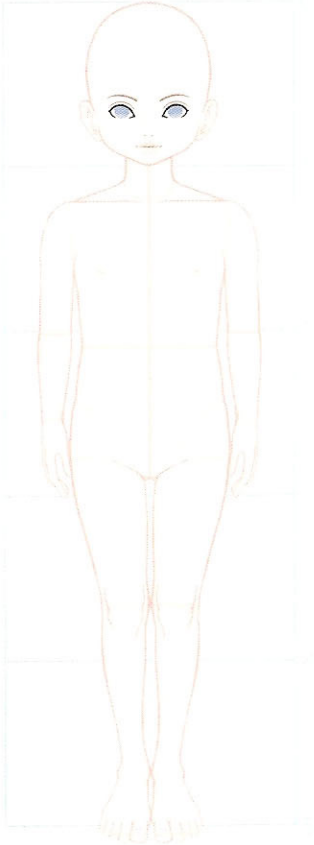
Hauteur de tête : environ 17 cm
Taille : environ 70 cm
Rapport tête-taille : de 1 à 4



La première année, la taille croît de 50 %.

3 ans

Hauteur de tête : environ 17,5 cm
Taille : environ 90 cm
Rapport tête-taille : de 1 à 5



Le corps est toujours arrondi et l'estomac encore un peu gros.

5 ans

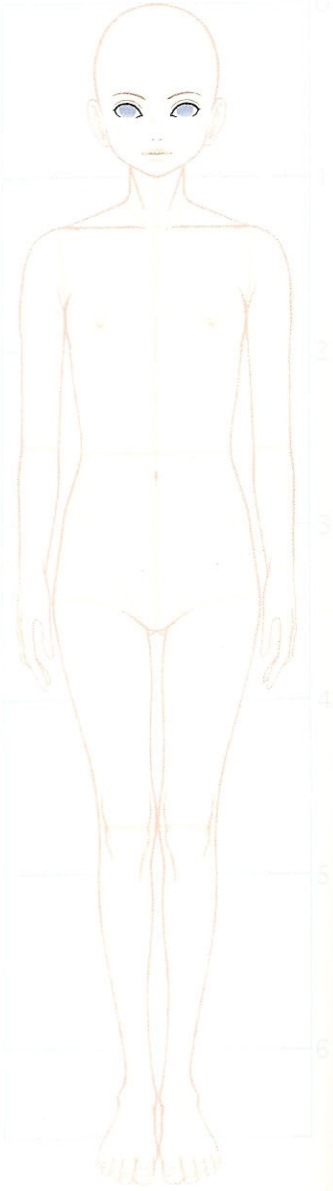
Hauteur de tête : environ 18 cm
Taille : environ 105 cm
Rapport tête-taille : de 1 à 6



Avec le développement de l'activité motrice, les membres grandissent vite.

7 ans

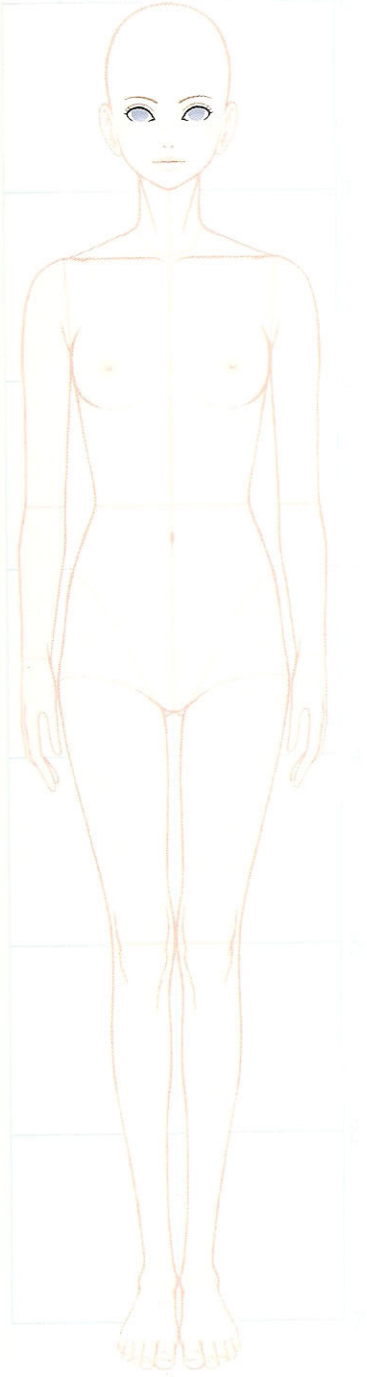
Hauteur de tête : environ 18,5 cm
Taille : environ 120 cm
Rapport tête-taille : de 1 à 6,5



En même temps que de nouvelles dents et un menton plus développé, le corps devient plus étroit. Le niveau des yeux est relativement plus haut dans le visage.

10 ans

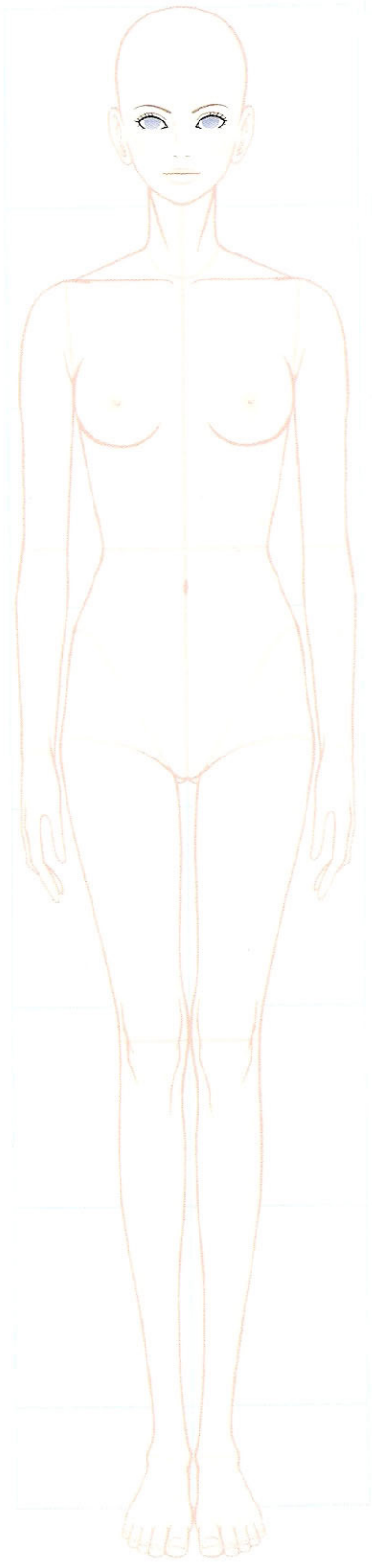
Hauteur de tête : environ 20 cm
Taille : environ 140 cm
Rapport tête-taille : de 1 à 7



Lors de la puberté, le corps commence à développer ses formes féminines avec le gonflement des seins et l'amincissement de la taille, notamment.

15 ans

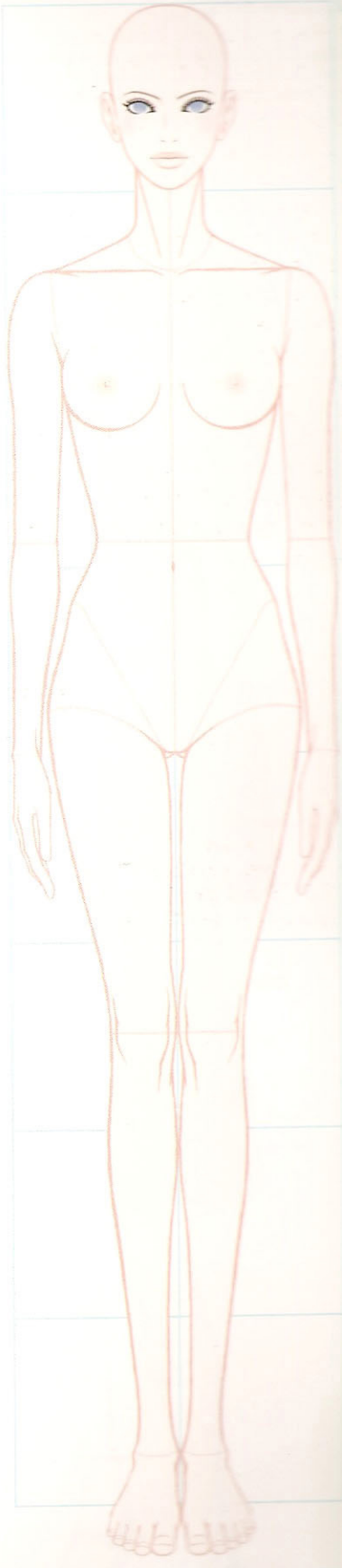
Hauteur de tête : environ 22 cm
Taille : environ 165 cm
Rapport tête-taille : de 1 à 7,5



Bien que la tête ait déjà acquis sa forme adulte, le reste du corps, y compris le visage, est encore un peu rond.

18-21 ans

Hauteur de tête : environ 22 cm
Taille : environ 175 cm
Rapport tête-taille : de 1 à 8

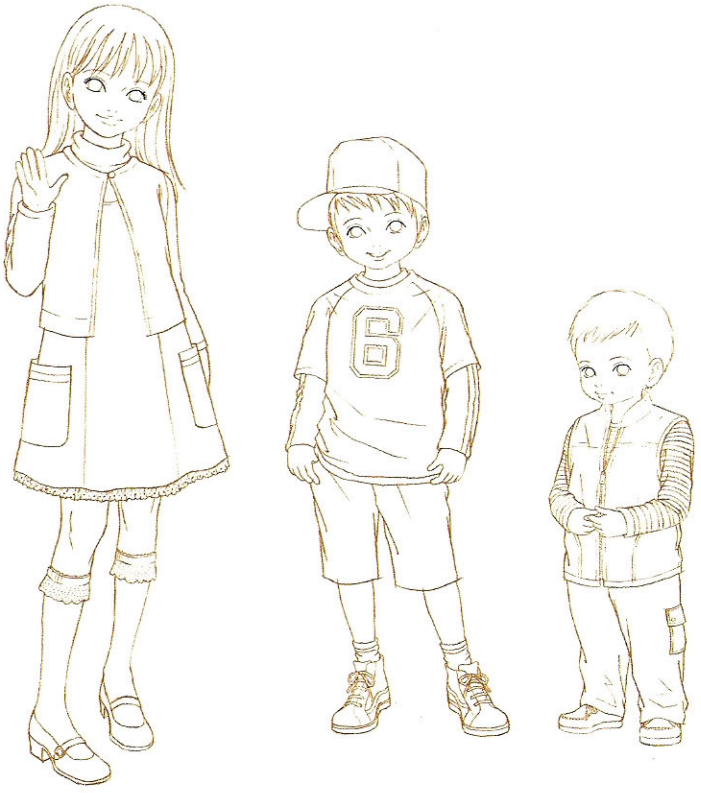


Voici un corps aux proportions idéales pour le dessin de mode. Après cette étape, l'ensemble du corps va lentement s'incliner vers l'avant et perdre de sa fermeté car l'âge détend la peau, y compris les joues, la poitrine et l'abdomen.

Dessiner les enfants

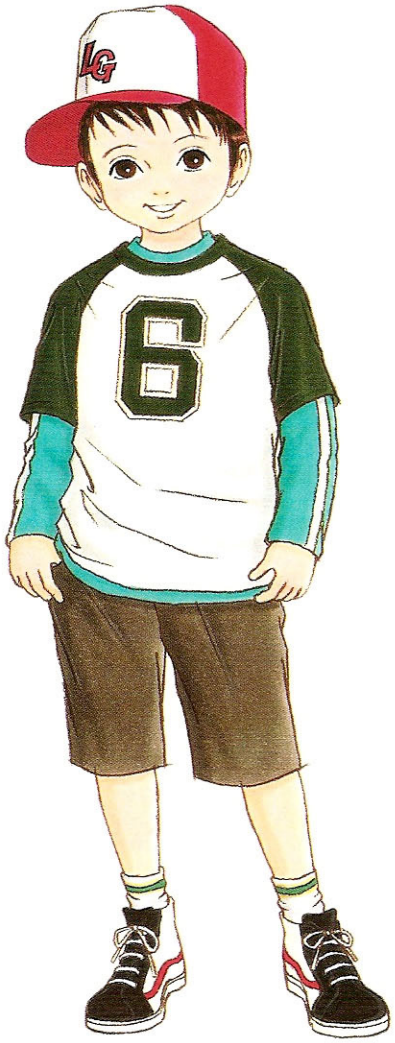
Quand vous dessinez des enfants, n'oubliez pas que les proportions de toutes les parties du corps dépendent de l'âge.

- Quand la tête est relativement importante et le menton peu développé, le niveau des yeux est relativement bas.
- Le corps, dans son ensemble, est rond.
- Il y a peu de différences entre les sexes.





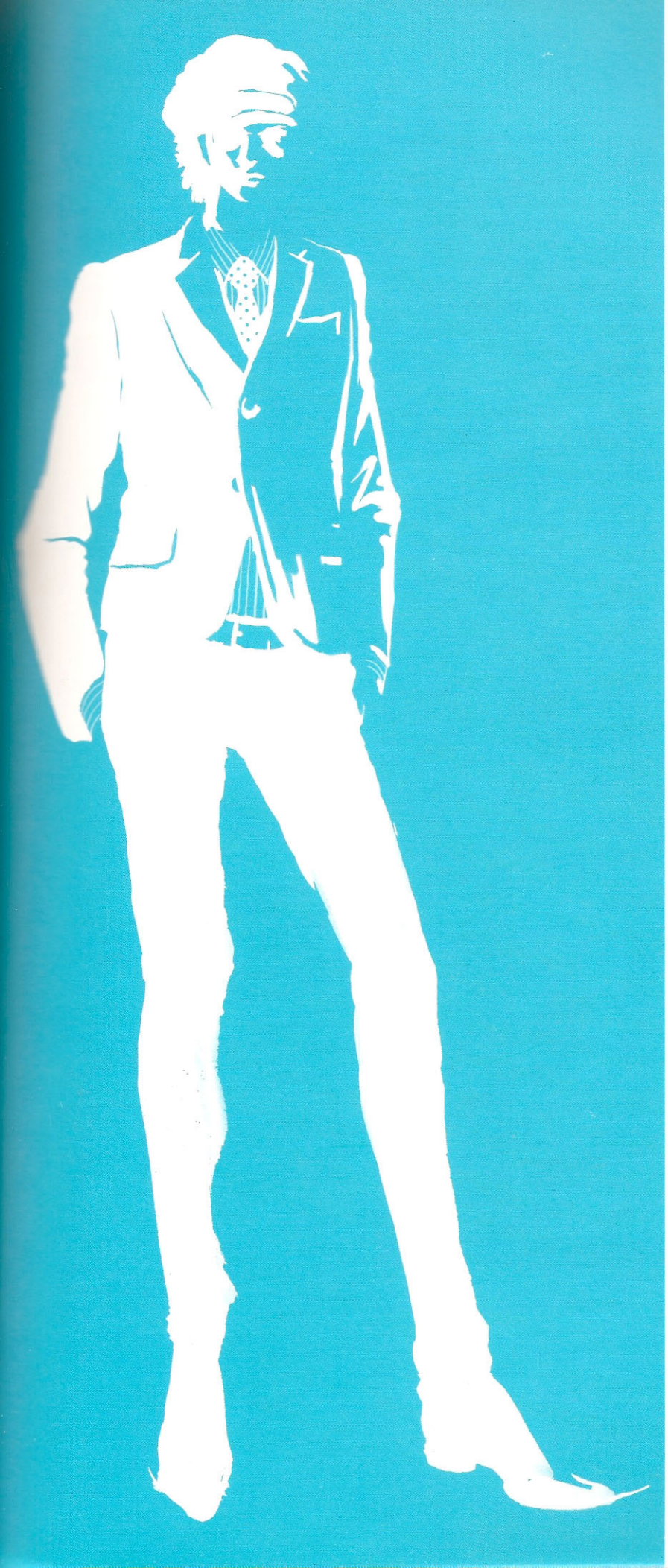
5 ans



3 ans



1 an



Chapitre 4

Les techniques d'infographie

Depuis quelques années, l'infographie s'est considérablement démocratisée. Désormais, amateurs et débutants peuvent réaliser leurs propres créations par ordinateur. Grâce aux logiciels de création graphique et de retouche d'images, il n'est plus indispensable de maîtriser parfaitement les techniques traditionnelles du dessin pour obtenir une image harmonieuse. Avec l'informatique, il suffit d'un simple clic de souris pour modifier la couleur d'une jupe ou le motif d'un chemisier !
Dans ce chapitre, vous apprendrez comment utiliser les techniques d'infographie grâce à quelques explications de base. Vous pourrez ainsi travailler avec plus de finesse et varier vos créations comme vos dessins de mode.

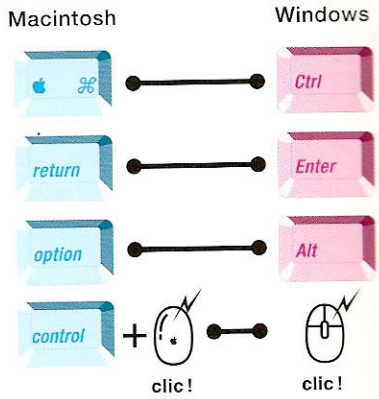
Matériel nécessaire

- Un ordinateur équipé de Windows ou un Macintosh.
- Un écran d'au moins 15 pouces.
- Mémoire : comme une utilisation optimale exige une capacité de mémoire adéquate, nous vous conseillons d'augmenter au maximum la mémoire de votre ordinateur. Aussi, renseignez-vous auprès de votre fournisseur ou de votre revendeur.
- Scanner : pour travailler à partir de vos esquisses et dessins originaux. Il est indispensable.
- Imprimante : nous vous recommandons une imprimante capable d'imprimer un format A3.
- Tablette graphique : c'est un périphérique de l'ordinateur qui permet l'utilisation d'un stylet à la place d'une souris. On obtient parfois de meilleurs résultats avec une tablette qu'avec une souris.

Logiciels

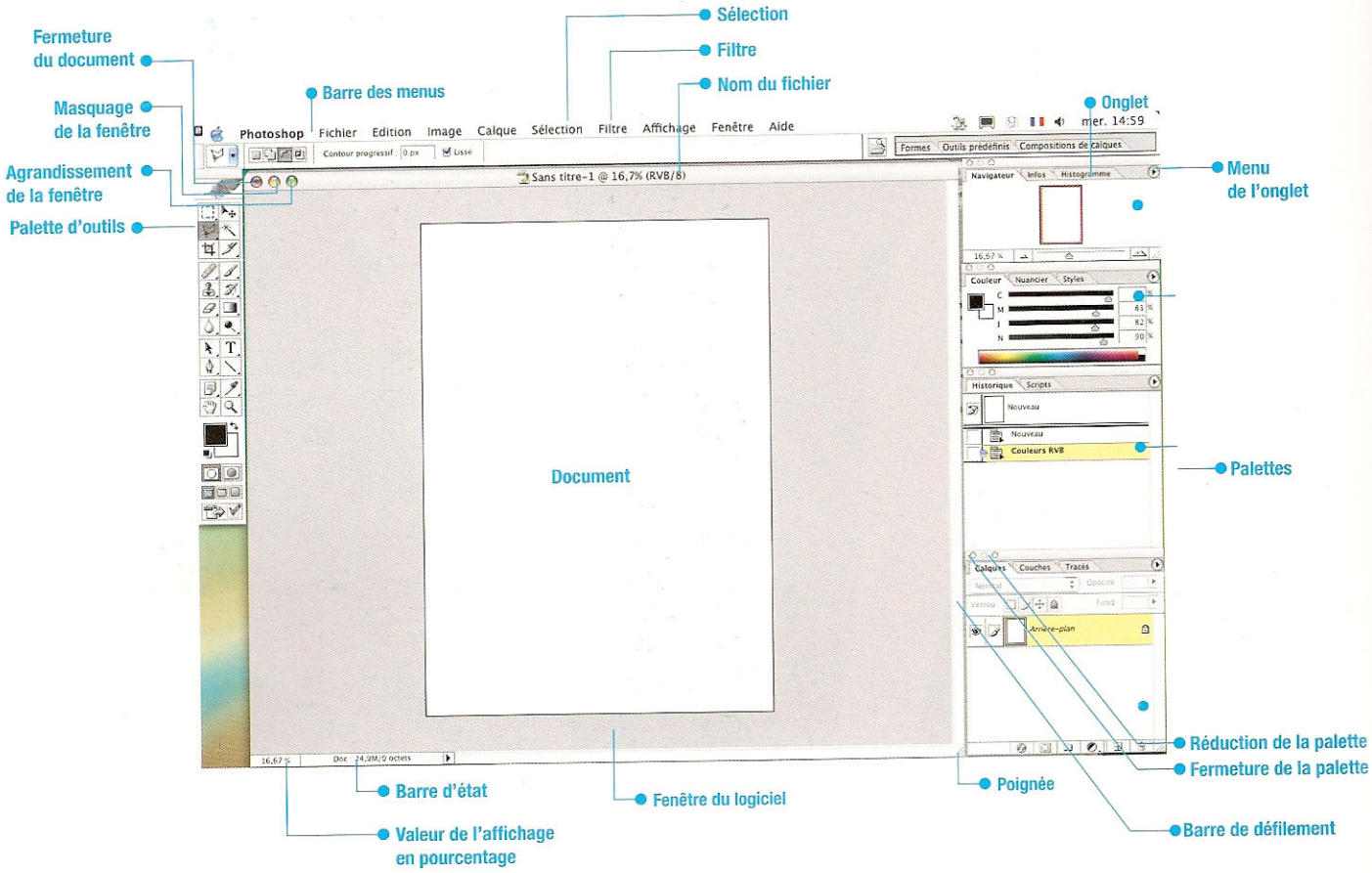
Photoshop et Illustrator, tous deux conçus par Adobe, sont les logiciels d'infographie les plus répandus. Spécialisé dans l'imagerie numérique et l'infographie, Adobe est un des plus grands éditeurs de logiciels au monde. Illustrator est un programme d'infographie qui, dans l'industrie de la mode, sert à manipuler, traiter et retoucher les images et les textiles. Photoshop est une référence en matière de retouche d'image numérique et, dans l'industrie de la mode, permet, par exemple, de traiter images et textiles. Ici, pour Illustrator comme pour Photoshop, nous utilisons la version CS.

Nous indiquerons les raccourcis clavier et les touches de Macintosh, plus répandu dans le milieu du dessin assisté par ordinateur. Ci-contre, regardez les correspondances des touches Macintosh et Windows.

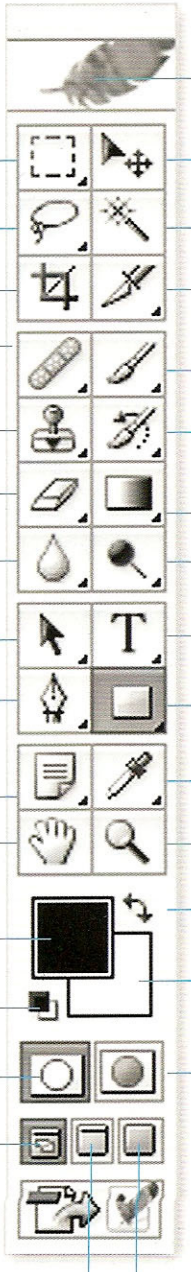


[1] Utilisation de Photoshop

Interface du logiciel



Palette Outils

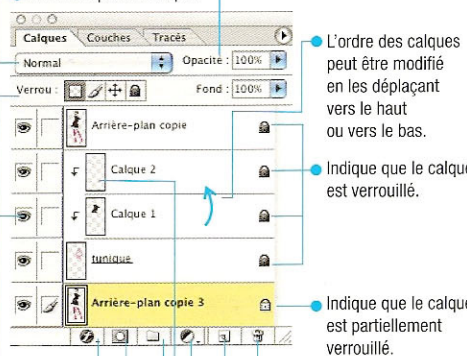


Sachez que les méthodes de tracé diffèrent entre Illustrator et Photoshop.

Dessiner avec Photoshop. Sélectionnez l'outil Plume, puis dans la barre d'options, cliquez sur l'icône Tracés (sur la gauche, avec une plume encadrée). Effectuez un tracé. Ensuite, sélectionnez l'outil Pinceau, puis définissez la couleur, l'épaisseur et le style du trait, et validez par la touche Entrée, ou en cliquant sur l'icône Contour du tracé avec la forme, en bas de la palette Tracés. Si vous voulez remplir votre tracé avec la couleur de premier plan, cliquez sur l'icône Fond de tracé avec couleur de premier plan, en bas de la palette Tracés.

Palette

Palette Calques (F7)



Définir le mode de fusion pour le calque.

Régler l'opacité du calque.

L'ordre des calques peut être modifié en les déplaçant vers le haut ou vers le bas.

Indique que le calque est verrouillé.

Indique que le calque est partiellement verrouillé.

Verrou. Il empêche d'imprimer tout ou partie du calque. Il y a quatre options, de gauche à droite : Verrouiller les pixels transparents, Verrouiller les pixels de l'image, Verrouiller la position et Tout verrouiller.

La vignette d'un calque transparent est représentée par un damier.

Indique la visibilité du calque.

Ajouter un masque de fusion.

Créer un groupe. Permet de classer les calques et de les grouper dans un dossier. Les calques peuvent être placés les uns au-dessus des autres. Quand ils sont groupés, le mode de fusion est automatiquement réglé sur Normal, et tous les calques sont considérés comme n'en faisant qu'un.

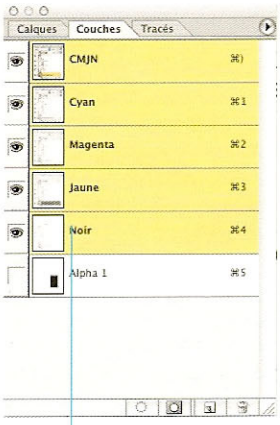
Créer un calque de remplissage ou de réglage.

Ajouter un style de calque.

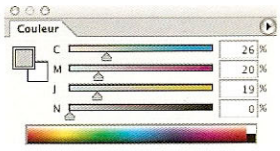
Créer un calque.

Supprimer un calque.

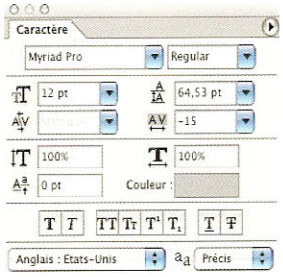
Palette Couches



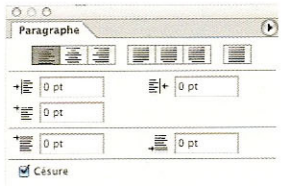
Sélectionnez une zone, puis cliquez sur le bouton Mémoriser la sélection sur une couche pour créer une nouvelle couche. Celle-ci est une couche alpha et peut être chargée à tout moment en cliquant sur le bouton Récupérer la couche comme sélection.



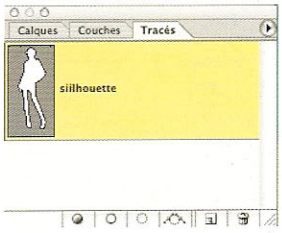
Palette Couleur (F6)



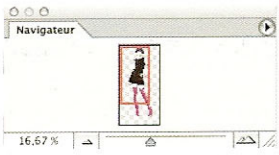
Palette Caractère



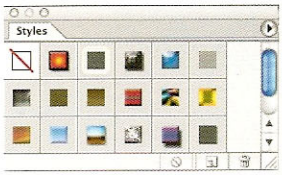
Palette Paragraphe



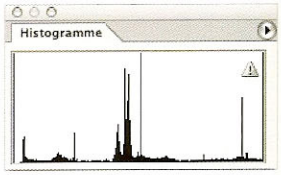
Palette Tracés



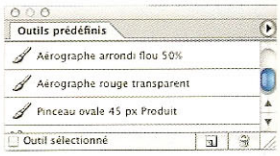
Palette Navigateur



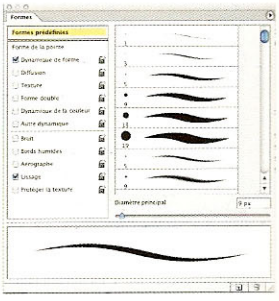
Palette Styles



Palette Histogramme



Palette Outils prédéfinis



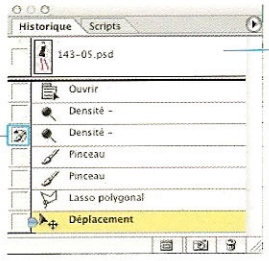
Palette Formes



Activer/Désactiver la boîte de dialogue. Permet de définir les spécificités d'un script en affichant les boîtes de dialogue correspondantes.

Palette Scripts

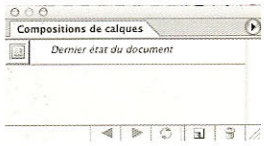
Palette Historique



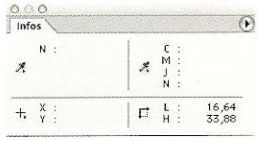
Source : indique qu'on peut revenir aux étapes précédentes.

Instantané : précise l'étape qui a été enregistrée. On peut demander un instantané à tout moment en cliquant sur Définir un nouvel instantané, en bas de la palette, puis rétablir l'instantané tel qu'il était.

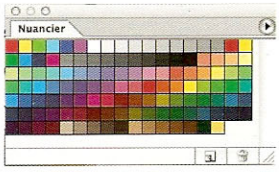
Palette Compositions de calques



Palette Infos (F8)



Palette Nuancier(F6)



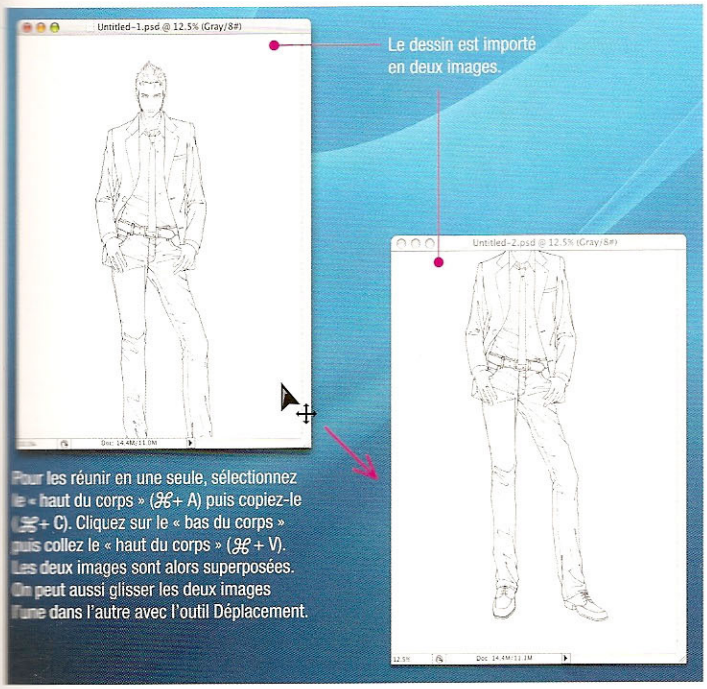
(1) Créer un dessin de mode

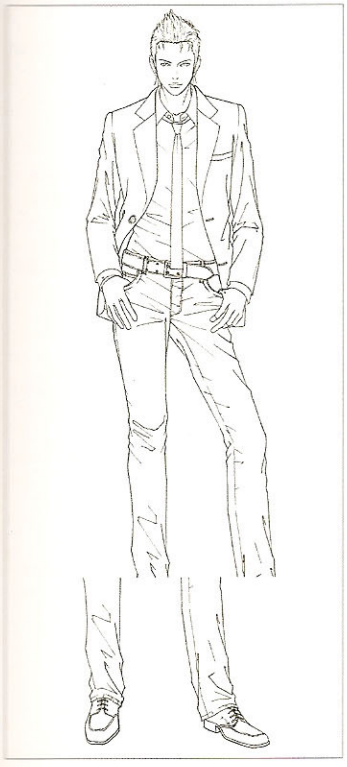
Nous allons maintenant utiliser Photoshop pour créer un dessin de mode. La silhouette doit être dessinée à la main puis scannée et enregistrée sous Photoshop, ce qui permet de changer, entre autres, les couleurs et les motifs des vêtements.

Numérisation du croquis

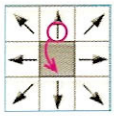
Comment transférer des images sur votre ordinateur

1. Allumez votre scanner.
2. Préparez votre dessin : assurez-vous que toutes les lignes qui composent votre dessin sont parfaitement continues, sinon vous risquez d'avoir de mauvaises surprises lorsque vous ajouterez de la couleur dans Photoshop.
3. Allumez votre ordinateur et lancez Photoshop. Sélectionnez votre image par Fichier/Importation/Scanner puis choisissez la zone à scanner. Réglez la résolution sur 360 dpp et le mode de couleur sur Niveaux de gris, puis cliquez sur Aperçu.
4. Si votre scanner est trop petit, numérisez le dessin en deux parties.

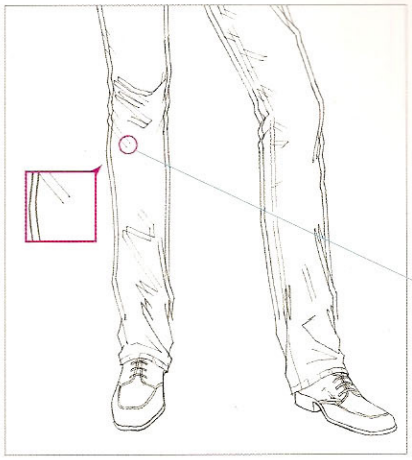




5. Comme l'image est trop petite, allez dans Image/Taille de la zone de travail, qui vous permet d'ajouter ou de supprimer de l'espace autour de votre dessin. Dans le carré Position, choisissez de quel côté vous souhaitez agrandir votre zone de travail (ici, en bas), et définissez l'ajout d'espace en cm, mm, pourcentage, etc.



Les deux dessins superposés sont légèrement décalés.

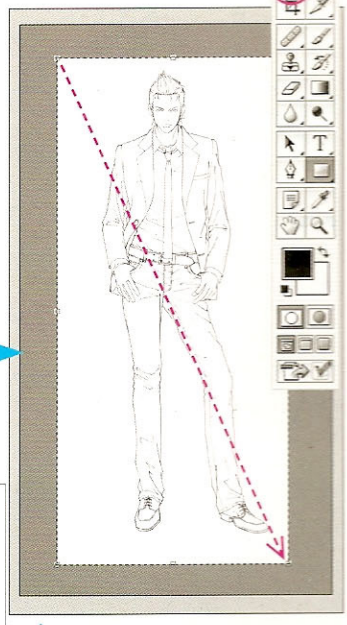


6. Ajustez les deux calques en sélectionnant l'un des deux et en le déplaçant avec l'outil Déplacement (V). Pour une précision optimale, réglez la définition du mode de fusion de la palette Calques sur Produit. Attention, pour pouvoir être ajustées, les images doivent être numérisées dans le même axe.

Le Zoom (⌘ + [+] et ⌘ + [-]) permet de mieux ajuster les calques.



7. Quand les calques sont ajustés, réglez le mode de fusion du calque du « haut du corps » sur Normal. Les images vont fusionner. Dans la Barre des menus, sélectionnez Calque/ Fusionner avec le calque inférieur.

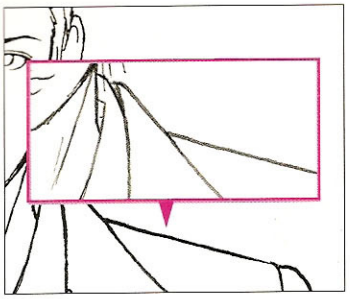




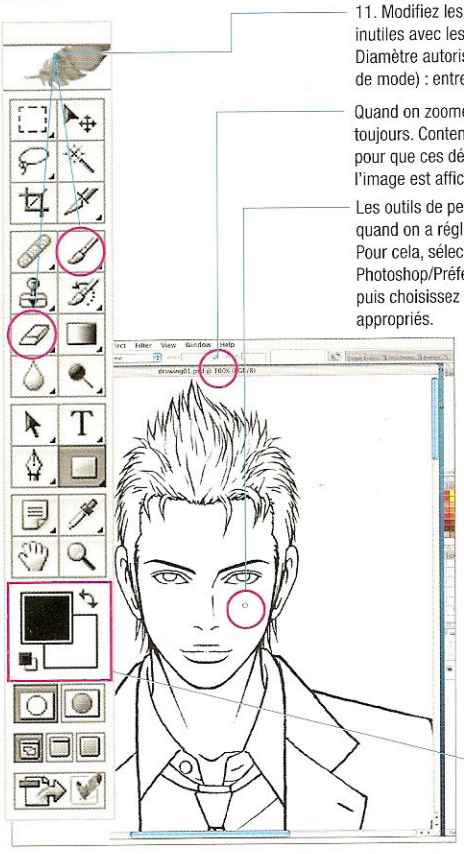
8. Pour que les données fusionnées soient moins lourdes, il faut réduire l'espace non utilisé. Pour réduire les dimensions de l'image, utilisez l'outil Recadrage dans la palette d'outils.

9. Pour enregistrer l'image recadrée sur le bureau, sélectionnez dans la barre des menus Fichier/Enregistrer (⌘ + S). Enregistrez-la au format Photoshop (.psd) avec « dessin1 » comme nom de fichier.

Modifier les lignes



10. Pour que les lignes soient bien nettes, il faut en régler la couleur. Dans la barre des menus, sélectionnez Image/Réglages/Niveaux. Déplacez le curseur pour régler les Niveaux d'entrée sur 100/1,00/225. Les lignes doivent être noires, et il ne faut pas vous préoccuper des petits traits inutiles.



11. Modifiez les lignes et effacez les pixels inutiles avec les outils Pinceau (P) et Gomme (E). Diamètre autorisé du pinceau (pour un dessin de mode) : entre 5 et 20 pixels.

Quand on zoome, des défauts apparaissent toujours. Contentez-vous de corriger votre travail pour que ces défauts n'apparaissent pas quand l'image est affichée à 100 %.

Les outils de peinture sont plus faciles à utiliser quand on a réglé à l'avance la taille du pinceau. Pour cela, sélectionnez dans la barre des menus Photoshop/Préférences/Affichage et pointeurs, puis choisissez les pointeurs et pinceaux appropriés.

Comme l'arrière-plan est blanc, n'utilisez pas l'outil Gomme mais l'outil Pinceau avec du blanc. La touche X est un raccourci clavier qui permet d'inverser les couleurs du premier et de l'arrière-plan.

Changez la couleur du pinceau (premier plan) en noir et la couleur de la gomme (arrière-plan) en blanc.

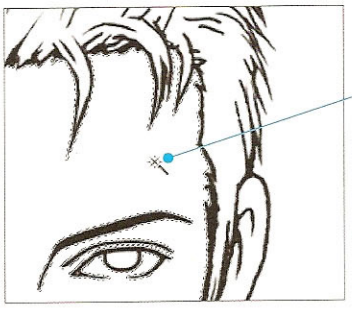


12. Quand la correction des traits est terminée, créez une nouvelle couche où le noir et le blanc seront inversés : dans le menu de la palette Couches, en haut à droite, sélectionnez Dupliquer cette couche et surtout, cochez Inverser. Nommez votre nouvelle image « dessin », puis revenez à la couche Gris.



13. Pour pouvoir utiliser toutes les couleurs, passez du mode Niveaux de gris au mode RVB. Dans la barre des menus, sélectionnez Image/Mode/Couleurs RVB. Le mode RVB permet davantage d'effets et de transformations que les modes CMJN et Lab. Si vous avez besoin du mode CMJN pour imprimer, vous pouvez basculer dans ce mode une fois le travail terminé.

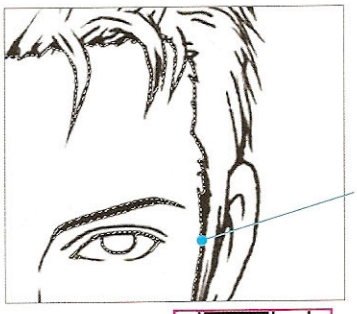
Appliquer la couleur



14. Sélectionnez la zone que vous voulez colorer avec l'outil Baguette magique. La Tolérance est réglée à 32 par défaut.

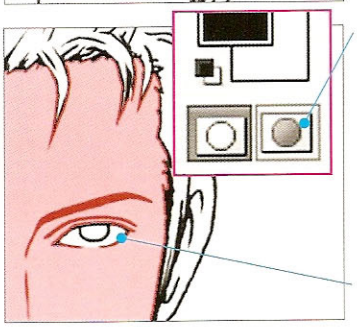
Cliquez sur la zone que vous voulez sélectionner. Si la sélection est insuffisante, appuyez sur la touche maj et sélectionnez d'autres zones.

La Baguette magique sélectionne une zone de pixels contigus de couleur similaire épousant les formes et les lignes de l'image. Pour sélectionner le blanc du visage, veillez à ce que son contour ne soit pas discontinu, sinon vous sélectionnerez tout le blanc autour du visage.



15. Agrandissez la zone sélectionnée pour que les couleurs pénètrent bien les lignes. Dans la barre des menus, sélectionnez Sélection/Modifier/Dilater. Réglez à 2 pixels.

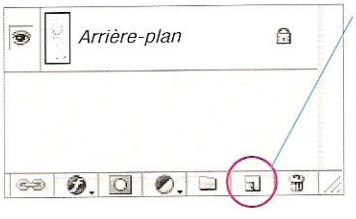
Ici, la zone sélectionnée a été agrandie.



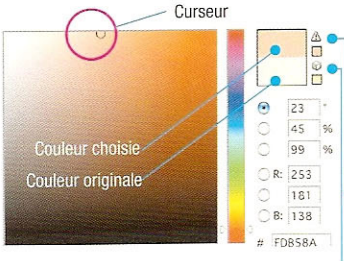
16. Pour modifier la partie sélectionnée, passez en mode Masque, en cliquant sur l'icône correspondante dans la palette d'outils.

En mode Masque, toutes les zones non sélectionnées apparaissent recouvertes d'un rouge opaque à 50 %. Dans ce mode, les outils Pinceau et Gomme, par exemple, agissent sur ce rouge opaque, c'est-à-dire sur la sélection (la gomme permet de l'agrandir et le pinceau de la réduire).

Ici, le globe oculaire a été ajouté à la sélection en l'effaçant avec la Gomme.



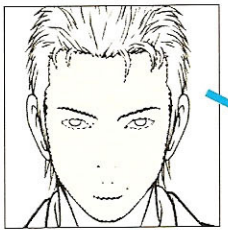
17. Comme aucune couleur ne définit l'arrière-plan, créez un nouveau calque en cliquant sur l'icône correspondante, en bas de la palette Calques. Si vous voulez changer son nom, double-cliquez sur son nom par défaut (« calque1 », « calque2 », etc.) Le raccourci clavier pour créer un nouveau calque est maj + ⌘ + N.



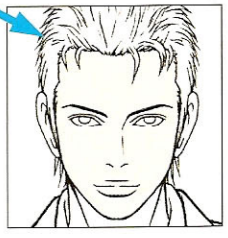
18. Pour définir les couleurs, il faut absolument être en mode Standard (en cliquant sur l'icône correspondante dans la palette d'outils). Cliquez sur Définir la couleur de premier plan, dans la palette d'outils, pour afficher le Sélecteur de couleurs. Vous pouvez aussi l'afficher à partir des palettes Couleur et Nuancier.

Si l'icône d'un petit panneau « Danger » apparaît, c'est que la couleur choisie n'est pas une couleur Web.

Pour choisir une couleur Web, cochez la case Couleurs Web uniquement.

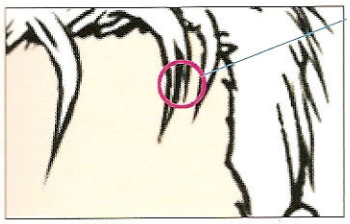


19. Pour coloriez votre calque de cette couleur, allez à Édition/ Remplir et choisissez Couleur premier plan. Réglez le mode de fusion sur Normal et l'opacité à 100 %. Le raccourci clavier est maj + F5.



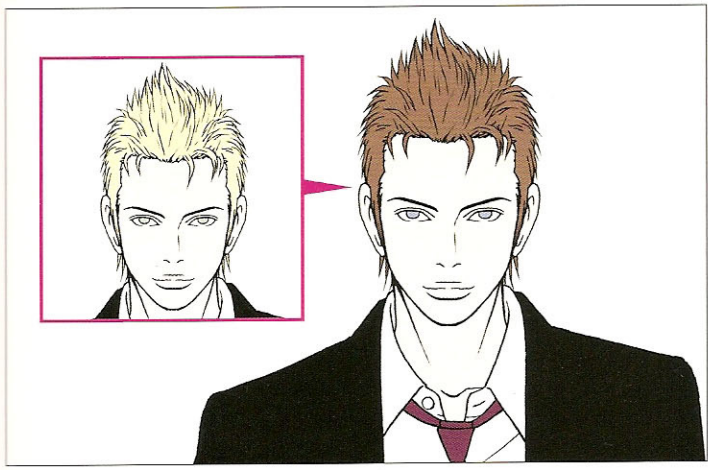
20. Quand la couleur est appliquée, désélectionnez la zone choisie. Dans la barre des menus, allez à Sélection/Désélectionner (⌘ + D).

Comme les lignes sont partiellement couvertes, réglez le mode de fusion du calque sur Produit.



21. Si certaines lignes restent ouvertes, retouchez-les avec l'outil Pinceau. Faites bien attention aux cheveux dont les lignes sont complexes.

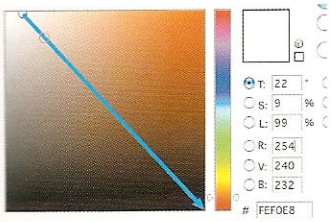
Répétez les étapes précédentes pour définir les couleurs du visage, des mains, des cheveux, de la veste, de la ceinture, etc. Créez un nouveau calque à chaque fois.



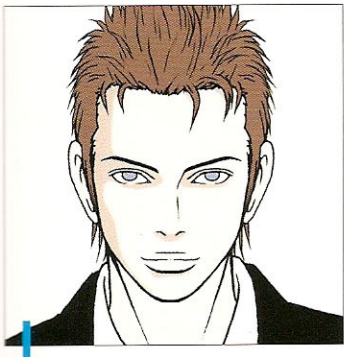
22. Pour retoucher les couleurs, allez à Image/Réglages/Teinte/Saturation (⌘+ U). Ici, les cheveux et les yeux ont été retouchés.

Ombrer

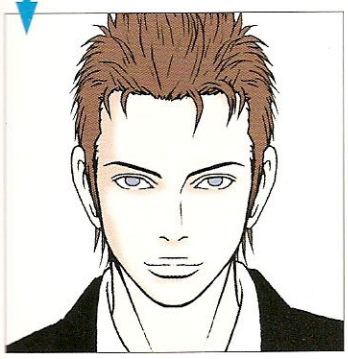
Il y a deux méthodes : 1) Éclaircir les couleurs sombres avec l'outil Pinceau, et 2) Ajuster les degrés de lumière et de saturation avec l'outil Densité. Nous allons commencer par la première qui permet de travailler avec précision.



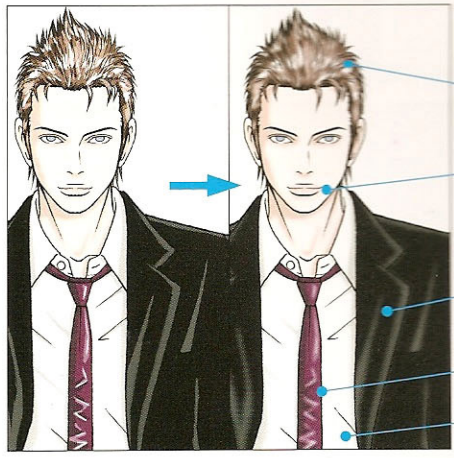
23. Sélectionnez le calque à travailler. Dans la partie Verrou de la palette Calques, cliquez sur Verrouiller les pixels transparents. Les pixels transparents sont ainsi protégés et vous ne pouvez colorer que les zones qui le sont déjà. Sélectionnez la couleur de l'ombré en déplaçant le curseur dans la direction de la flèche bleue, dans le Sélecteur de couleurs. Appliquez-la avec l'outil Pinceau.



24. Voici un ombré créé avec l'outil Pinceau. Si le contraste entre les zones claires et sombres est trop fort, il faut l'estomper. Dans la barre des menus, allez à Filtre/Atténuation/Flou gaussien. Réglez le rayon entre 3 et 6 pixels. Les couleurs s'estompent légèrement sur les bords.



25. Si vous donnez trop de relief, le résultat peut être catastrophique. Aussi ajoutez simplement de la couleur aux zones que vous voulez mettre en valeur par du maquillage (un front clair, de grands yeux, des lèvres pulpeuses ou un nez haut).



26. Pour ombrer et estomper, traitez chaque élément séparément.

Comme les cheveux sont plutôt ternes, utilisez du blanc aussi bien pour ajouter des mèches que pour ombrer.

Créez un calque pour les lèvres, différent de celui de la peau, et colorez-le. Pour bien harmoniser les lèvres avec la peau, réglez le mode de fusion sur Produit.

Comme il est impossible d'ombrer les vêtements noirs, utilisez du gris pour les parties les plus brillantes.

Ici, on a donné de l'éclat à la cravate.

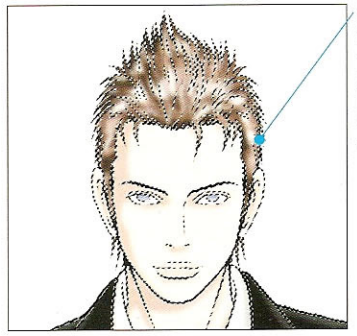
Utilisez du gris pour ombrer la chemise blanche.



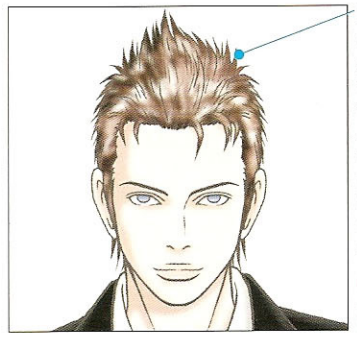
27. Pour les vêtements avec des plis profonds, le contraste entre les parties claires et sombres doit être plus fort.

Définir un arrière-plan transparent pour les lignes du dessin

Pour colorer les lignes, il faut créer un calque spécial avec un arrière-plan transparent.



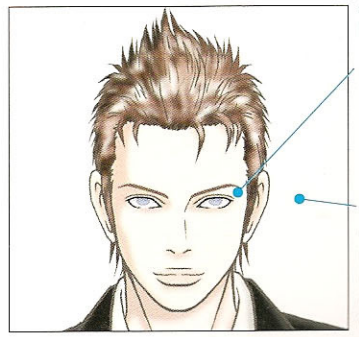
28. Dans la barre d'outils, sélectionnez Sélection/Récupérer la sélection et choisissez « dessin » dans Source. Voici ce que cela donne quand seules les lignes ont été sélectionnées. Maintenant, créez un calque par la barre des menus Calque/Nouveau/Calque, et nommez-le « lignes ».



29. Définissez la couleur de premier plan en marron. Dans la barre des menus, aller à Édition/Remplir. Réglez le mode de fusion sur Normal et l'opacité à 100 %.

Votre image correspond désormais au calque « lignes ». Dans la palette Calques, cochez Verrouiller les pixels transparents et glissez le calque « lignes » au niveau supérieur. Gardez le mode de fusion Normal. Comme il s'agit d'un dessin de lignes, on voit les autres calques situés en dessous.

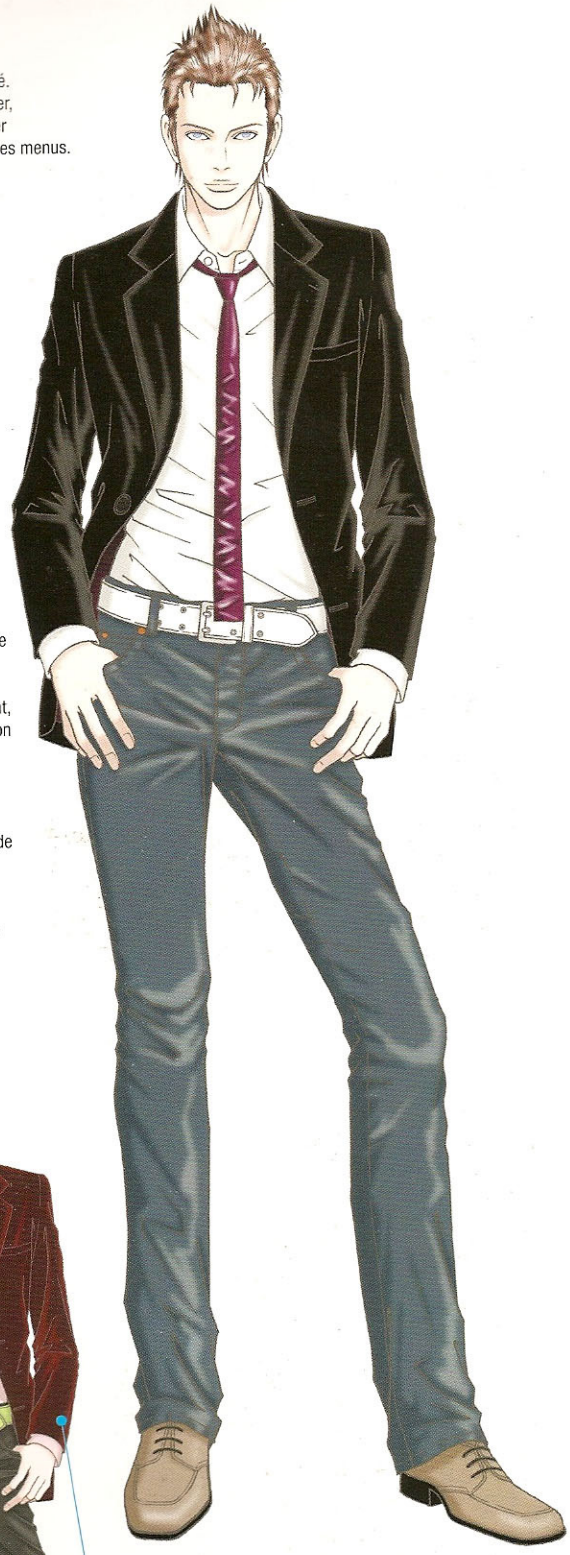
Comme vous avez créé une couche « dessin » à partir du dessin de lignes, vous pouvez transformer la couleur des lignes. En outre, si vous copiez cette couche, vous pouvez modifier les couleurs des lignes de chaque partie de l'image.



30. Les parties transparentes sont protégées, vous pouvez donc ajuster les couleurs des yeux et des sourcils sans le moindre risque.

Comme nous n'avons plus besoin du dessin de lignes « Arrière-plan », vous pouvez le supprimer. Sélectionnez tout (⌘ + A) et appuyez sur la touche suppr. Remarquez que si la couleur d'arrière-plan n'est pas définie en blanc, le dessin se colorera.

31. Le dessin est terminé. Pour enregistrer ce fichier, allez à Fichier/Enregistrer (⌘ + S) dans la barre des menus.



Ce dessin illustre le style néoconservateur, à la mode en 2002. Ce look, sobre et élégant, est inspiré d'une création Christian Dior Homme. La veste, vêtement à la fois classique et moderne, est aujourd'hui à la mode partout dans le monde. Désormais, ce style raffiné a remplacé la mode des vêtements amples et trop grands.



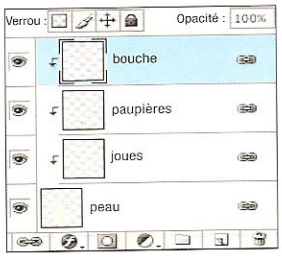
Définition des couleurs

On peut varier les couleurs à l'infini en les changeant dans chaque calque. Pour cela, cliquez sur le calque dont vous voulez modifier la couleur, sélectionnez dans la barre des menus Image/Réglages/Teinte/Saturation (⌘+ U), puis déplacez les curseurs pour faire les réglages. Comme les parties transparentes sont protégées, vous pouvez aussi travailler directement avec l'outil Pinceau.

Si les couleurs du calque sont monochromes, cochez la case Redéfinir quand vous faites les réglages avec Teinte/Saturation.

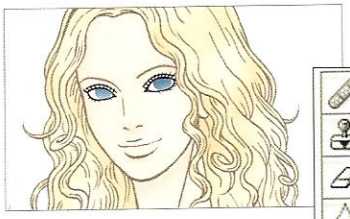
Pour moduler les ombrés, après avoir cliqué sur le calque à modifier, sélectionnez dans la barre des menus Image/Réglages/Luminosité /Contraste, puis déplacez de nouveau les curseurs pour faire les réglages.

Maquiller



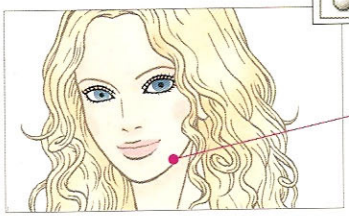
1. Créez, par-dessus le calque de la peau, de nouveaux calques pour l'eye-liner, le fard à joues et le rouge à lèvres, que vous allez utiliser en masque d'écrêtage, c'est-à-dire un masque qui utilise les calques inférieurs comme masque de calque. Il permet d'agir sur la zone délimitée par le calque de base et, ainsi, de ne pas toucher aux couleurs ou traits voisins.

Quand le masque d'écrêtage comprend trois calques ou plus, tous les calques sont liés et on choisit alors l'un d'eux. Dans la barre des menus, sélectionnez Calque/Associer les calques (⌘ + G). Ainsi, la couleur de la peau ne masque pas l'eye-liner et le fard à joues.





2. Ici, l'ombré a été ajouté avec l'outil Densité, qui permet d'ajuster certaines zones claires et sombres. Choisissez la taille de l'outil avant de l'utiliser. Mieux vaut choisir un effet estompé. Les outils Densité + et Éponge (qu'on sélectionne en cliquant dans l'angle inférieur de l'outil Densité) ont permis de créer, respectivement, les parties sombres et claires.

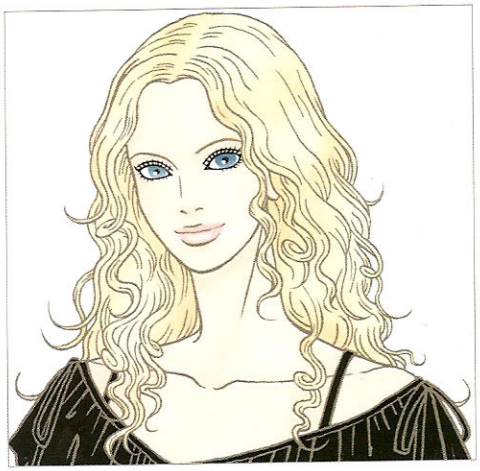


3. Pour chaque calque, ajoutez les couleurs de façon qu'elles s'harmonisent avec la couleur de la peau.

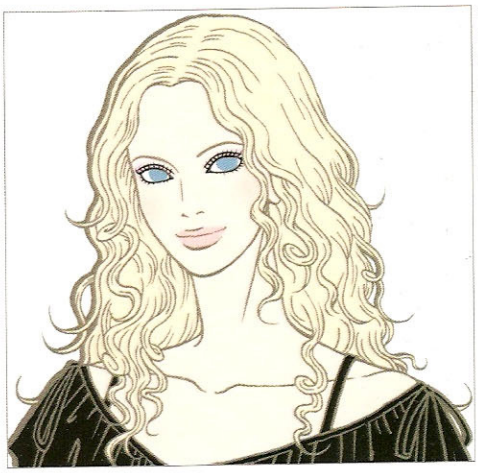
En plaçant l'arrière-plan transparent comme calque supérieur (voir page 131), le mode de fusion de l'image peut être réglé sur Normal ou sur Produit.



4. Atténuez chaque élément. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Atténuation/Flou gaussien. Réglez le rayon à 4, 1 et 15,5 pixels, respectivement pour les yeux, les lèvres et les joues.



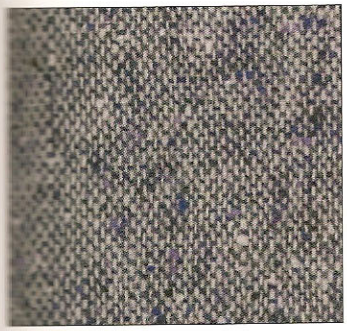
5. Pour terminer, ajoutez de l'éclat. Pour les lèvres, créez un nouveau calque par-dessus celui des lèvres puis colorez-le en blanc. Ensuite, sélectionnez dans la barre des menus Filtre/Atténuation/Flou gaussien et réglez le rayon à 2 pixels. Comme le blanc est trop intense, réglez l'opacité du calque dans la palette Calque à 85 %.



6. Si on ajoute du maquillage sans ajouter d'ombrés, les yeux et les lèvres ressortent trop. Ici, on a modulé l'effet en soulignant le contour exposé à la lumière et en atténuant l'ensemble. Voir page 145 pour plus de détails.

(2) Créer des textiles

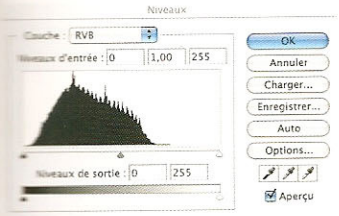
Scanner l'étoffe



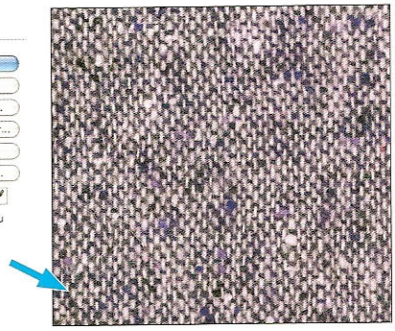
Vous pouvez scanner une étoffe et vous en servir pour réaliser vos dessins de mode. Nous n'utiliserons pas l'image scannée telle quelle, mais nous ajusterons ses propriétés de lumière et de couleur.

1. Sélectionnez Image/Réglages/Niveaux (⌘ + L).

2. Dans Niveaux d'entrée, ajustez les trois curseurs de façon que les curseurs noir et blanc soient aux extrémités de l'histogramme (le renflement noir du graphique), et que le curseur gris soit à égale distance des deux autres. Si vous êtes en mode RVB, vous aurez les trois couches R, V et B séparées.

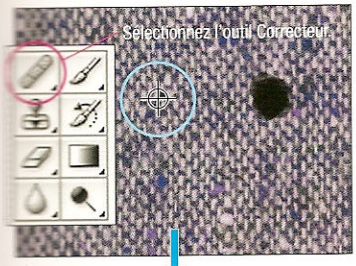


Histogramme

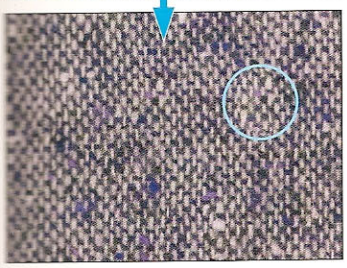


3. Le motif est nettement plus visible.

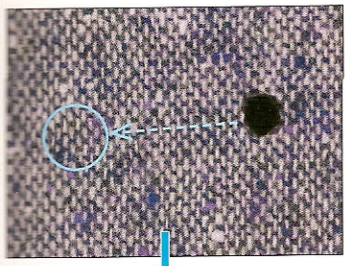
Réparer une image abîmée



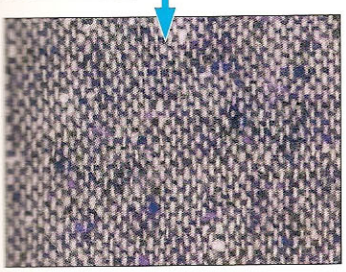
1. Appuyez sur la touche alt tout en cliquant sur une partie bien nette.



2. Relâchez la touche alt puis placez l'outil sur la partie abîmée. La réparation se fait automatiquement.



3. Vous pouvez aussi utiliser l'outil Pièce. Sélectionnez la partie que vous voulez réparer.



4. Glissez la souris et lâchez-la quand une partie saine et nette remplace la partie sélectionnée. La partie abîmée est alors remplacée par celle où vous avez lâché la souris. Les bords de la sélection s'ajustent pour s'harmoniser avec l'ensemble.

Agrandir la texture tout en la restaurant



1. La façon la plus simple d'agrandir une texture est de la copier : sélectionnez-la, puis, avec l'outil Déplacement et la touche alt enfoncée, faites glisser votre sélection qui se copiera automatiquement.



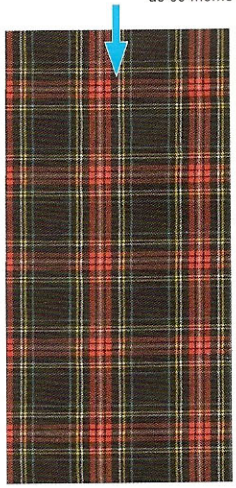
2. Cependant, de cette façon, les détails de la texture peuvent être mal reliés.



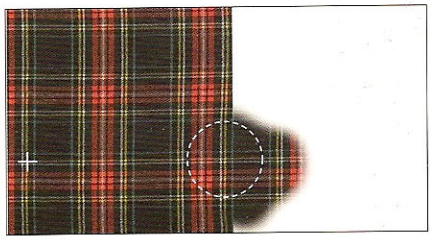
3. Dans ce cas, utilisez l'outil Tampon de duplication, dans la palette d'outils. Réglez le mode sur Normal et l'opacité à 100 %, et cochez la case Aligné. Placez le point de départ de la copie sur la partie de la texture où les lignes sont les plus nettes.

Pour bien relier les textures, faites glisser à partir de ce même point.

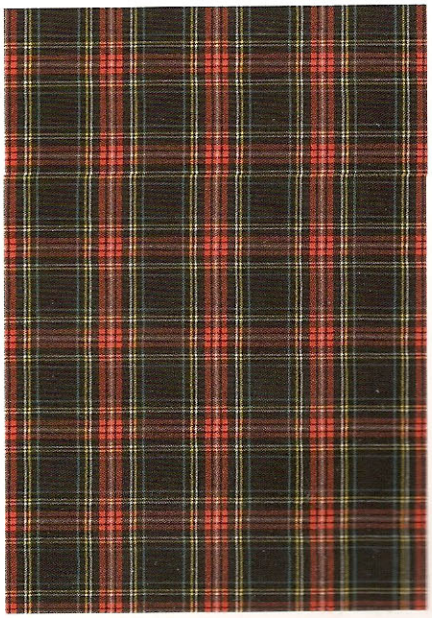




4. Par ce simple geste, vous avez agrandi la texture. Quand vous cochez la case Aligné, même si vous lâchez le bouton de la souris, le rapport entre la copie-source et le curseur de la souris est préservé.



5. Faites de même sur les côtés.



6. C'est terminé.

Représenter des textiles avec les filtres

Les filtres permettent de traiter les images de très nombreuses façons. N'hésitez pas à utiliser ceux qui se trouvent dans la palette Scripts.

● Commencez par créer un fichier aux dimensions de l'échantillon. Dans la barre des menus, sélectionnez Fichier/Nouveau (⌘ + N) puis faites les réglages suivants :
Largeur : 45 mm
Hauteur : 45 mm
Résolution : 350 pixels/pouce
Mode colorimétrique : RVB
Contenu de l'arrière-plan : blanc

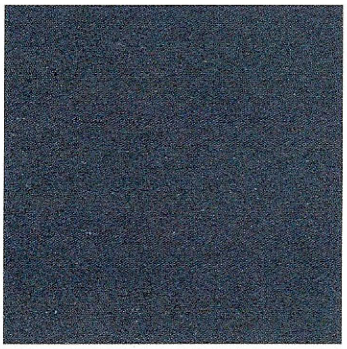


Tweed

Créer un effet bouclé

1. Définissez la couleur de l'arrière-plan en marron. Dans la barre des menus, sélectionnez Édition/Remplir (maj + F5) et colorez avec le marron.
2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit.

Quantité : 50 % ; Répartition : Uniforme ; Monochromatique

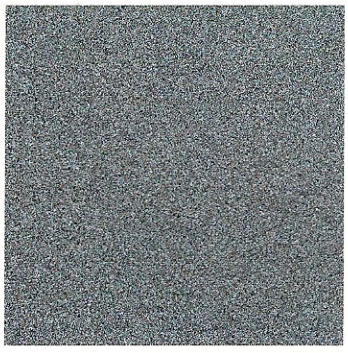


Matière duveteuse

Pour représenter des matières comme la flanelle, le velours ou le daim, la couleur de l'arrière-plan doit être relativement lisse.

1. Définissez la couleur de l'arrière-plan en bleu et allez à Édition/Remplir (maj + F5) pour colorer le fond.
2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit.

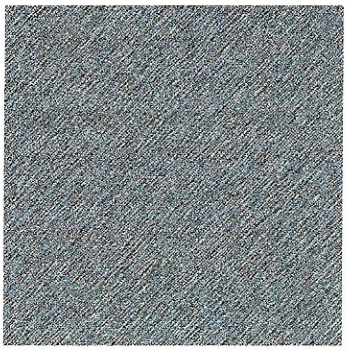
Quantité : 15 % ; Répartition : Uniforme ; Monochromatique



Jean

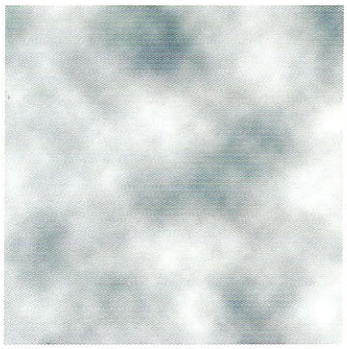
Le denim est une matière non lisse, avec des lignes verticales délavées.
1. Définissez la couleur de l'arrière-plan et colorez avec Édition/Remplir (maj + F5).
2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit.

Quantité : 50 % ; Répartition : Uniforme ; Monochromatique

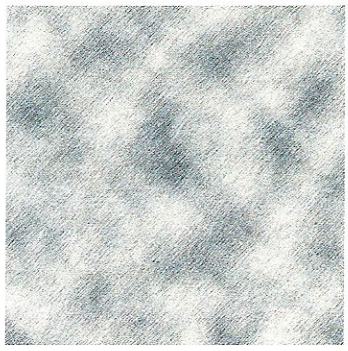


3. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Artistiques/Pastels.

Longueur : 5
Détail : 4
Texture : toile
Échelle : 100 %
Relief : 20
Lumière : bas



4. Pour l'effet délavé, il faut ajouter un motif nuageux avant d'appliquer le filtre. Choisissez une teinte de bleu pour le premier plan et du blanc pour l'arrière-plan, puis, dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Rendu/Nuages.



5. Après avoir inséré le motif nuageux, répétez le processus expliqué ci-dessus. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Artistiques/Pastels.

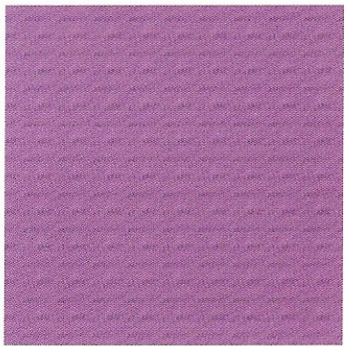
Longueur : 5
Détail : 4
Texture : toile
Échelle : 100 %
Relief : 20
Lumière : bas



Jersey

Texture duveteuse avec des mailles

1. Dans la barre des menus, sélectionnez Édition/Remplir et choisissez Avec Motif. Sélectionnez le troisième motif à partir de la gauche.



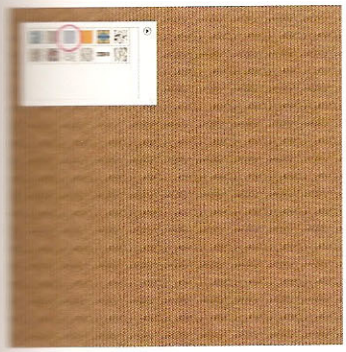
2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Esthétiques/Estampage.

Angle : -50 ; Hauteur : 10 pixels ; Facteur 250

3. Dans la barre des menus, sélectionnez Image/Réglages/Teinte/Saturation (⌘ + U), puis déplacez tous les curseurs pour régler la couleur. Cochez la case Redéfinir et régler les curseurs sur :
Teinte : 300
Saturation : 45
Luminosité : -25



4. Avec l'outil Pinceau, dessinez une bordure sur un nouveau calque. Réglez le calque en mode Incrustation pour que la texture ressorte.



Velours côtelé

Pour créer de fines côtes.

1. On obtient un velours côtelé à partir d'un jersey.
2. Dans la barre des menus, sélectionnez Édition/Remplir et choisissez Avec Motif, puis sélectionnez le troisième motif à partir de la gauche.
3. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Esthétiques/Estampage.

Angle : -100 ; Hauteur : 10 pixels ; Facteur 250

4. Dans la barre des menus, sélectionnez Image/Réglages/Teinte/Saturation (⌘ + U), puis cochez la case Redéfinir et réglez les curseurs sur :
Teinte : 25 ; Saturation : 30 ; Luminosité – 25.



Lin

Les fils de la trame et de la chaîne ressortent. Créez un effet texturé serré.

1. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit.

Quantité : 60 %

2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Atténuation/Flou directionnel.

Angle : 0 ; Distance : 50 pixels

3. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Esthétiques/Estampage.

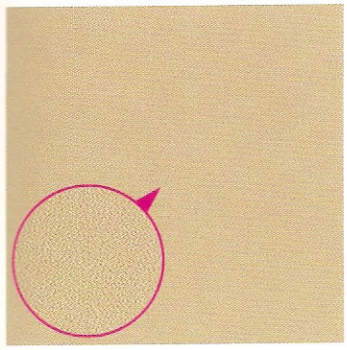
Angle : 90 ; Hauteur : 6 pixels ; Facteur : 150 %



4. Copiez l'arrière-plan sur un nouveau calque, que vous réglerez en mode Produit.
5. Cliquez sur le nouveau calque, puis sélectionnez Édition/Transformation/Rotation 90° horaire.
6. Fusionnez les calques. Dans la barre des menus, sélectionnez Calque/Aplatir image.



7. Dans la barre des menus, sélectionnez Image/Atténuation/Teinte/Saturation (⌘ + U), puis déplacez tous les curseurs pour régler la couleur. Cochez la case Redéfinir et réglez les curseurs sur :
Teinte : 40 ; Saturation : 30 ; Luminosité : 45.



Crêpe de Chine

Fines ondulations

1. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit.

Quantité : 5 %

2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Esthétiques/Estampage.

Angle : -180 ; Hauteur : 1 pixel ; Facteur 200 %

3. Dans la barre des menus, sélectionnez Image/Réglages/Teinte/Saturation (⌘ + U), puis déplacez tous les curseurs pour régler les couleurs. Cochez la case Redéfinir et réglez les curseurs sur : Teinte : 45 ; Saturation : 20 ; Luminosité : 15.

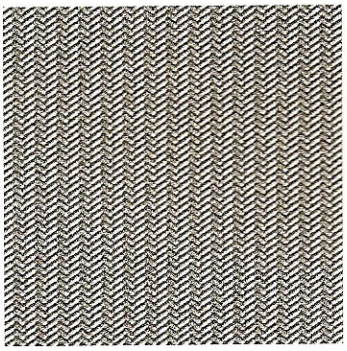


Chevrons

Tissu croisé avec des côtes en zigzag.

1. Nous allons utiliser les styles de calque, aussi commencez par créer un nouveau calque.
2. Définissez une couleur de premier plan. Dans la barre des menus sélectionnez Édition/Remplir (maj + F5) et colorez votre fond.
3. Dans la barre des menus, sélectionnez Calque/Style de calque/Biseautage et estampage.

Style : Biseau interne ; Technique : Lisser ; Profondeur : 1 % ; Direction : Haut ; Taille : 5 pixels ; Flou : 0 pixel



4. Dans la liste à gauche de la boîte de dialogue du style de calque, cliquez sur Texture. Choisissez le motif à chevrons, le deuxième en partant de la droite dans la rangée du bas.

Échelle : 250 % ; Relief : -1 000 % ; Lier au calque

5. Dans la barre des menus, sélectionnez [Filtre/Bruit/Ajout de bruit].

Quantité : 50 % ; Répartition : Uniforme ; Monochromatique



Fourrure

Pour la fourrure, il faut donner une impression de longs poils.

1. Créez un nouveau calque et définissez la couleur de premier plan en beige. Colorez le calque avec cette couleur en allant à Édition/Remplir (maj + F5) dans la barre des menus.
2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit.

Quantité 100 % ; Répartition : Uniforme ; Monochromatique

3. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Atténuation/Flou directionnel.
4. Dans la barre des menus, sélectionnez Image/Réglages/Luminosité/Contraste et réglez le contraste à 45.

Angle : 90 Distance : 45 pixels



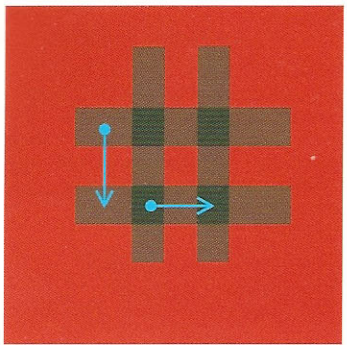
5. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Déformation/Onde.

Forme : Sinusoïdale ; Nombre de générateurs : 3 ; Longueur d'onde : 85-285 ; Amplitude : 5-10 ; Échelle : 100 % 100 % ; Zones non définies : Reboucler

Ajustez les ombrés avec l'outil Densité.



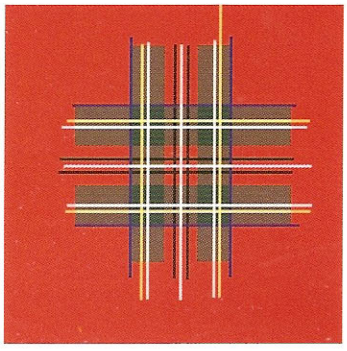
6. Copier le calque. En agrandissant ou réduisant les calques (⌘ + T), ou en gommant pour révéler les couches du dessous, la texture semble épaisse.



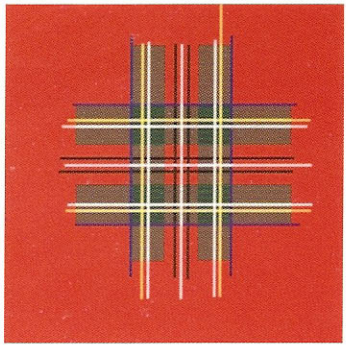
Tartan

Le tartan que vous avez dessiné peut être enregistré comme motif et réutilisé dans n'importe quelle image Photoshop. Vous pouvez faire la même chose avec Illustrator.

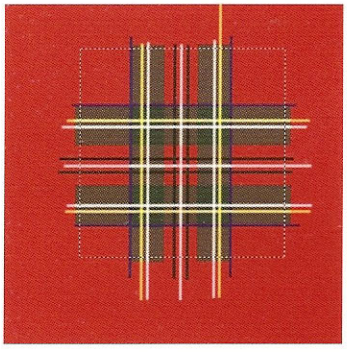
1. Dans la barre des menus, sélectionnez Édition/Remplir (maj + F5) pour définir la couleur de fond en rouge.
2. Utilisez l'outil Trait tout en appuyant sur la touche maj pour créer une épaisse ligne marron. Dupliquez-la, puis créez deux lignes horizontales avec les mêmes caractéristiques. Les calques de ces lignes doivent être en mode Produit.



3. Utilisez l'outil Trait pour insérer plusieurs lignes colorées. Réglez l'épaisseur sur 5 pixels et commencez par les couleurs sombres dans l'ordre suivant : noir, bleu, jaune et blanc. Réglez l'opacité de leurs calques à 80 % et passez-les en mode Standard.
4. Dans la barre des menus, sélectionnez Calque/Aplatir l'image.



5. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Atténuation/Flou gaussien. Rayon : 1,0 pixel.



6. Créez un motif en définissant une sélection de la composition que vous venez de réaliser. Dans la barre des menus, sélectionnez Édition/Utiliser comme motif pour enregistrer votre motif.



7. Dans la barre des menus, sélectionnez Édition/Remplir et choisissez Avec motif. Sélectionnez le motif que vous venez de créer et d'ajouter (il apparaît en dernière position).

Mode : Normal ; Opacité : 100 %



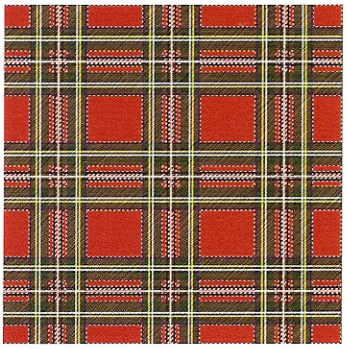
8. Créez un nouveau calque et remplissez-le de blanc. Nommez-le « bruit ».
9. Dans la barre des menus, sélectionnez [Filtre/Bruit/Ajout de bruit].

Quantité : 400 %

10. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Artistiques/Pastels.

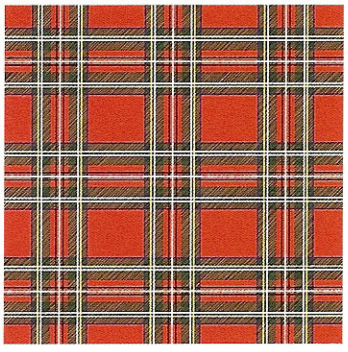
Longueur : 6 ; Détail : 4 ; Texture : Toile ; Échelle : 100 % ; Relief : 20 ; Lumière : Bas

11. Passez le calque en mode Incrustation et le motif tartan apparaît au-dessous.

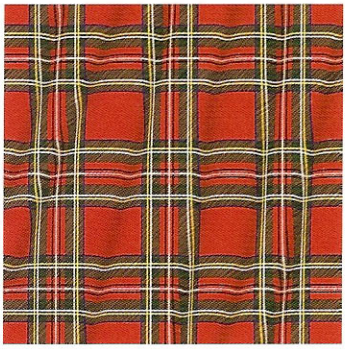


12. Allez dans le calque « Arrière-plan » et sélectionnez le rouge avec la Baguette magique (la case Pixels contigus doit être décochée).
13. Allez sur le calque « bruit » et appuyez sur la touche suppr : les lignes obliques qui se trouvaient sur le rouge disparaissent.
14. Retournez sur le calque « Arrière-plan » et ajoutez du bruit au rouge.
Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit.

Quantité : 4 %



15. Dans la barre des menus, sélectionnez Calque/Aplatir l'image et c'est terminé.



16. Les filtres ont permis de faire onduler le motif. Cette méthode est expliquée en détails page 144 dans « Orner une jupe drapée d'un motif floral ».

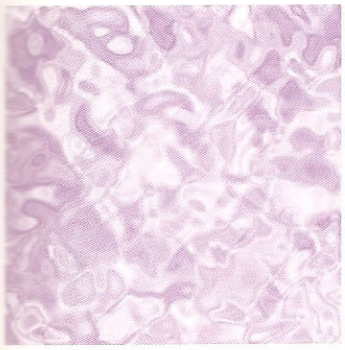


Métal

Il faut créer une image qui donne une impression de polissage.

1. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Rendu/Nuages.

Premier plan : noir ; Arrière-plan : blanc



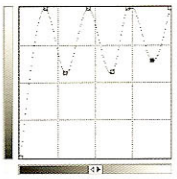
2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Esquisse/Chrome.

Détail : 0 ; Lissage : 10

3. Dans la barre des menus, sélectionnez, Image/Réglages/Teinte/Saturation (⌘ + U) et déplacez les curseurs pour régler la couleur. Cochez la case Redéfinir et réglez les options :

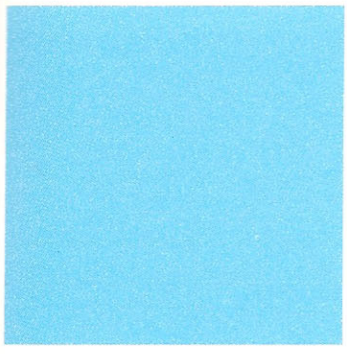
Teinte : 290 ; Saturation : 45 ; Luminosité : 40





4. Sélectionnez maintenant Image/Réglages/Courbes et, dans chaque couche du mode RVB, faites onduler la courbe comme ci-dessus.

5. Vous avez désormais une surface métallique de type hologramme.



Effet froissé

Cet effet permet de représenter des plis.

1. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Rendu/Nuages.
2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Esquisse/Réticulation.

Densité : 12 ; Premier plan : 40 ; Arrière-plan : 5

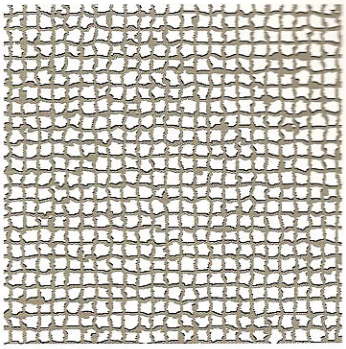


3. Transformez l'arrière-plan en calque (en double-cliquant sur son nom), puis, dans la barre des menus, sélectionnez Calque/Style de calque/Biseautage et estampage.

Style : Biseau interne ; Technique : Lisser ; Profondeur : 1 % ; Direction : Haut ; Taille : 5 pixels ; Flou : 0 pixel.

4. Dans la liste sur la gauche de la boîte de dialogue du style de calque, cliquez sur Texture.

Sélectionnez le motif Satin, en haut à droite.
Échelle : 130 % ;
Profondeur : 100 %

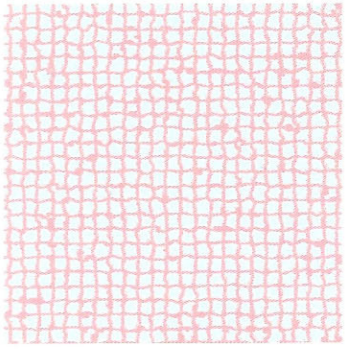


Mailles très lâches

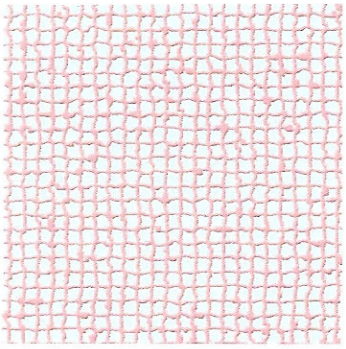
Ce tissu grossièrement tricoté est formé de larges espaces entre les mailles.

1. Remplissez l'arrière-plan de bleu en allant à Édition/Remplir dans la barre des menus.
2. Créez un nouveau calque et remplissez-le de blanc.
3. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Textures/Effet mosaïque.

Taille du carreau : 20 ; Épaisseur du joint : 6 ; Luminosité du joint : 0

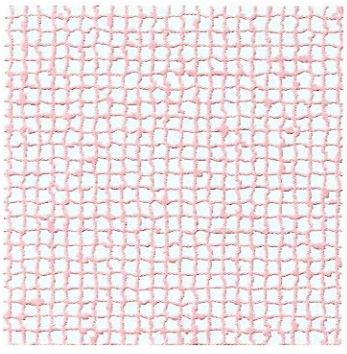


4. Sélectionnez les fils de laine avec la Baguette magique. Créez un nouveau calque, en mode Normal, et définissez sa couleur en rose.
5. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Esthétiques/Diffusion et choisissez le mode Plus foncé.
6. Glissez le calque avec les fils non roses dans la poubelle de la palette Calques.



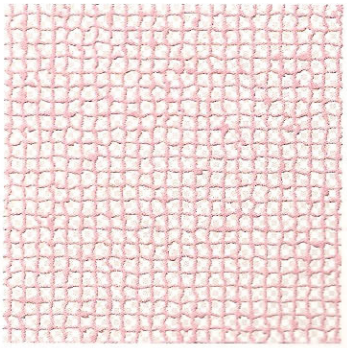
7. Cliquez sur le calque des mailles roses. Dans la barre des menus, sélectionnez Calque/Style de calque/Biseautage et estampage.

Style : Biseau interne ;
Technique : Ciselage léger ; Profondeur : 40 % ;
Direction : Haut ; Taille : 5 pixels ; Flou : 0 pixel.
Gardez les réglages par défaut de l'ombré.



8. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit.

Quantité : 20 % ; Répartition : Uniforme ; Monochromatique



9. Pour cacher le calque « Arrière-plan » et avoir de la transparence entre les mailles, cliquez sur l'icône « œil » de ce calque dans la palette Calques.

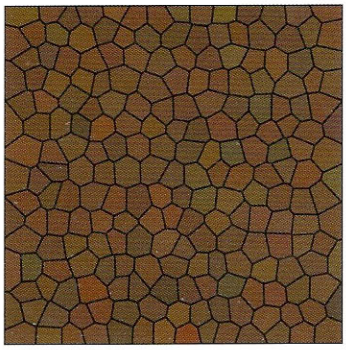


Peau de crocodile

Il faut créer une image qui donne une impression d'écailles.

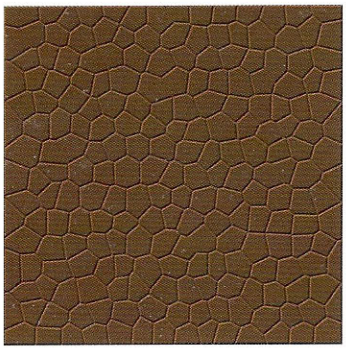
1. Remplissez l'arrière-plan de marron en allant à Édition/Remplir dans la barre des menus.
2. Créez un nouveau calque et remplissez-le de noir. Réglez le calque en mode Produit.
3. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit, mais cette fois ne cochez pas Monochromatique.

Quantité : 400 % ; Répartition : Uniforme



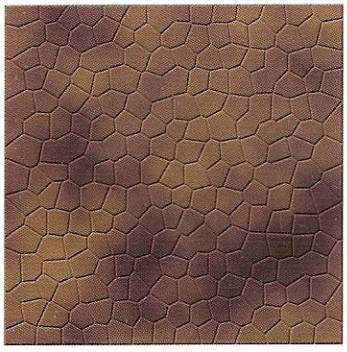
4. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Pixelisation/Pointillisme. Taille de la cellule : 3
5. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Atténuation/Flou gaussien. Rayon : 5 pixels
6. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Textures/Vitrail.

Taille : 20 ; Plomb : 5 ; Luminosité : 1



7. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Esthétiques/Estampage.

Angle : -56 ; Hauteur : 2 pixels ; Facteur : 100 %



8. Créez un nouveau calque et, dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Rendu/Nuages. (Premier plan : noir ; Arrière-plan : blanc). Réglez le calque en mode Lumière tamisée.
9. Restez sur ce calque, et, dans la barre des menus, sélectionnez Image/Réglages/Teinte/Saturation (⌘+ U) et déplacez les curseurs pour régler la couleur. Cochez la case Redéfinir et réglez les options :

Teinte : 260 ; Saturation : 25 ; Luminosité : 40

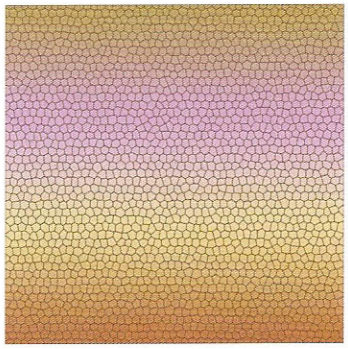


Peau de serpent

En complément des fines écailles, il faut représenter des marbrures.

1. Colorez l'arrière-plan avec un dégradé clair. Cliquez sur l'outil Dégradé, puis ouvrez l'Éditeur de dégradé qui s'affiche sur la barre d'options. Créez un dégradé de plusieurs couleurs.

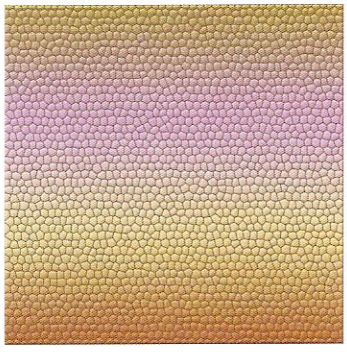
Type de dégradé : Uniforme ; Lissage : 100 %



2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Textures/Vitrail.

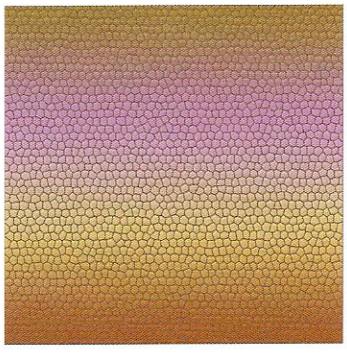
Taille : 6 ; Plomb : 5 ; Luminosité : 1

3. Ajustez la couleur de contour des écailles.



4. Dupliquez l'arrière-plan sur un nouveau calque.
5. Sélectionnez les lignes du nouveau calque avec la Baguette magique, puis effacez-les avec la touche suppr.
6. Restez sur le calque copié. Dans la barre des menus, sélectionnez Calque/Style de calque/Biseautage et estampage.

Style : Biseau interne ; Technique : Lisser ; Profondeur : 45 % ; Direction : Haut ; Taille : 5 pixels ; Flou : 1 pixel ; Mode des tons clairs : Incrustation ; Opacité : 100 % ; Mode d'ombrage : Normal ; Opacité : 75 %



7. Sur le calque copié, réglez l'opacité à 50 %, le mode sur Produit et aplatissez l'image.
8. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Renforcement/Plus net.



9. Dans la barre des menus, sélectionnez Calque/Nouveau calque de remplissage/Motif.

Mode : Densité couleur + ; Opacité : 40 %
Motif : Nuages, deuxième rang à droite ;
Échelle : 200 %

Lamé

Des reflets brillants caractérisent le lamé.

1. Remplissez l'arrière-plan de noir en allant à Édition/Remplir.
2. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit. Ne cochez pas la case Monochromique.

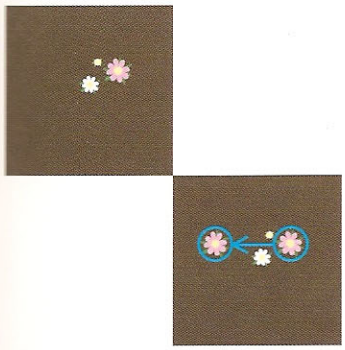
Quantité : 400 % ; Répartition : Uniforme

3. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Textures/Vitrail.

Taille : 3 ; Plomb : 1 ; Luminosité : 0

Représenter un textile avec un motif peint à la main

Vous pouvez élargir votre gamme de textiles en scannant des dessins ou en dessinant directement sur l'ordinateur avec les outils adéquats.



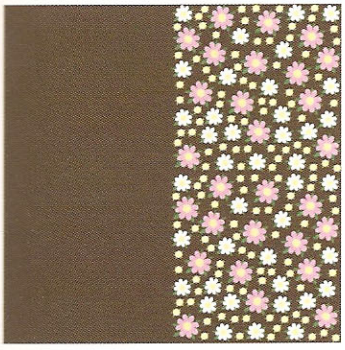
Motif floral

Objectif : combiner deux ou trois variétés de fleurs, de tailles et de couleurs différentes.

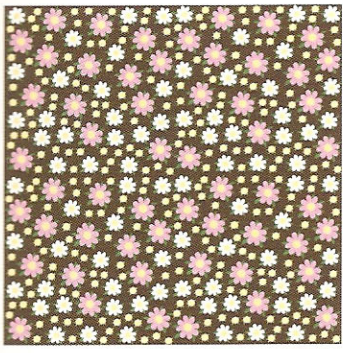
1. Colorez l'arrière-plan (le calque) de la couleur de votre choix (par Édition/remplir) et créez un nouveau calque. Dessinez une fleur avec l'outil Pinceau. Dessinez trois fleurs différentes sur trois calques séparés.
2. Glissez, avec l'outil Déplacement, en les dupliquant (⌘ + alt) les fleurs de chaque calque pour en augmenter le nombre.



3. Commencez par couvrir un quart de la surface. Les motifs floraux sont larges, il est donc facile de commencer par la plus grande fleur pour remplir l'espace. Quand l'image est couverte de fleurs, fusionnez les calques. Cliquez sur l'icône du calque « Arrière-plan » pour le cacher, puis sélectionnez dans la barre des menus Calque/Fusionner les calques visibles (maj + ⌘ + E).



4. Glissez, en le dupliquant, le quart de la surface comportant des fleurs sur le reste de l'arrière-plan.



5. C'est terminé quand toute la surface est couverte de fleurs. Vous pouvez utiliser cette technique pour toutes sortes de motifs.



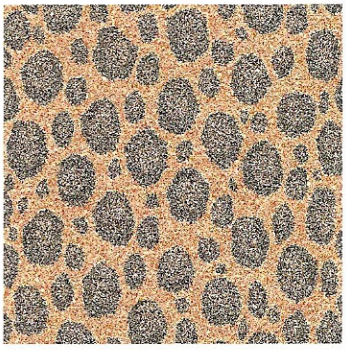
Motif léopard

Pour plus de subtilité, ajouter des poils aux taches.

1. Remplissez l'arrière-plan de beige (par Édition/Remplir).
2. Créez un nouveau calque (« calque1 »), puis dessinez les taches de la fourrure avec l'outil Pinceau. Vous pouvez utiliser la méthode décrite pour le motif floral (voir précédemment) pour aller plus vite. Dessinez les taches un peu plus finement car elles vont épaissir par la suite.



3. Créez un autre calque (« calque2 »), puis colorez le contour des taches avec l'outil Pinceau.

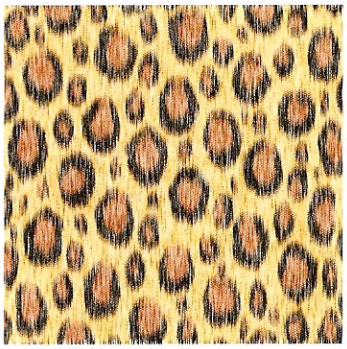


4. Créez un autre calque (« calque3 ») que vous remplirez de blanc en sélectionnant, dans la barre des menus, Édition/Remplir (maj + F5). Réglez le calque en mode Densité couleur +.
5. Ajouter du Bruit au « calque3 ». Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Bruit/Ajout de bruit.

Quantité : 400 % ; Répartition : Uniforme ; Monochromique

6. Dupliquez le calque avec du Bruit et sélectionnez le mode Lumière crue.

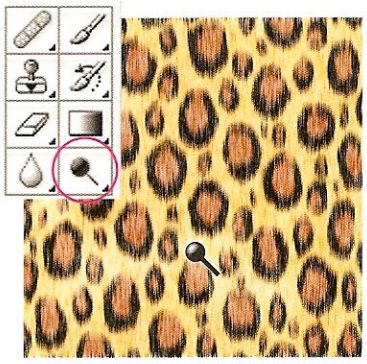
Opacité : 50%



7. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Atténuation/Flou directionnel.

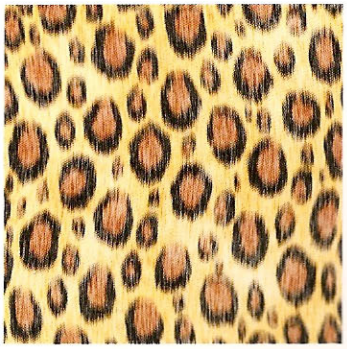
Angle : 20 ; Distance : 20 pixels

8. Appliquez ce même filtre sur les quatre calques ; vous pouvez utiliser ⌘ + F pour répéter le filtre avec ses réglages.



9. Sur l'arrière-plan, utilisez l'outil Densité pour insérer des zones brillantes.
10. Aplatissez l'image, puis sélectionnez dans la barre des menus Filtre/Déformation/Onde.

Forme : Sinusoïdale ; Générateurs : 1 ; Longueur : 85-285 ; Amplitude : 5-10 ; Échelle : 100 % 100 % ; Zones non définies : Reboucler



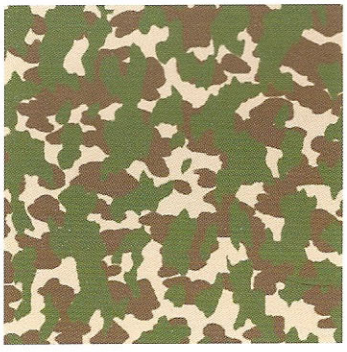
11. Sélectionnez tout (⌘ + A) et agrandissez ou réduisez l'image (⌘ + T) pour terminer.



Imprimé camouflage

Il s'agit de traiter un motif simple avec des calques échelonnés pour obtenir un effet camouflage.

1. Colorez l'arrière-plan de beige, en passant par Édition/Remplir.
2. Créez un nouveau calque et dessinez un camouflage avec l'outil Pinceau, sans accorder une trop grande importance à la forme.



3. Choisissez Récupérer la sélection dans le menu Sélection et, comme source, indiquez le calque sur lequel vous avez peint le motif. Vous pouvez aussi sélectionner les motifs marron avec la Baguette magique (en décochant l'option Pixels contigus).
4. Dans la barre des menus, sélectionnez Sélection/Modifier/Contracter et réglez sur 4 pixels.
5. Créez un nouveau calque à partir de cette sélection et colorez-le en kaki.
6. Tournez le calque à 90°. Dans la barre des menus, sélectionnez Édition/Transformation/Rotation 90° horaire.



7. Répétez les étapes 4 à 6, en colorant le dernier calque avec un kaki très foncé.

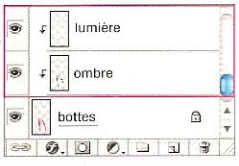
Matières brillantes

La réussite de leur reproduction tient dans la précision du rapport entre clarté et opacité des ombrés.

1. Définissez la couleur de base, puis créez deux calques, l'un défini par une couleur claire, l'autre par une couleur foncée. Vous pouvez les laisser en mode Normal.

Quand la lumière vient de la droite, les côtés gauches sont dans l'ombre.

Quand la lumière vient de la droite, elle ne touche que le côté droit de chaque élément.



Vous devez créer des masques d'écrêtage pour les calques « lumière » et « ombre » que vous appliquerez seulement sur les bottes. Un masque d'écrêtage utilise un calque inférieur comme masque : il ne s'applique donc que sur les parties non transparentes du calque inférieur.

La lumière vient de la droite.

Sur les matériaux brillants, comme ici, on remarque bien les effets de la lumière. N'hésitez donc pas à accentuer le contraste entre la couleur de base et les autres couleurs. La zone sombre peut être en noir et la zone éclairée, en blanc.



2. Atténuez un peu les calques « lumière » et « ombre ». Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Atténuation/Flou gaussien. Réglez le rayon du calque « ombre » à 9,5 pixels et l'autre à 7,5.

3. L'illustration ci-contre montre un style sixties, à la mode en 2003-2004. La casquette de tweed, la robe courte et les cuissardes créent une belle harmonie.

4. Pour donner davantage de contraste à l'image, nous avons accentué les contours qui sont dans l'ombre, mais aussi atténué l'image dans son ensemble. Cette méthode est expliquée en détail page 145.



Tissus très fins

Quel que soit le degré de transparence de la jupe et du chemisier, il faut qu'on puisse voir au travers des deux.

1. Créez un vêtement transparent. Au-dessus du calque de la tunique, créez un calque de masque d'écrêtage (⌘ + alt + G). Copiez sur ce calque les parties de la peau et des vêtements qui se trouvent au-dessous de la tunique. Pour cela, cliquez d'abord sur le calque « tunique » et sélectionnez l'intérieur de ce calque, puis allez sur l'arrière-plan et créez un calque par Copier.





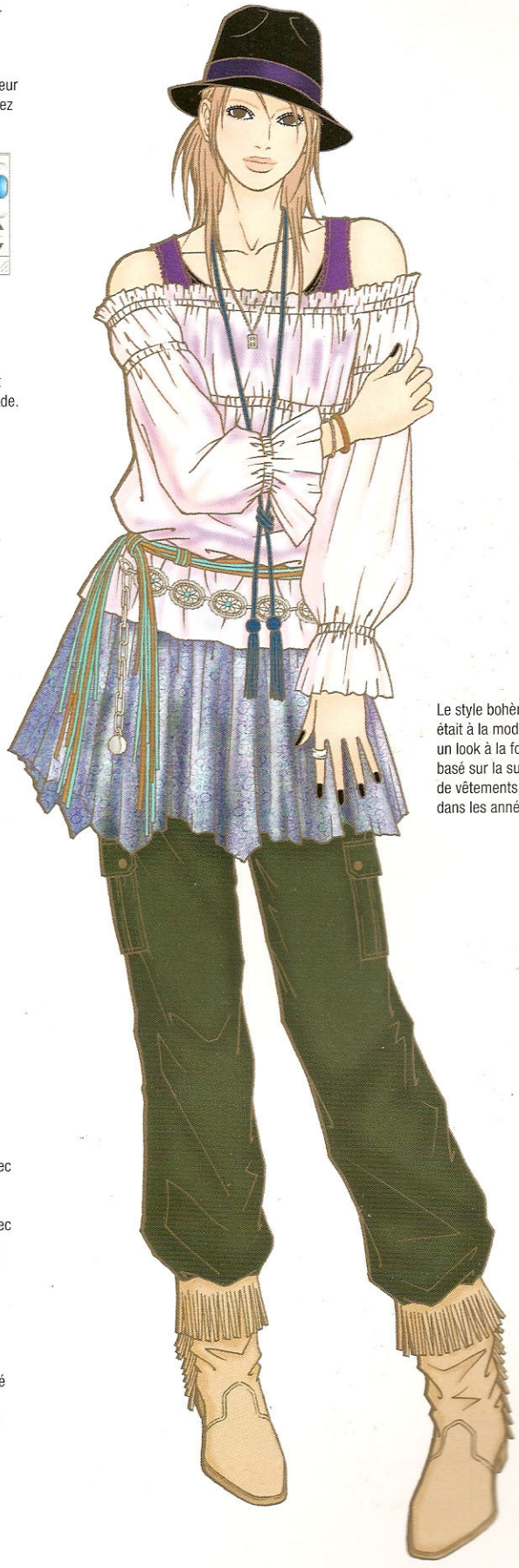
2. Si vous réglez le calque en mode Produit, les vêtements deviennent transparents. Nous atténuerons cet effet par la suite, ce n'est donc pas grave s'il est un peu excessif à ce stade.



3. Effacez les parties froncées avec la Gomme.



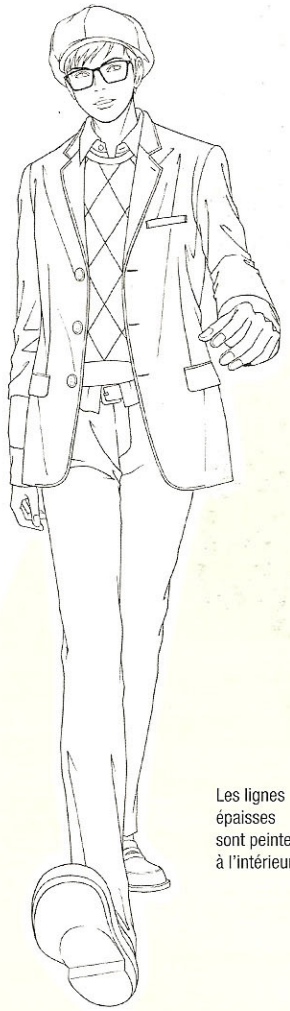
4. Pour la tunique, sélectionnez dans la barre des menus Filtre/Atténuation/Flou gaussien, avec un rayon de 9 pixels. Réglez l'opacité à 40 %.
5. Pour le pantalon, sélectionnez dans la barre des menus Filtre/Atténuation/Flou gaussien, avec un rayon de 15 pixels. Réglez l'opacité à 70 %.
6. Créez un nouveau calque au-dessus de ceux du chemisier et du pantalon qui deviennent des masques d'écrêtage (⌘+ alt + G). Sur chacun, colorez les fronces en blanc. Sélectionnez Filtre/Atténuation/Flou gaussien, avec un rayon de 7 pixels.
7. Pour contraster l'image, nous avons accentué les contours, mais aussi atténué un peu plus l'image dans son ensemble. Cette méthode est expliquée en détail page 145.



Le style bohème illustré ci-contre était à la mode en 2002. Il propose un look à la fois romantique et doux, basé sur la superposition de vêtements, déjà en vogue dans les années 1970.

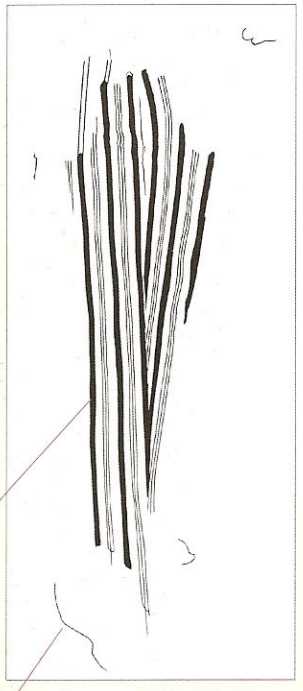
Donner du relief aux vêtements

Quand on donne du relief à un tissu, le plus important est de bien connaître le sens de sa chaîne. Mieux vaut dessiner à la main les tissus qui suivent le mouvement du corps et les plis, et les tissus dont les motifs soulignent le sens de la chaîne. On peut également utiliser des filtres qui accentuent les effets de volume, ou des motifs floraux qui peuvent être dessinés sans ajuster la chaîne. Dans ce cas, n'hésitez pas à accentuer les ombrés, car ce sont des éléments essentiels au relief.

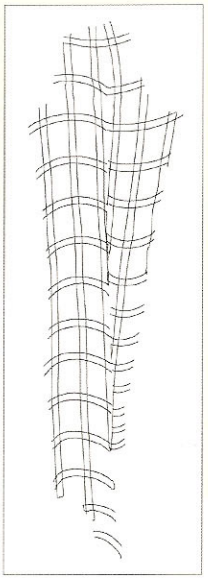


Dessiner des carreaux à main levée pour un effet relief.

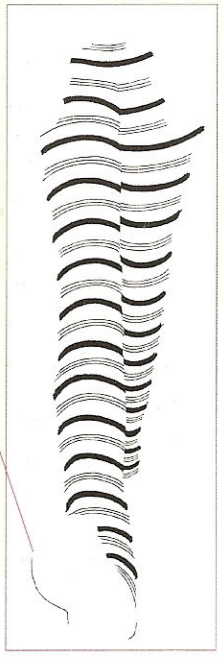
1. Scannez votre dessin exécuté à main levée, puis ajustez les couleurs pour mieux définir les lignes (voir pages 130-131). Ensuite, créez une couche alpha pour vos lignes (voir pages 131-132). Les carreaux doivent figurer sur un calque séparé de la silhouette. Le fin du fin est de dessiner les lignes verticales, horizontales et les petits carreaux dans des couleurs différentes. Vous pouvez les décalquer sur la silhouette avec du papier-calque.



Les lignes épaisses sont peintes à l'intérieur.



Des repères permettent d'aligner plus facilement les carreaux avec le dessin original.



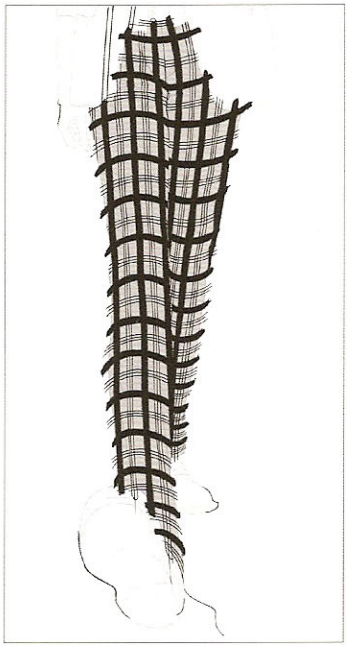


2. Copiez votre tout nouvel arrière-plan à carreaux sur un nouveau calque. Réglez la transparence à 20 %. L'arrière-plan ayant été copié comme nouveau calque, il faut donc le blanchir et l'effacer.

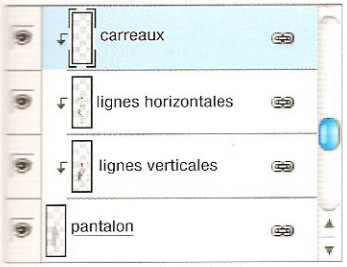
3. Sélectionnez tous les calques, copiez-les (⌘+ C), puis collez-les sur la silhouette (⌘+ V).



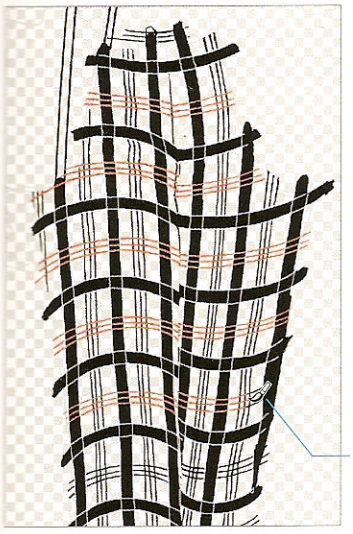
4. Si les lignes ne coïncident pas, sélectionnez dans la barre des menus Édition/Transformation manuelle. Déplacez les lignes en cliquant à l'intérieur du cadre de sélection et en faisant glisser. Ensuite, faites glisser les poignées pour que le motif coïncide avec les repères originaux, au besoin en le faisant pivoter.



5. Tous les calques de motifs ont été collés sur la silhouette. Vous pouvez désormais modifier les valeurs RVB.

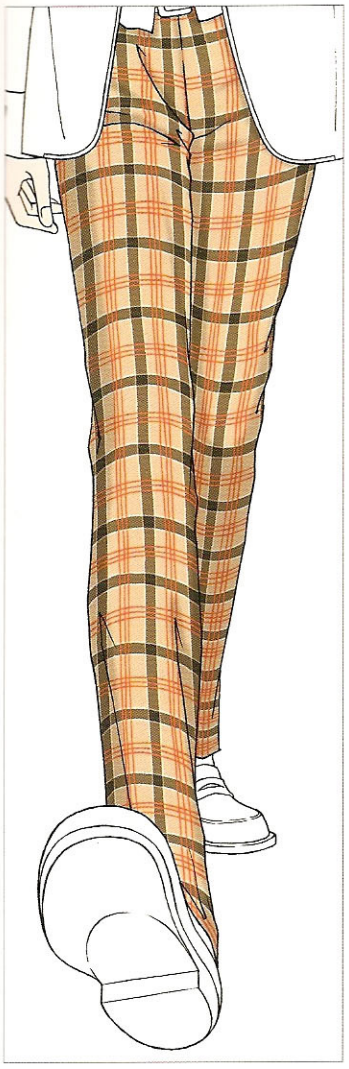


6. Créez un nouveau calque, colorez le pantalon et créez un nouveau masque d'écrêtage pour les motifs des lignes (⌘ + alt + G). Un masque d'écrêtage utilise les calques inférieurs comme masque de calque. Les zones transparentes des calques inférieurs sont masquées et ne s'affichent donc pas.



7. Pour colorer les lignes des carreaux, il faut rendre transparentes les parties blanches et créer un calque pour les lignes.
8. Commencez par sélectionner l'outil Gomme magique. Cochez la case Lissage, mais pas la case Contiguë. Ensuite, utilisez la Gomme magique pour rendre transparentes les parties blanches.
9. Sélectionnez le calque « lignes » et, à partir de la palette Calques, sélectionnez Verrouiller les pixels transparents.
10. Définissez la couleur des calques « lignes » à partir de la barre des menus en sélectionnant Image/Réglages/Teinte/Saturation, puis en déplaçant les curseurs (⌘ + U). Cochez la case Redéfinir si vous ne voulez pas de couleurs monochromes.
11. Répétez l'étape précédente pour chacune de vos lignes.

On peut séparer les couleurs des lignes épaisses et des lignes fines avec l'outil Pinceau, mais aussi en sélectionnant la ligne et en la remplissant.



12. Pour réaliser l'ombré, créez de nouveaux calques sur chacun des éléments. Il est ainsi possible d'ajouter d'autres couleurs et motifs. Réglez le mode du calque sur Produit.
13. Vestes, chemises et pull-overs peuvent également être réalisés de cette façon.



14. Pour allonger la silhouette, on a accentué les contours dans les zones ombrées, et ajouté un petit flou à l'image entière (voir page 145).

Cette illustration représente le style collégien. Dans le monde de la mode, le thème de l'uniforme est régulièrement réactualisé.

Orner une jupe drapée d'un motif floral



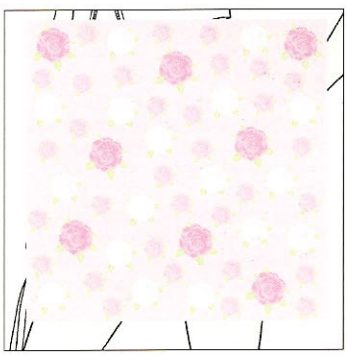
1. Voici le dessin au trait scanné. Les couleurs et les lignes ont déjà été modifiées, tout comme la couche alpha ; le mode est RVB (voir page 130/10-13). Les lignes ont été rendues transparentes (voir page 131/27-29).



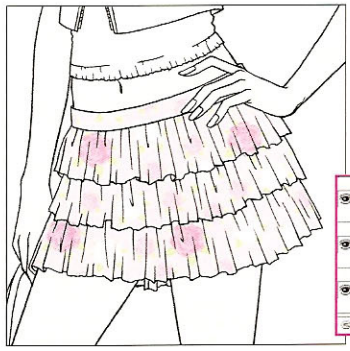
2. Colorez la jupe dans une nuance de gris, en allant à Édition/Remplir (maj + F5). Définissez aussi la couleur de la peau.



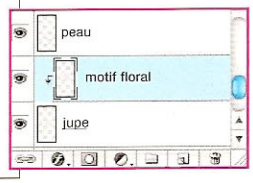
3. Voici le motif que nous allons utiliser. Il a été réalisé avec la méthode décrite page 139.

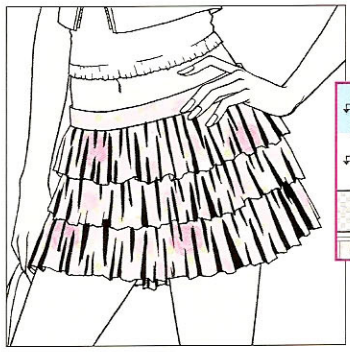


4. Copiez le motif floral (⌘ + A / ⌘ + C) et collez-le (⌘ + V) sur l'image.

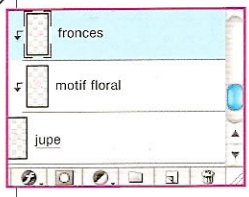


5. Ensuite, utilisez un masque d'écrêtage pour le motif floral (⌘ + alt + G).

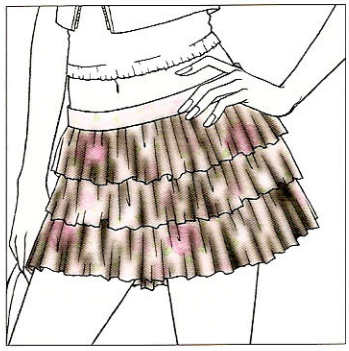




6. Créez un nouveau calque « fronces » par-dessus celui du motif floral, et transformez-le en masque d'écrêtage (⌘ + alt + G).



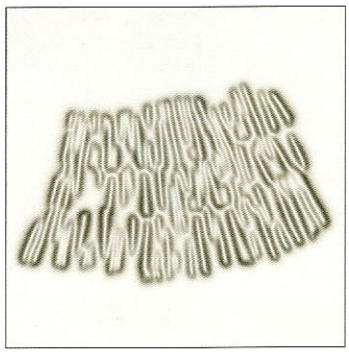
7. Noircissez les fronces.



8. Copiez le calque « fronces » sur un nouveau calque, « fronces2 ».
9. Cliquez sur le calque « fronces », puis sélectionnez dans la barre des menus Filtre/Atténuation/Flou gaussien. Réglez le rayon à 8 pixels. Sélectionnez dans la palette le calque « fronces2 » et, de nouveau, allez à Filtre/Atténuation/Flou gaussien. Réglez le rayon à 16 pixels. Réglez le calque en mode Produit.



10. Fusionnez les deux calques des fronces et sélectionnez dans la barre des menus Filtre/Esthétiques/Tracé des contours.



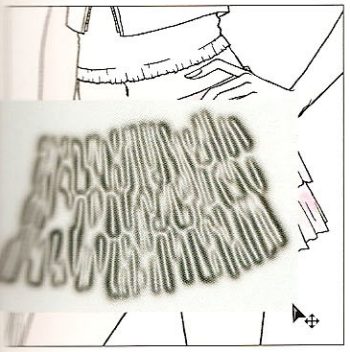
11. Créez un nouveau fichier à partir du calque « fronces » fusionné. Sélectionnez tout (⌘ + A) et copiez (⌘ + C). Dans la barre des menus, sélectionnez Fichier/Nouveau puis collez (⌘ + V). Enfin, fusionnez la totalité de l'image.
12. Copiez l'image, puis allez dans le nouveau fichier. La taille et la résolution des deux fichiers doivent être identiques.
13. Dans la barre des menus, sélectionnez Image/Réglages/Luminosité/Contraste.

Luminosité : -25 ; Contraste : 55

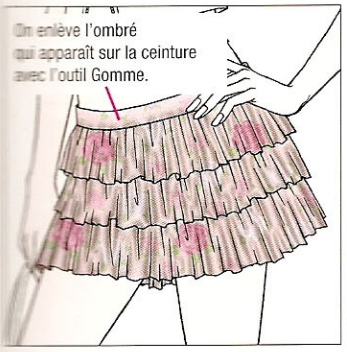
14. Sauvegardez sur le bureau. Dans la barre des menus, sélectionnez Fichier/Enregistrer (⌘ + S). Nommez le fichier « 01 ».



15. Revenez sur le fichier de départ, glissez le calque « fronces » dans la Corbeille de la palette Calques, puis revenez sur le calque de la jupe et sélectionnez-le.
16. Dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Déformation/Dispersion. Réglez les échelles verticale et horizontale à 5 %. Cliquez sur OK et ouvrez le fichier « 01 » de votre bureau.
17. Cette méthode permet de réaliser des fronces qui ondulent. Reportez-vous à l'exemple des carreaux écossais présenté page 136.



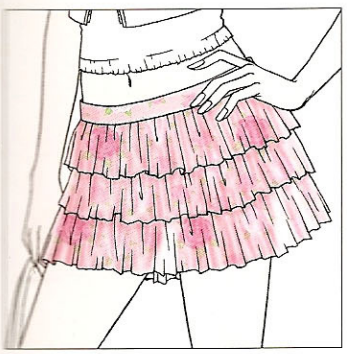
18. Copiez le fichier « 01 » (⌘ + A, ⌘ + C) et collez-le sur le calque de la jupe de votre image.
19. Ajustez-le sur la jupe avec l'outil Déplacement.



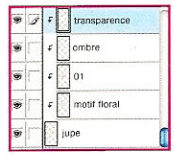
20. Le mode de son calque doit être Normal. Réglez son opacité à 60 %, puis créez un masque d'écrêtage avec la jupe au-dessous (⌘+ alt + G).



21. Dans la barre des menus, sélectionnez Image/Réglages/Teinte/Saturation (⌘ + U) puis ajustez la couleur en déplaçant les curseurs. Modifier doit être réglé sur Global. Redéfinir doit être coché.
Teinte : 345 ; Saturation : 85 ; Luminosité : 65

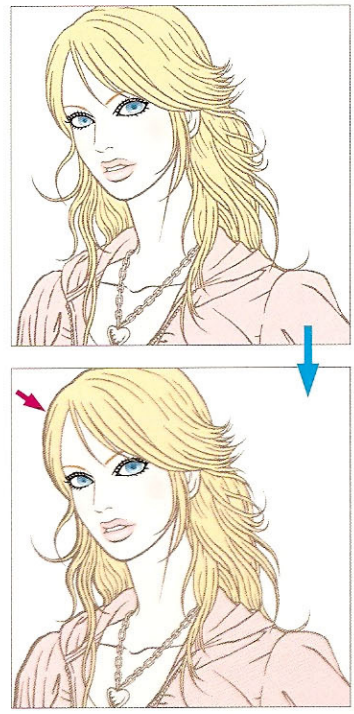


22. Créez un nouveau calque en masque d'écrêtage (⌘ + alt + G) par-dessus la jupe, puis créez les ombres avec l'outil Pinceau.
23. Créez un calque supplémentaire et faites-en un masque d'écrêtage sur la jupe, en le rendant transparent. Dans ce cas, on utilise du blanc, avec un Filtre/Atténuation/Flou gaussien réglé à 8,5 pixels, et une opacité de 75 %.





24. Voici l'image finale. Les lignes extérieures ont été définies en marron et déplacées sur le calque supérieur. Pour donner du relief à la jupe, aucun ombré n'a été ajouté aux autres vêtements. Dans l'ensemble, l'image est pleine de délicatesse car les traits du visage ne sont pas trop accentués.



Souligner les contours

Pour que les couleurs soient flatteuses, il faut utiliser une technique légèrement différente. Ici, nous avons estompé une atténuation trop forte et des contours trop accentués, pour à la fois adoucir et aviver l'image.

1. Fusionnez les calques restants pour que l'arrière-plan devienne invisible.
2. Dupliquez ce calque et cochez Verrouiller les pixels transparents dans la palette Calques.
3. Colorez le calque inférieur avec la même couleur que celle des contours, de façon à le transformer en silhouette.
4. Avec l'outil Déplacement, déplacez le calque de la silhouette (celui que vous venez de colorer) légèrement vers la gauche, ce qui augmente l'épaisseur des lignes.
5. Fusionnez les deux calques que vous venez de créer, puis dupliquez encore ce nouveau calque. Sélectionnez le calque supérieur et, dans la barre des menus, sélectionnez Filtre/Atténuation/Flou gaussien puis réglez le rayon à 1,6 pixel. Le calque doit être réglé en mode Normal, avec une opacité de 40 %.
6. Déplacez ce calque légèrement sur la gauche.
7. L'image dans son ensemble s'adoucit avec ce calque légèrement flou.

Image finale
Style femme-enfant, à la mode au printemps 2004. Ce style est un dérivé du style romantique du début des années 2000. Mousselines à fleurs légères, ondulations et drapés très féminins, ces tissus doux comme des bonbons étaient très en vogue auprès des jeunes filles.

Application
Le look « bottes ». Ce style est à la mode depuis 2005. Année après année il reste indémodable, même si le volume et la longueur des éléments changent. Les bottes ne se portent pas seulement avec une jupe, mais aussi avec un corsaire ou un pantalon glissé dans les bottes.

Pour dessiner les mailles d'un tricot à côtes, mieux vaut dessiner à main levée, avec du papier-calque et une couleur légèrement plus sombre que celle des vêtements.

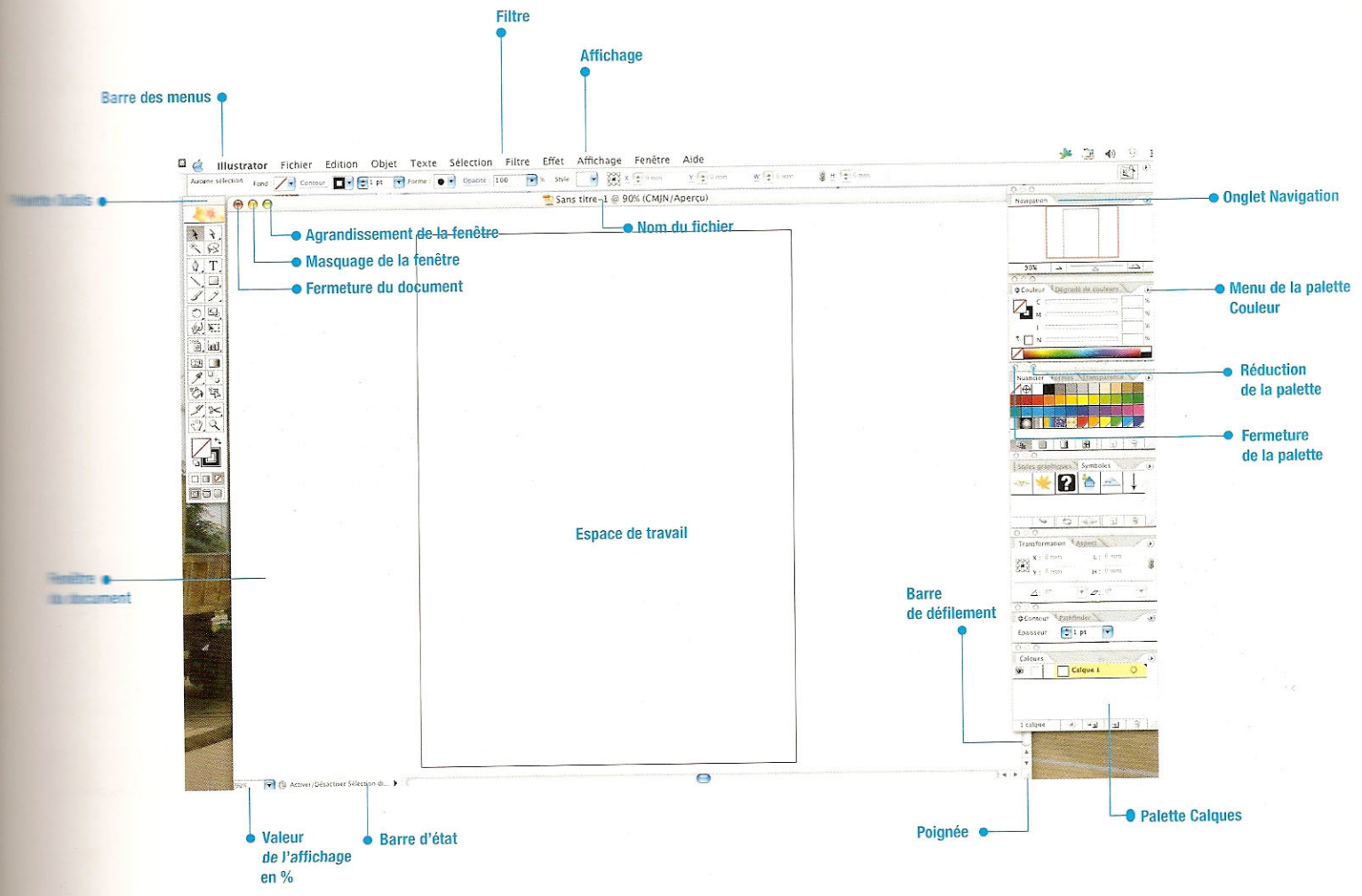
Créez un calque pour chacun des plis de la jupe, colorez-les avec un motif à carreaux les uns après les autres, puis transformez-les en masques d'écrêtage. Pour assombrir les carreaux, le mode des calques doit être réglé sur Normal et l'opacité à 80 %.

Les collants à résille ont été scannés séparément, puis ajoutés sur un nouveau calque. Cela permet de changer facilement les couleurs.

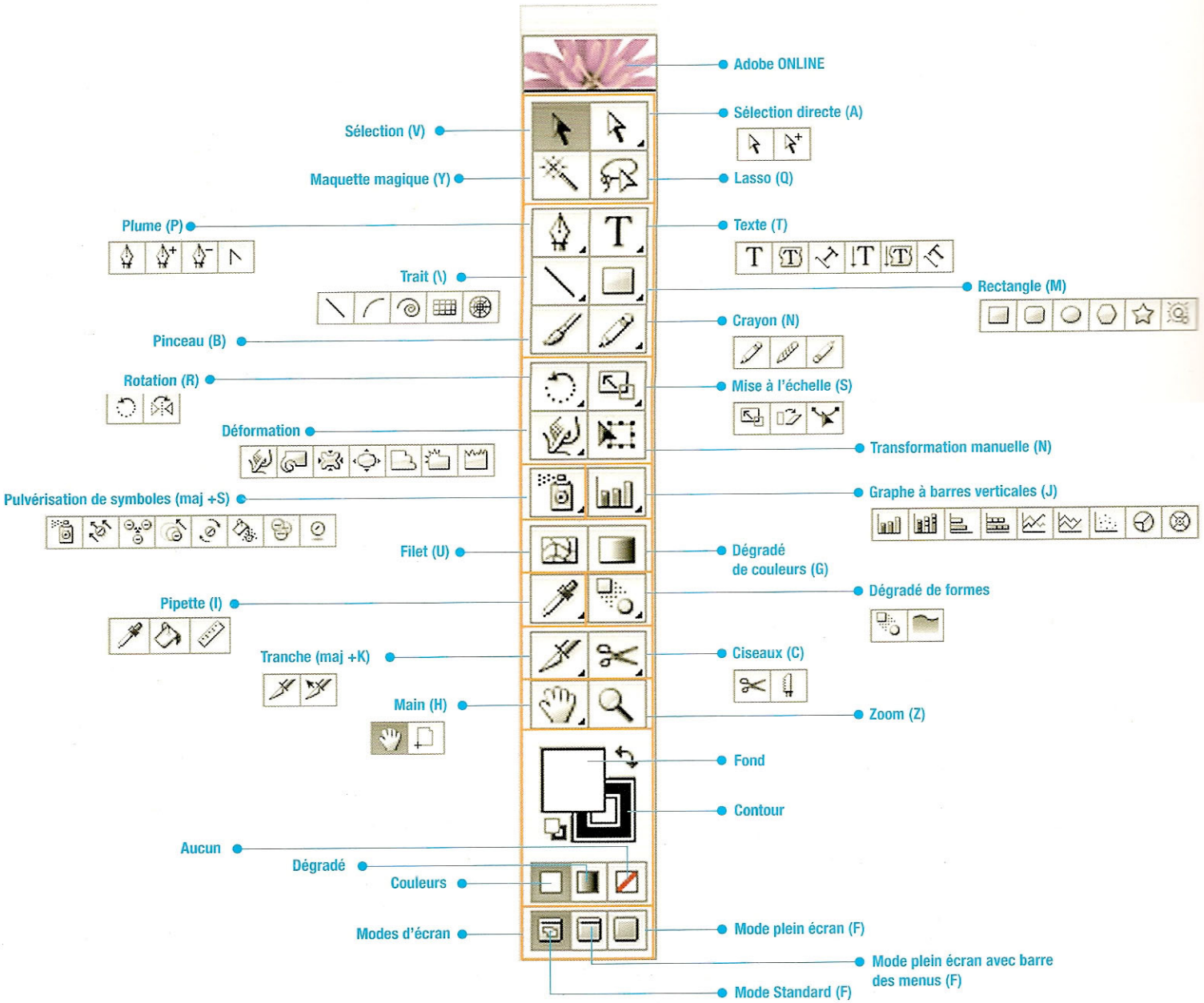
Corporation : Japan Center for Hair Dressing and Beauty Education

[2] Utilisation d'Illustrator

Interface du logiciel



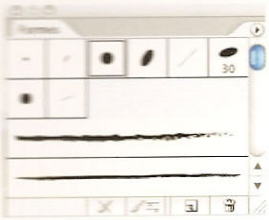
Palette Outils



Palette Couleur (F6)



Palette Formes (F5)



Palette Nuancier



Palette Symboles (maj + F11)



Palette Calques



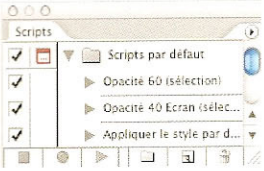
Palette Infos sur le document



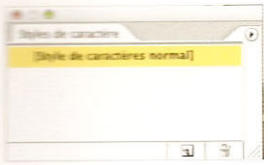
Palette Liens



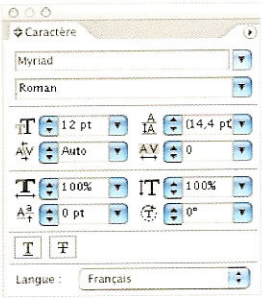
Palette Scripts



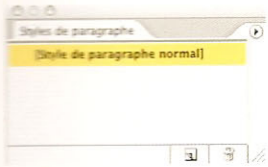
Palette Styles de caractère



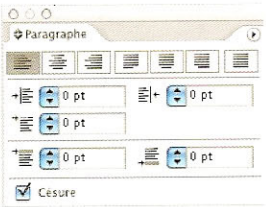
Palette Caractère



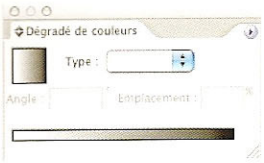
Palette Styles de paragraphe



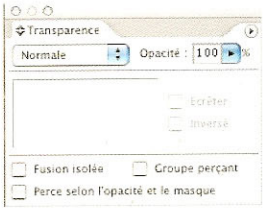
Palette Paragraphe



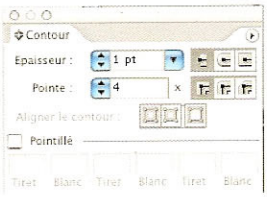
Palette Dégradé de couleurs (F9)



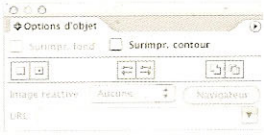
Palette Transparence (maj+F10)



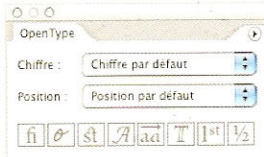
Palette Contour (F10)



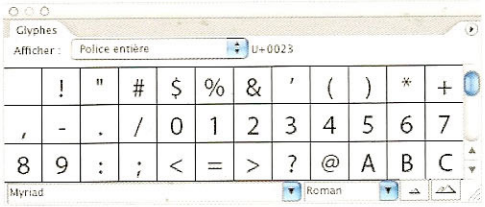
Palette Options d'objet



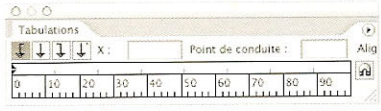
Palette OpenType



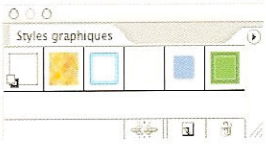
Palette Glyphes



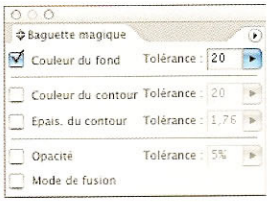
Palette Tabulations



Palette Styles graphiques



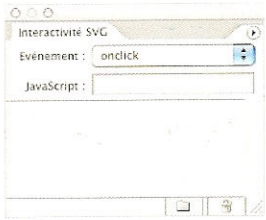
Palette Baguette magique



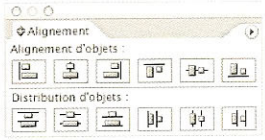
Palette Aspect



Palette Interactivité SVG



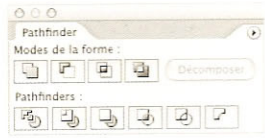
Palette Alignement (maj + F7)



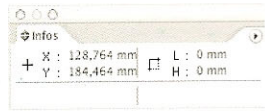
Palette Transformation (maj + F8)



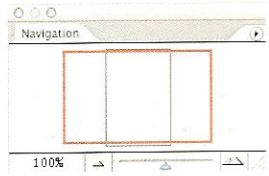
Palette Pathfinder (maj + F9)



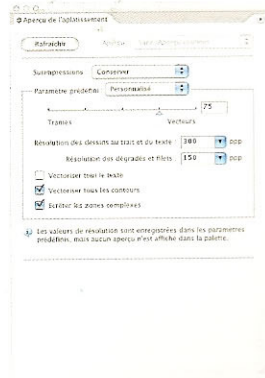
Palette Infos



Palette Navigation



Palette Aperçu de l'aplatissement



(1) Dessin technique

Vous devez apprendre à utiliser l'outil Plume, indispensable pour dessiner des formes vectorielles.

Numériser une esquisse

Commencez par dessiner une chemise sur une feuille de papier (voir chapitre 2, page 55).

1. Scannez le dessin.
2. Ouvrez Photoshop. Réglez la résolution à 150 et ouvrez le fichier en mode Niveaux de gris.
3. Enregistrez l'image sur le bureau. Dans la barre des menus, choisissez Fichier/Enregistrer (⌘ + S). Enregistrez l'image sous « chemise1 » et au format Photoshop (.psd). Fermez Photoshop.
4. Ouvrez l'image dans Illustrator, puis choisissez Fichier/Ouvrir dans la barre des menus. Choisissez « chemise1 » sur le bureau puis ouvrez le fichier.

5. Comme il est toujours utile d'avoir une règle, sélectionnez dans la barre des menus Affichage/Afficher les règles (⌘ + R).
6. À partir de la règle, tirez un repère à l'aide de votre souris jusqu'au centre du chemisier.

7. Dans la palette Calques, créez un nouveau calque par-dessus l'image de la chemise.
8. Commencez par verrouiller le calque « chemise1 » contenant l'image scannée, en cliquant sur la case à droite de l'œil, dans la palette Calques.
9. Le nouveau calque s'appelle « calque 2 ». Cliquez sur le nom du calque pour ouvrir les options du calque et renommez-le « lignes ».
10. Dans la palette d'outils, réglez le Fond sur Aucun et le Contour en bleu (choisissez votre bleu dans la palette Nuancier ou dans la palette Couleur), pour que le nouveau contour de la chemise se distingue nettement des lignes de l'image scannée. Dans la palette Contour, choisissez une épaisseur de trait de 1 point.
11. Le but est de transformer l'image scannée pixellisée (chaque point de l'image et sa position sont enregistrés) en une image vectorielle (seuls quelques points et leur position sont enregistrés, et le chemin entre ces points). Une image vectorielle peut être agrandie à l'infini sans problème de résolution.

Dessiner en utilisant l'outil Plume

12. Ligne droite
Cliquez pour créer deux points d'ancrage, ils seront automatiquement reliés par une ligne droite.
13. Commencez à décalquer le contour du côté droit de la chemise.

Point d'angle : point d'ancrage sur un sommet

14. Courbe
Placez l'outil Plume sur le point d'origine de la courbe et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Le premier point d'ancrage apparaît et le pointeur de la Plume se transforme en flèche. Faites glisser pour définir l'inclinaison de la courbe que vous tracez. Relâchez le bouton de la souris. Si vous faites une erreur, annulez (⌘ + Z).

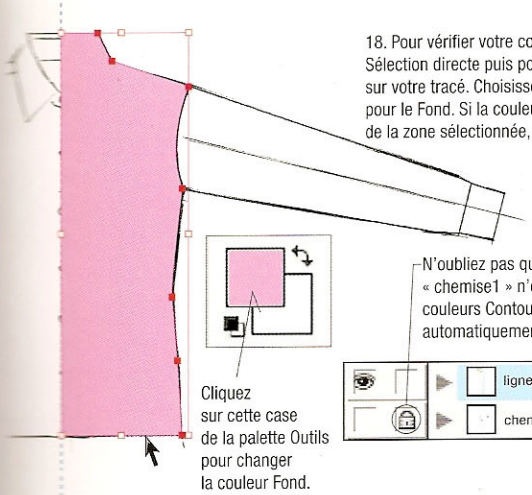
Appuyez sur la touche ⌘ tout en utilisant l'outil Plume pour activer l'outil Sélection directe. En déplaçant le curseur sur un point d'ancrage, un petit carré apparaît à côté de la flèche de sélection. Il signifie que l'on ne pourra sélectionner et manipuler que ce point d'ancrage-là.

15. Associer droites et courbes
Pour dessiner un segment droit après une courbe, et avant de créer le prochain point d'ancrage, cliquez de nouveau sur le dernier point d'ancrage tout en appuyant sur la touche alt. Cela efface une des deux poignées du point et vous dessinerez un segment de droite en déterminant le point d'ancrage suivant.

16. Dessinez de cette façon la moitié de la chemise.

Si vous créez un segment trop droit, cliquez dessus tout en appuyant sur la touche maj pour créer un point d'ancrage supplémentaire et ruancer la ligne.

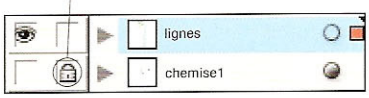
17. Quand vous avez fini, cliquez sur outil Sélection (ou appuyez sur la touche ⌘ tout en utilisant l'outil Plume), puis cliquez n'importe où sur l'écran pour terminer.

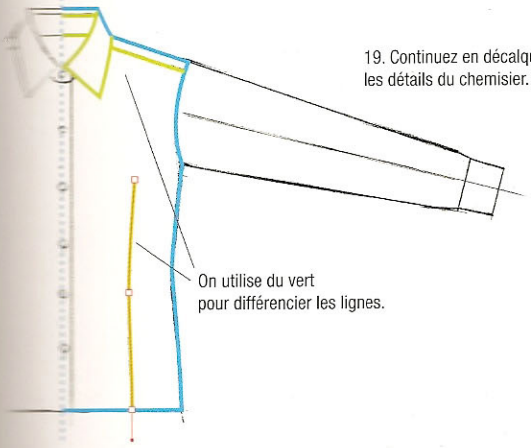


18. Pour vérifier votre contour, cliquez sur l'outil Sélection directe puis pointez et cliquez sur votre tracé. Choisissez ensuite une couleur pour le Fond. Si la couleur ne déborde pas de la zone sélectionnée, votre contour est réussi.

Cliquez sur cette case de la palette Outils pour changer la couleur Fond.

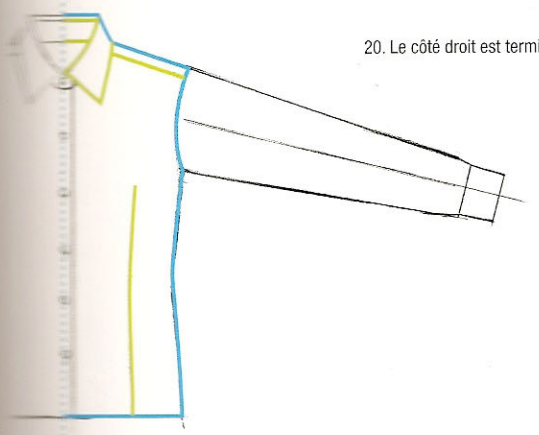
N'oubliez pas que si le calque « chemise1 » n'est pas verrouillé, les couleurs Contour et Fond s'appliqueront automatiquement sur le croquis scanné.





19. Continuez en décalquant les détails du chemisier.

On utilise du vert pour différencier les lignes.

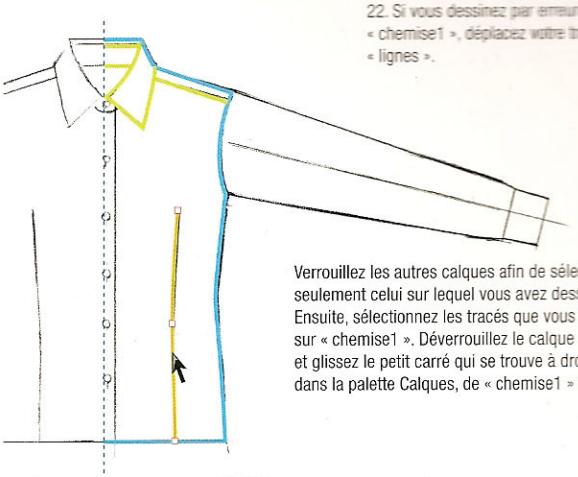


20. Le côté droit est terminé.



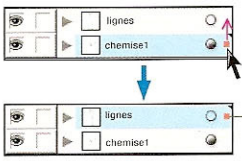
21. Il sera plus facile de voir ce que vous avez dessiné si vous masquez le calque « chemise1 » en cliquant sur l'icône Œil de la palette Calques.

Déplacer le calque de l'objet



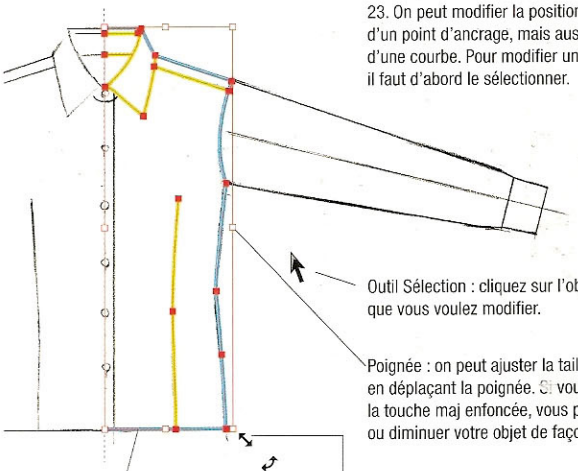
22. Si vous dessinez par erreur sur le calque « chemise1 », déplacez votre tracé sur le calque « lignes ».

Verrouillez les autres calques afin de sélectionner seulement celui sur lequel vous avez dessiné par erreur. Ensuite, sélectionnez les tracés que vous avez dessinés sur « chemise1 ». Déverrouillez le calque « lignes » et glissez le petit carré qui se trouve à droite, dans la palette Calques, de « chemise1 » à « lignes ».



Glissez ce petit carré vers le calque « lignes ». Ce dernier devient le calque actif et se colore.

Modifier le tracé (ou l'objet)



23. On peut modifier la position d'un point d'ancrage, mais aussi la forme d'une courbe. Pour modifier un objet, il faut d'abord le sélectionner.

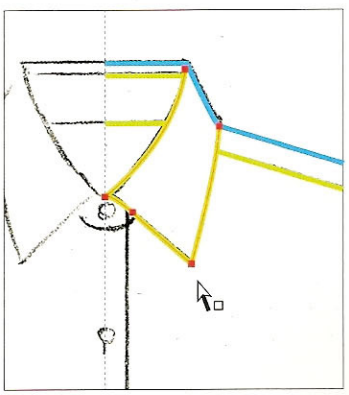
Outil Sélection : cliquez sur l'objet que vous voulez modifier.

Poignée : on peut ajuster la taille de l'objet en déplaçant la poignée. Si vous maintenez la touche maj enfoncée, vous pouvez agrandir ou diminuer votre objet de façon homothétique.

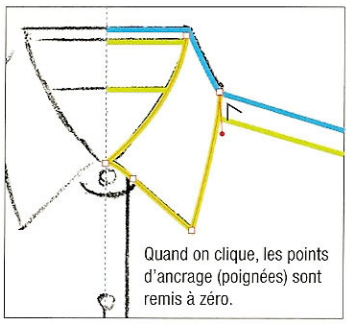
Une double flèche apparaît quand on clique sur une poignée d'angle.

Cadre de sélection : c'est le cadre qui s'affiche quand on clique sur l'outil Sélection.

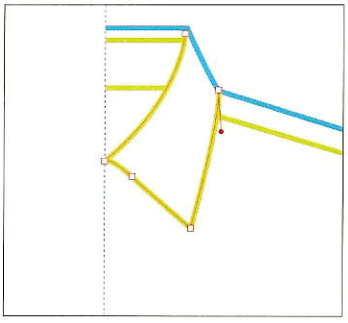
Quand une double flèche en forme d'arc apparaît à côté d'une poignée d'angle, on peut faire pivoter l'objet en la faisant glisser.



24. L'outil Sélection directe permet de ne bouger qu'un segment ou un point d'ancrage. Un petit carré blanc apparaît quand on place le curseur près d'un point d'ancrage. Cela signifie qu'on ne peut bouger que ce point d'ancrage-là.

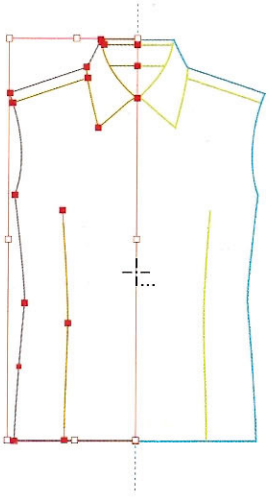


25. Sélectionnez le point d'ancrage en utilisant l'outil Conversion de point directeur, dans le sous-menu de l'outil Plume (on peut aussi l'obtenir en maintenant la touche alt enfoncée quand on a sélectionné l'outil Plume). Cet outil permet de transformer un sommet en point d'inflexion, et inversement.



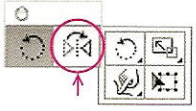
Si vous cliquez sur l'Œil du calque « chemise1 », dans la palette Calques, vous ne verrez plus que le tracé.

Faire une copie miroir de l'objet



26. Quand le côté droit est terminé, copiez-le sur la gauche. Commencez par sélectionner tous les contours (⌘ + A). Cliquez sur l'outil Miroir, puis sur le repère central tout en appuyant sur la touche alt. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez Axe/Vertical/Copier pour copier de l'autre côté.

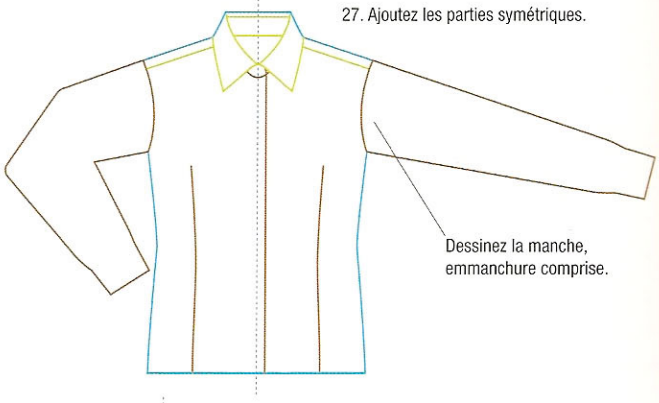
L'outil Miroir est dans le sous-menu de l'outil Rotation.

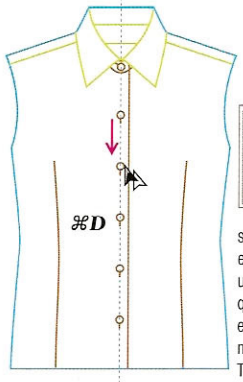


Cliquez sur l'outil Miroir dans la palette d'outils.

Ajouter les parties symétriques

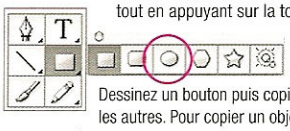
27. Ajoutez les parties symétriques.





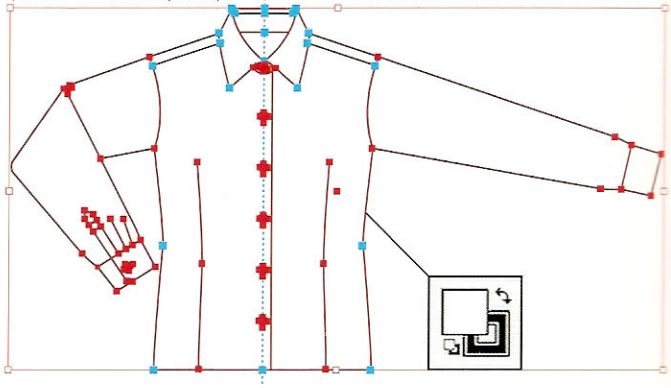
28. Dessinez boutons et boutonnières.

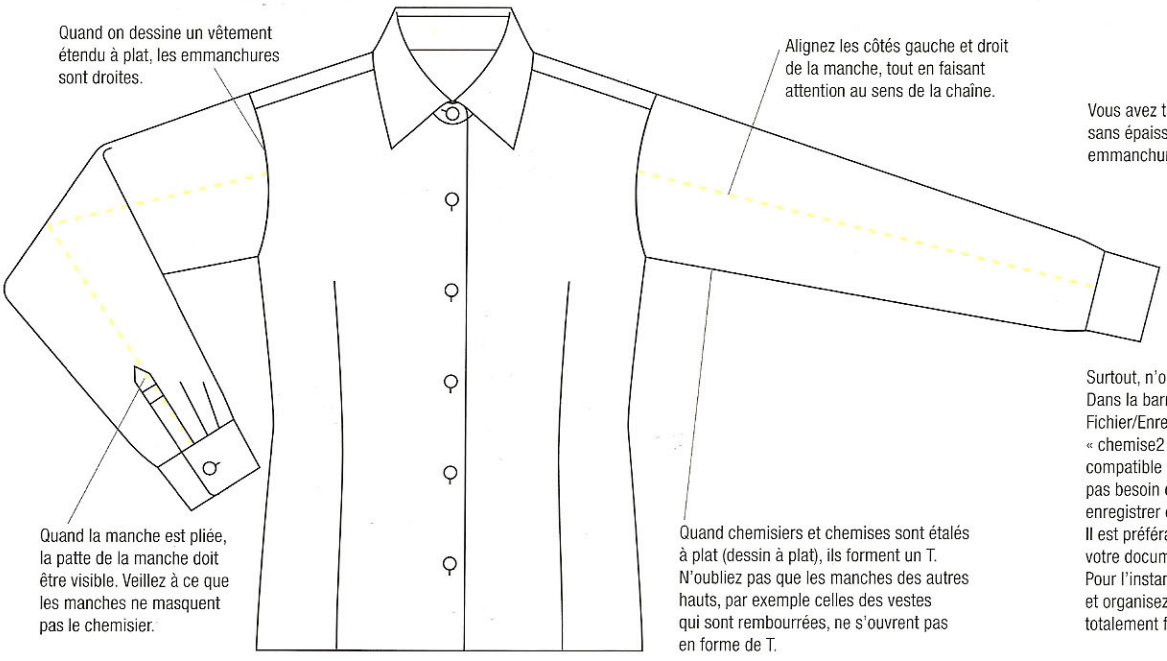
L'outil Ellipse est dans le sous-menu de l'outil Rectangle. Pour créer des cercles parfaits, utilisez l'outil Ellipse tout en appuyant sur la touche maj.



Dessinez un bouton puis copiez-le pour créer les autres. Pour copier un objet, cliquez sur l'outil Sélection, puis faites glissez l'objet en cliquant en son centre, tout en appuyant sur la touche alt. Pour copier un objet dans le même axe vertical, appuyez sur la touche maj quand vous déplacez la copie. Agrandissez les boutons en les sélectionnant tous (avec l'outil Sélection et la touche maj enfoncée), puis en allant à Objet/Transformation/Transformation répartie (⌘ + D) dans la barre des menus.

29. Masquez le calque « chemise1 », puis sélectionnez tout (⌘ + A). Colorez maintenant les contours en noir.



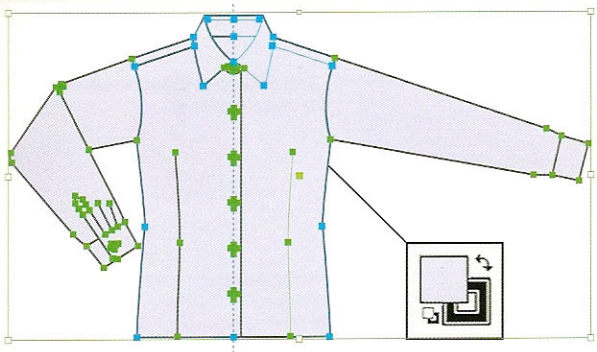


Vous avez terminé. Cette représentation à plat, sans épaisseur, permet de voir clairement les emmanchures et le dessin des manches.

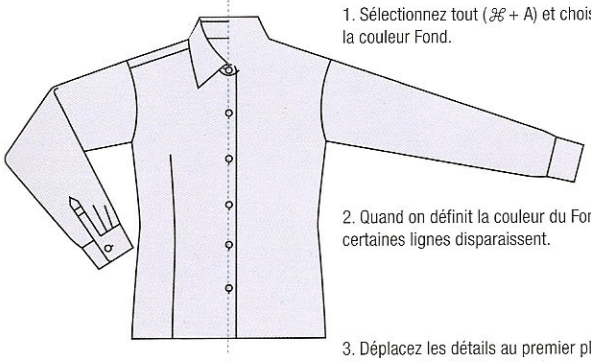
Surtout, n'oubliez pas d'enregistrer votre travail. Dans la barre des menus, sélectionnez Fichier/Enregistrer (⌘ + S). Enregistrez-le sous « chemise2 ». Préférez le format .eps car il est compatible avec d'autres applications. Si vous n'avez pas besoin d'une telle compatibilité, vous pouvez enregistrer comme document Adobe Illustrator. Il est préférable d'enregistrer régulièrement votre document au fur et à mesure de votre travail. Pour l'instant, enregistrez votre travail sur le bureau et organisez-le à partir de là. Quand vous aurez totalement fini, faites une copie de sauvegarde.

(2) Définition des couleurs

Colorer

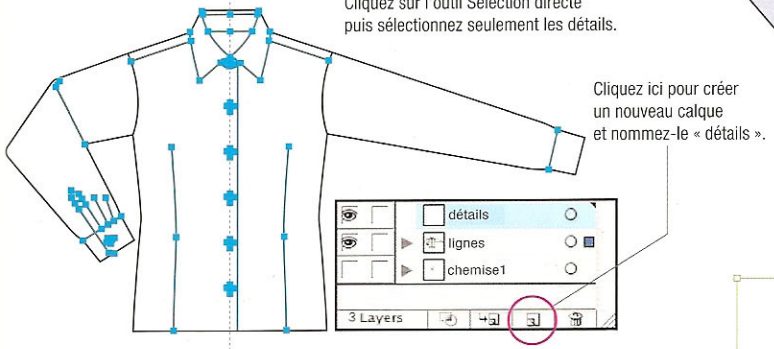


1. Sélectionnez tout (⌘ + A) et choisissez la couleur Fond.



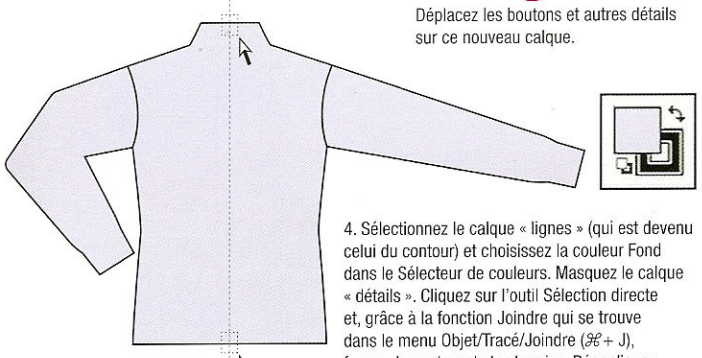
2. Quand on définit la couleur du Fond, certaines lignes disparaissent.

3. Déplacez les détails au premier plan. Cliquez sur l'outil Sélection directe puis sélectionnez seulement les détails.



Cliquez ici pour créer un nouveau calque et nommez-le « détails ».

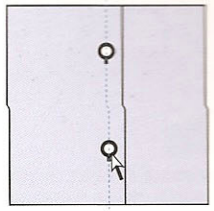
Déplacez les boutons et autres détails sur ce nouveau calque.



4. Sélectionnez le calque « lignes » (qui est devenu celui du contour) et choisissez la couleur Fond dans le Sélecteur de couleurs. Masquez le calque « détails ». Cliquez sur l'outil Sélection directe et, grâce à la fonction Joindre qui se trouve dans le menu Objet/Tracé/Joindre (⌘+ J), fermez le contour de la chemise. Réappliquez la couleur Fond.



5. Affichez le calque « détails ». Vous pouvez voir si la couleur est bien répartie.



6. Pour changer la couleur des boutons, cliquez sur l'outil Sélection directe et sélectionnez seulement les boutons. Choisissez la couleur Fond.



7. Dessin final.



Si on ajoute une couleur Fond au calque « détails », la couleur peut se répandre sur tous les éléments du calque. C'est une erreur fréquente. Pour éviter cela, sélectionnez seulement les objets qui doivent rester en bleu et modifiez Fond en cochant Aucun.



Si on change la couleur de la chemise en noir, on ne voit plus son contour. Sélectionnez tout (⌘ + A) et définissez la couleur Contour en gris.



La chemise noire est terminée.

Variations de couleurs

Continuons de définir les couleurs des différentes parties de la chemise et essayons ainsi diverses harmonies. Comme les manches sont des tracés fermés, cliquez dessus avec l'outil Sélection directe. Pour définir la couleur des manches, il suffit de définir la couleur Fond. Double-cliquez sur la case Fond, puis choisissez une couleur dans le Sélecteur de couleurs. Vous pouvez aussi choisir une couleur dans les palettes Nuancier et Couleur.

7. L'arrière du col est terminé.
Pour remplir la bande de col, créez un tracé pour visualiser les boutons qui s'y trouvent.

Voilà ce que vous obtenez si vous masquez le calque « détails ».

8. Affichez le calque « détails » et le col est terminé.
9. De la même façon, créez des tracés pour les manchettes.

Définition de la couleur d'un tracé ouvert

1. Pour que la couleur des manches et du col soit différente de la couleur dominante de la chemise, il faut placer le tracé du col sur le fond.
2. Quand on affiche seulement le calque « détails », on voit que le tracé du col est ouvert. Commencez par le fermer avec l'outil Sélection directe en sélectionnant les deux extrémités ouvertes, puis en les reliant (⌘ + J).
3. Une fois le tracé fermé, définissez la couleur Fond en blanc et Contour dans une autre couleur pour créer un contraste.

4. Quand la ligne du contour forme un angle aigu, cet angle peut être saillant. Dans ce cas, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton Sommet en arrondi de la palette Contour pour lisser le sommet de l'angle. Faites de même pour tous les angles trop saillants.

5. Faites l'arrière du col. Cliquez sur le calque « lignes » et masquez le calque « détails ».
Avec l'outil Sélection directe, cliquez sur l'arrière du col, puis copiez-le (⌘ + C).

6. Annulez la sélection. Dans la barre des menus, sélectionnez Édition/Coller devant (⌘ + F).
Cliquez avec l'outil Sélection directe pour sélectionner les deux points à relier, puis reliez-les (⌘ + J).

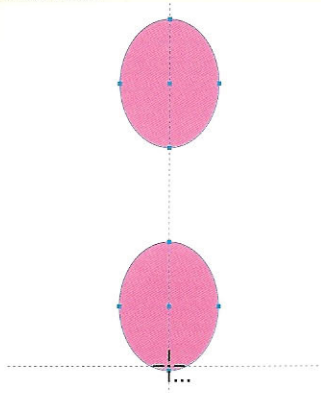
10. Sélectionnez tout (⌘ + A) et définissez la couleur Contour.

La chemise est terminée.
Nous en avons légèrement adouci les lignes.

(3) Créer un motif original

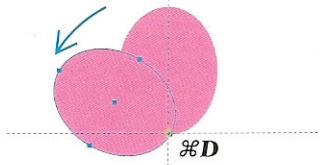
Les motifs, en général, peuvent être classés en deux catégories : les motifs réguliers, comme les carreaux ou les rayures, et les motifs irréguliers, comme les imprimés animaliers. Nous allons étudier ici comment dessiner des motifs réguliers.

Motif floral

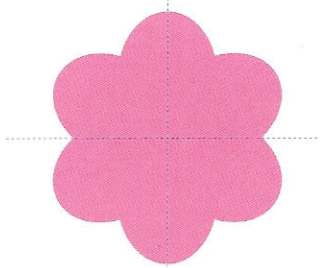


1. Ce motif est un pétale de fleur. Glissez un repère vertical en vous aidant de la règle. Dessinez un ovale avec l'outil Ellipse en utilisant le repère comme axe de symétrie. C'est votre premier pétale. Définissez la couleur Fond en rose et Contour par Aucun.

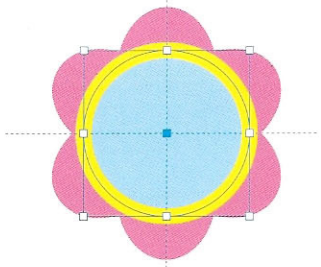
2. En vous aidant de la règle, glissez un repère horizontal à la base du pétale. Sélectionnez le pétale, puis choisissez l'outil Rotation. Placez le curseur à l'intersection des deux repères. Appuyez sur alt ; trois points s'ajoutent à la petite croix, comme sur le dessin ci-contre.



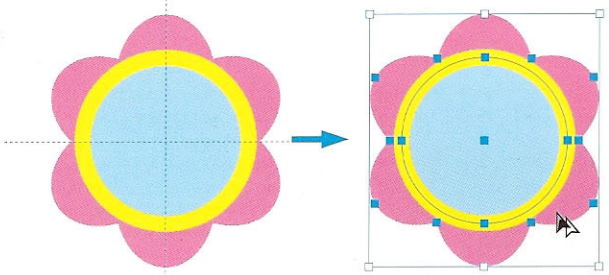
3. Cliquez sur le point d'intersection des repères. Une boîte de dialogue s'affiche : définissez un angle de 60°, puis cliquez sur Copier. Dans la barre des menus, sélectionnez Objet/Transformation/Répéter, et répétez quatre fois pour dessiner la silhouette de la fleur.



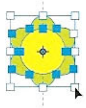
4. Sélectionnez les six pétales et cliquez, dans la palette Pathfinder, sur le bouton Fusion, le troisième en partant de la gauche, pour créer un objet unique.



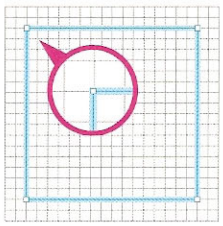
5. Avec l'outil Ellipse et en appuyant sur maj + alt, dessinez un cercle en partant de l'intersection des deux repères. Définissez le Fond en bleu et le Contour en jaune. Pour modifier le contour, utilisez la palette Contour. Réglez l'épaisseur du contour à 6 points.



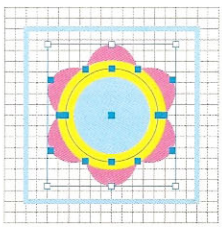
Changer les couleurs est un jeu d'enfant. Ici, remarquez que le contour du pistil n'est pas coloré.

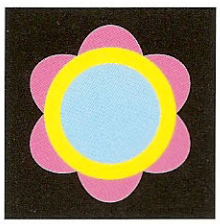


6. Créez une autre fleur d'une taille différente. Sélectionnez la fleur (⌘ + A), et dupliquez-la (en la faisant glisser tout en maintenant enfoncée la touche alt).
7. Réduisez la taille de la fleur en diminuant le cadre de sélection par une de ses poignées avec l'outil Sélection. Pour conserver les mêmes proportions, appuyez en même temps sur la touche maj.

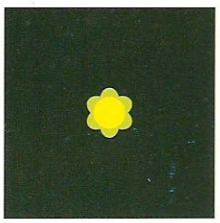


8. Faites un cadre. Affichez une grille en sélectionnant dans la barre des menus Édition/Préférences/Repères et grille. Réglez le pas à 10 mm et les subdivisions à 4. Dans le menu Affichage, cochez Magnétisme de la grille. Cliquez sur l'outil Rectangle dans la palette d'outils, double-cliquez dans le document, vous pourrez définir des dimensions précises pour votre rectangle : créez un carré de 50 x 50 mm. Pendant qu'il est sélectionné, définissez la couleur Contour, mais pas Fond.
9. Utilisez la grille pour positionner la petite fleur bien au centre du cadre.
10. Définissez maintenant la couleur Fond du carré. Sélectionnez-le avec l'outil Sélection, puis choisissez une couleur Fond. Ne définissez pas de couleur Contour. Pensez à passer le carré à l'arrière-plan si nécessaire (Objet/Disposition/Arrière-plan). Quand c'est fini, enregistrez le motif (Fichier/Enregistrer) sous le nom « fleur1 ».





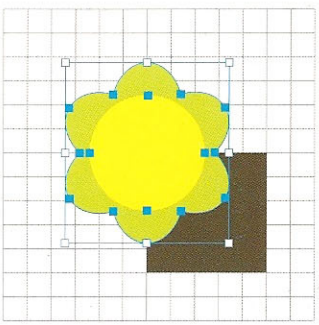
fleur1



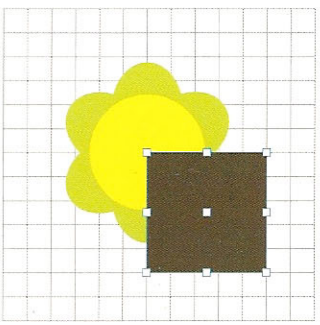
fleur2

11. De la même façon, créez un motif de fleur plus petit. Enregistrez-le sous « fleur2 ».

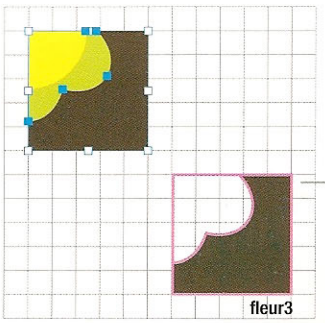
Disposition du motif floral



1. Nous allons utiliser le plus petit motif. La couleur Contour des pétales et du pistil est définie sur Aucun. Dans la palette d'outils, sélectionnez l'outil Rectangle. Double-cliquez dans le document pour déterminer les dimensions de votre rectangle. Créez un carré de 15 x 15 mm (sur le même calque que la fleur). Définissez la couleur du carré : le Fond en marron et le Contour sur Aucun. Une fois la couleur définie, déplacez le carré de façon que son coin supérieur gauche soit au centre de la fleur. Dans la barre des menus, sélectionnez Objet/Disposition/Arrière-plan.
2. Effacez la partie du motif qui déborde du cadre. Pour vous débarrasser de ces parties qui dépassent, utilisez la fonction Découpe de la palette Pathfinder. À cet effet, dupliquez le carré et placez sa copie au premier plan.



3. Sélectionnez tout et, dans la palette Pathfinder, cliquez sur Découpe, le quatrième bouton en partant de la gauche.
4. On peut créer des formes variées en testant les différentes options de la palette Pathfinder.



fleur3

Sélectionnez tout (⌘ + A). Cliquez sur Soustraction (avant – arrière) dans la palette Pathfinder et définissez la couleur Contour. Enregistrez ce fichier sous le nom « fleur3 ».

1. Définissez un cadre. Dans la palette d'outils, sélectionnez l'outil Rectangle. Quand on clique dans le document, les dimensions du futur rectangle s'affichent. Créez un carré de 50 x 50 mm.

2. Définissez un style pour l'outil Pinceau dans la palette Formes, en cliquant sur la case Nouvelle Forme (en bas, à gauche de la Corbeille).

3. D'abord, créez un calque pour la base des pétales.

4. Dessinez les pétales.
5. Après avoir sélectionné l'outil Pinceau et choisi le style que vous avez déjà défini, dessinez les pétales un à un (pour désélectionner le tracé d'un pétale, gardez l'outil Pinceau, appuyez sur ⌘ et cliquez quelque part sur le document).

6. Ensuite, changez la couleur et continuez de dessiner.

7. Créez un nouveau calque et dessinez les feuilles.

8. Si vous déplacez le calque des feuilles en dessous des autres calques, les feuilles sont cachées par les pétales.

9. Vous pouvez définir votre fleur comme un symbole : sélectionnez-la, puis, dans la palette Symboles, cliquez sur la case Nouveau symbole (en bas, à gauche de la Corbeille).

Ainsi, votre fleur peut être peinte en série avec l'outil Pulvérisation de symboles.

Nous avons créé d'autres fleurs en répétant les étapes précédentes.

10. Placez la fleur dans un carré de 100 mm de côté.

11. Insérez les autres fleurs dans le carré. Pour faire d'autres copies, appuyez sur alt tout en glissant la fleur sélectionnée. Mieux vaut grouper les tracés compliqués pour les organiser.

12. Choisissez la couleur de l'arrière-plan. Sélectionnez le carré de 100 mm de côté et définissez la couleur Fond. Si vous ne voyez plus les fleurs à cause de la couleur du carré, déplacez cet objet sur un calque inférieur. Vous pouvez aussi aller à Objet/Disposition/Premier plan dans la barre des menus. Quand il y a plusieurs calques les uns sur les autres, mieux vaut parfois déplacer un calque vers le haut de la pile.

Types de filtres

Créer un motif à main levée



Quand on utilise des filtres, il ne faut jamais oublier de régler le mode couleur en RVB et de pixeliser l'objet. Dans la barre des menus, sélectionnez Fichier/Mode colorimétrique du document/RVB. Sélectionnez tout (⌘ + A) et sélectionnez dans la barre des menus Objet/Pixelisation.



↑ Sélectionnez Filtre/Artistiques/Éponge. Enregistrez sous « fleur4 ».



↑ Sélectionnez Filtre/Artistiques/Emballage plastique.



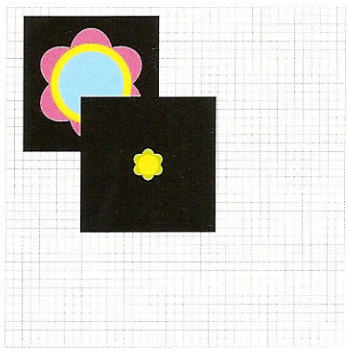
↑ Sélectionnez Filtre/Pixelisation/Pointillisme.



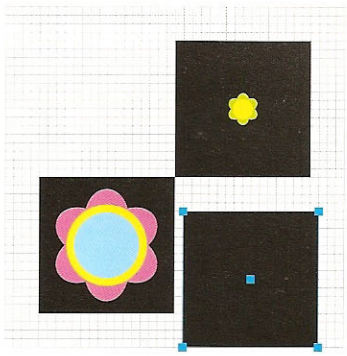
↑ Sélectionnez Filtre/Textures/Grain.

Dessiner un motif dans un motif

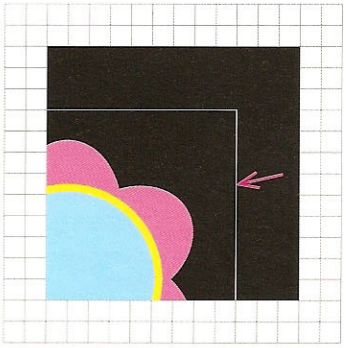
Comme sur les tissus à carreaux ou rayés, de nombreux motifs se composent d'un seul motif répété avec régularité. Utilisez la grille pour placer correctement des motifs carrés de 50 mm.



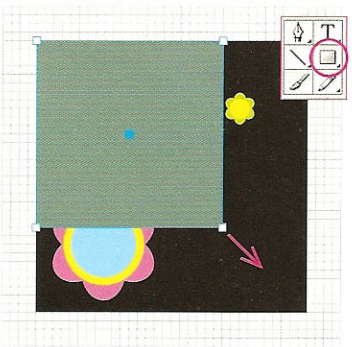
1. Ouvrez les images « fleur1 » et « fleur2 » que nous avons réalisées précédemment. Pour ne pas passer par la barre des menus, double-cliquez sur leur icône.
2. Dans le menu de la palette Calques de chaque fichier, sélectionnez Fusionner la sélection.
3. Rassemblez les fleurs sur un seul fichier. Allez sur le fichier « fleur2 », sélectionnez tout (⌘ + A) et copiez (⌘ + C), puis collez (⌘ + V) dans le fichier « fleur1 ».



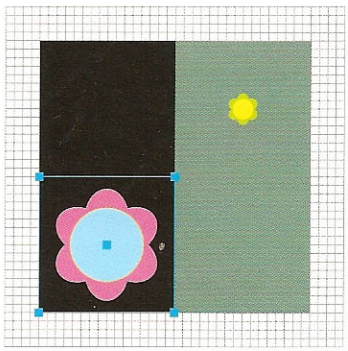
4. Associez les deux fleurs avec la palette Pathfinder. Les variations sont infinies.



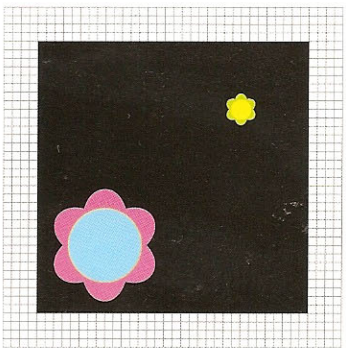
5. Quand vous avez fini votre nouveau motif, zoomez. Il arrive que de petits trous apparaissent. Dans ce cas, refaites le carré d'arrière-plan.



6. Sélectionnez l'outil Rectangle, puis créez un rectangle qui recouvre entièrement le nouveau motif. Définissez une nouvelle couleur Fond pour éviter toute confusion avec les autres carrés d'arrière-plan.



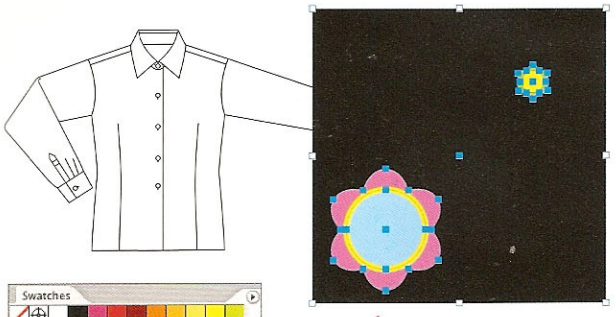
7. Le cadre est devant le motif floral, aussi passez-le derrière. S'il se trouve dans le même calque, sélectionnez dans la barre des menus Objet/Disposition/Premier plan. Si le motif et le carré sont sur des calques différents, déplacez le calque du cadre sous celui du motif.
8. Sélectionnez tous les carrés d'arrière-plan des motifs originaux et effacez-les.

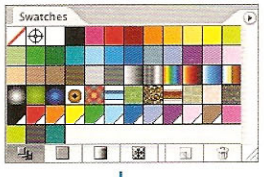


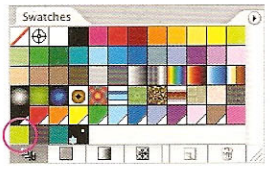
9. Définissez en noir la couleur Fond du nouveau carré d'arrière-plan.
10. C'est terminé. Enregistrez le document (⌘ + S) sous le nom « motif ».

Coller des motifs originaux sur un vêtement

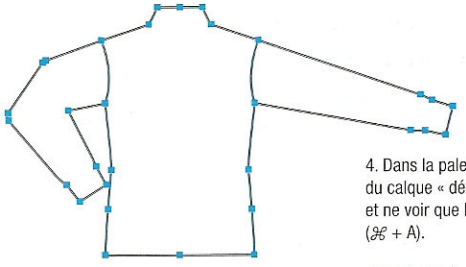
- Ouvrez les fichiers « chemise2 » et « motif ».
- Dans le menu de la palette Calques du fichier « motif », sélectionnez Fusionner la sélection. Les calques ne doivent pas être séparés quand on place un motif.
- N'oubliez pas que, dans le fichier « chemise2 », les détails et la silhouette sont sur des calques séparés (voir page 153).



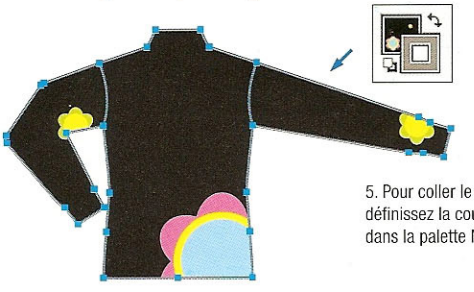




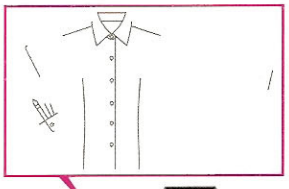
1. Glissez le motif (« motif ») jusque dans la fenêtre de « chemise2 ». Dans la fenêtre de « motif », sélectionnez tout (⌘ + A) et copiez (⌘ + C). Cliquez sur la fenêtre de « chemise » et collez (⌘ + V).
2. Enregistrez le motif dans la palette Nuancier. Dans la barre des menus, sélectionnez Fenêtre/Nuancier.
3. Sélectionnez le motif que vous avez fait et glissez-le dans la palette Nuancier. Il est maintenant enregistré dans la palette Nuancier, et vous pouvez donc l'effacer de la fenêtre du document avec la touche suppr.



4. Dans la palette Calques, cliquez sur l'œil du calque « détails » pour masquer les détails et ne voir que la silhouette. Sélectionnez tout (⌘ + A).



5. Pour coller le motif sur le vêtement, définissez la couleur Fond avec le motif enregistré dans la palette Nuancier.



6. Affichez seulement le calque « détails » et sélectionnez tout (⌘ + A). Définissez la couleur Contour en gris et Fond sur Aucun.



7. Affichez les deux calques. Le motif sera trop grand, aussi réduisez-le.



8. Pour changer les dimensions du motif, sélectionnez dans la barre des menus Objet/Transformation/Mise à l'échelle, puis modifiez les pourcentages. Pour les options, cochez seulement Motifs. Cochez Aperçu et ajustez les pourcentages.



9. Pour changer la couleur des boutons, sélectionnez seulement les boutons et définissez Fond en gris tout en laissant Contour en gris.



L'image est terminée.



Placez le motif que nous avons fait à main levée « fleur4 » (voir page 157) de la même façon. On peut changer non seulement la taille du motif, mais aussi son axe et sa position. Pour cela, sélectionnez dans la barre des menus Objet/Transformation/Rotation ou Déplacement. Cette fois, réduisez l'échelle du motif après l'avoir collé. Nous l'avons fait tourner encore de 45°.



Nous avons collé « fleur3 » (voir page 155). Cette impression souligne le blanc du col et des manchettes.

Postface

Alors, comment ça c'est passé ?
À condition de respecter la progression de l'ouvrage et de refaire les exercices proposés, un an suffit pour acquérir une bonne maîtrise du dessin de mode. D'ailleurs, le contenu de ce livre correspond à l'enseignement que je dispense sur une année.
Au début, les étudiants ont toujours peur de ne pas y arriver et viennent souvent me demander ce que je pense de leur travail.
Ce qui est sûr, c'est qu'on peut facilement parvenir à dessiner le corps humain et une silhouette habillée au bout de six mois, et qu'on maîtrise aisément la définition des couleurs et les techniques d'infographie au cours des six mois suivants.
Alors ?… On peut exprimer son talent dès la deuxième année !
Mais n'oubliez pas que la vraie valeur artistique, c'est d'avoir une personnalité qui se manifeste alors même qu'on apprend encore les bases. Le talent ne naît pas d'un enthousiasme éphémère qui étincelle de mille feux avant de se consumer tout aussi vite. Dans ce métier, il faut avoir d'excellentes bases pour être à même de développer ses capacités durant toute une vie. Ce sont la rigueur et la technique qui mènent le plus sûrement à l'originalité.
N'ayez pas peur de laisser votre sensibilité s'exprimer dans votre travail. Même immature, un dessin parvient à séduire quand il est sincère. L'excellence de la technique ne remplacera jamais une âme sensible. Inversement, personne ne fait attention à un travail techniquement parfait mais vide de toute émotion.
Cependant, il est vrai que l'habileté technique est le plus sûr moyen d'exprimer et de communiquer un message, et c'est pourquoi il est toujours important de travailler dur, jour après jour.
D'autre part, ce n'est pas parce qu'on a l'impression de ne pas progresser qu'il faut pour autant se décourager. Pour maîtriser son sujet, il faut persévérer jusqu'au moment où on attrape le tour de main. Les enfants n'ont pas peur de faire des erreurs, aussi peu importe le nombre de fois où ils tombent de vélo, ils n'abandonnent pas. Mais, il faut bien l'admettre, ce comportement qui semble naturel disparaît à l'adolescence, quand nous devenons plus vulnérables et craignons le monde qui nous entoure. Lorsqu'on a seulement dix ou vingt dessins à son actif, il est trop tôt pour se demander si on a vraiment du talent. Chacun progresse à son propre rythme. Toutefois, si après avoir réalisé cinq cents dessins vous ne percevez aucune amélioration notable, alors là vous pouvez commencer à vous poser des questions. Jusque-là, accrochez-vous.
Enfin, j'aimerais exprimer toute ma gratitude à Seiki Okuda et Chieko Konaka qui, pendant trois ans, n'ont cessé de soutenir ce projet ; à Yukiko Wakabayashi qui est à l'origine de cet ouvrage ; ainsi qu'à tous ceux que j'ai rencontrés pendant toutes ces années.