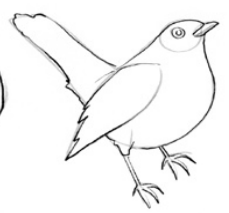


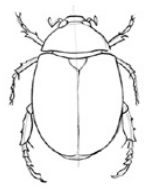
LES CAHIERS DU  
*dessinateur*

→ DÉBUTANT  
→ CONFIRMÉ  
→ EXPERT



LISE HERZOG

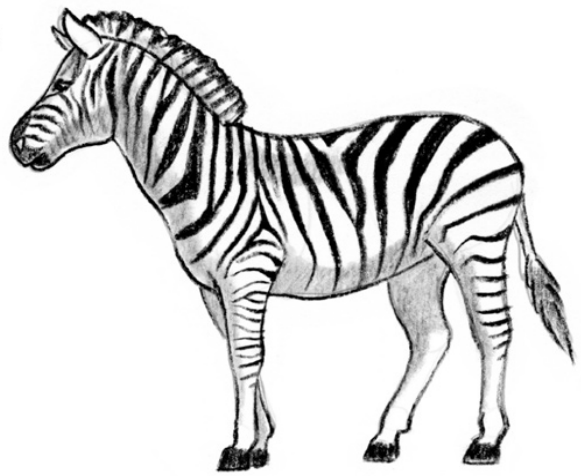
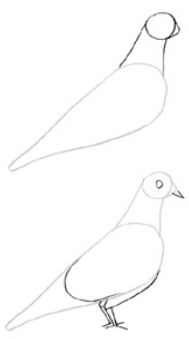
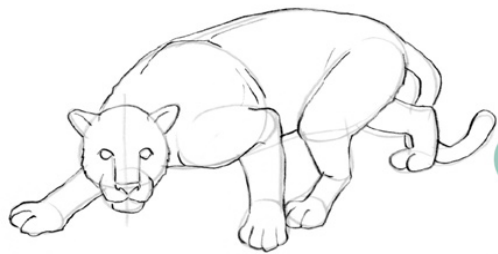
DESSINER LES



# ANIMAUX

# 50

MODÈLES  
POUR  
DÉBUTER



MANGO

LES CAHIERS DU  
*dessinateur*



LISE HERZOG

DESSINER LES

**ANIMAUX**

**50** MODÈLES  
POUR  
DÉBUTER

MANGO

# SOMMAIRE

Avant de commencer...

Les animaux marins

Finir son dessin au crayon de couleur noir

Rongeurs et Cie.

Finir son dessin au feutre moyen

Ours et Cie.

Finir son dessin au crayon gras

Les félins

Finir son dessin à la mine de plomb

Les petits chiens

Finir son dessin au feutre et au crayon

Biche et Cie.

Finir son dessin au crayon noir

Les équidés

Finir son dessin au crayon fusain

Lama et Cie.

Finir son dessin au crayon fin

Les bovins

Finir son dessin au gros feutre biseauté

Les oiseaux

Finir son dessin avec différents crayons

Les grands oiseaux

Finir son dessin au stylo à encre

Les reptiles

Finir son dessin à l'encre et la plume

Les dinosaures

Finir son dessin avec un vieux feutre pinceau

Les insectes

Finir son dessin au feutre et au stylo à bille

Lise Herzog

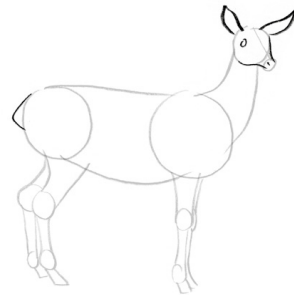
Dans la même collection

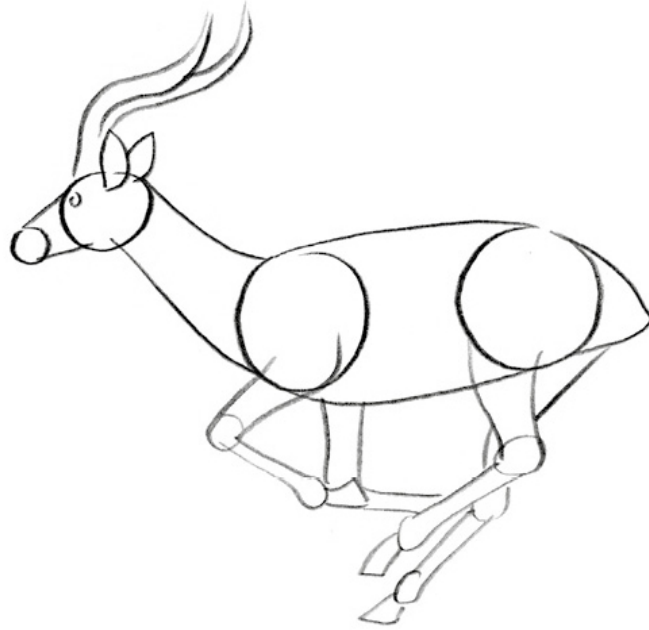
Page de copyright

## AVANT DE COMMENCER...

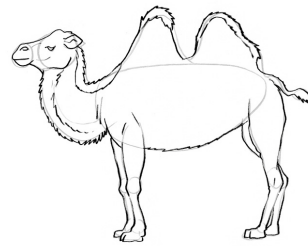
Dessiner les animaux, c'est apprivoiser des formes souples, en mouvement, prêtes à s'échapper à tout moment. Pour y parvenir, il ne faut pas essayer de les figer sur le papier en un joli dessin aux contours bien propres. Au contraire, il vaut mieux laisser respirer son dessin et garder des zones non détaillées. Le plus important est de saisir les attitudes propres à l'animal choisi et de reconnaître les détails qui le rendront d'emblée identifiable.

On peut regrouper les animaux par catégories de morphologies communes. Dans ces nouvelles familles, beaucoup de leurs formes générales vont être semblables, ce seront les détails qui changeront. Ainsi, une fois qu'on sait dessiner un animal, il sera très facile de dessiner les autres du même groupe. Ce livre propose des ébauches de familles, à vous de les compléter en repérant les formes communes à d'autres animaux qui ne sont pas présentés ici.

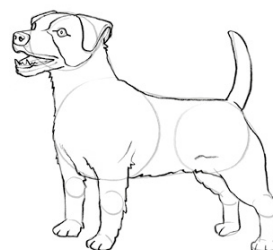
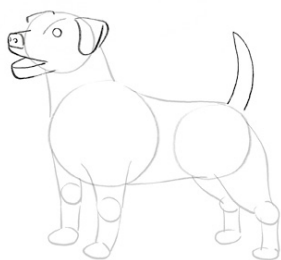
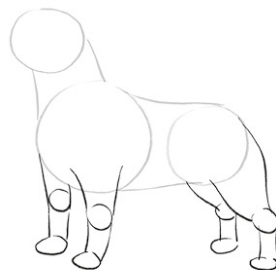
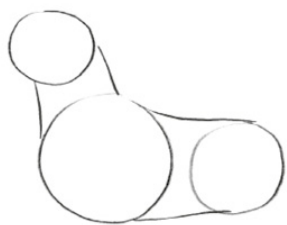




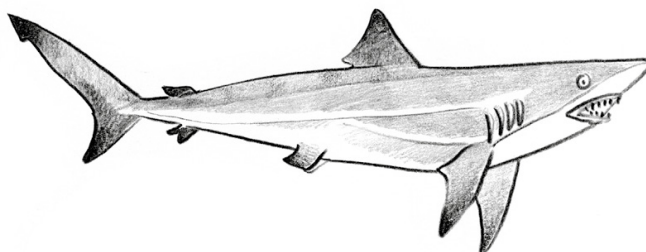
Certains animaux offrent des proportions qui semblent si improbables que l'on n'ose pas les reproduire fidèlement. Aussi, l'observation est essentielle. Essayez des variantes, étirez les pattes, raccourcissez le museau, allongez les oreilles... Finalement, ce sont les détails caractéristiques et l'impression générale qui vont compter, bien plus que le respect exact des proportions.



Avant de vous lancer, il faut bien observer l'animal et essayer de l'imaginer en transparence pour identifier les différents volumes qui le composent, puis analyser leur taille, les uns par rapport aux autres. On peut aller jusqu'à faire figurer les volumes des articulations. Représenter tous les volumes qui construisent notre dessin nous aidera ensuite à bien le finaliser et à lui donner du galbe, car dessiner d'emblée les contours risquerait de nous perdre en chemin.

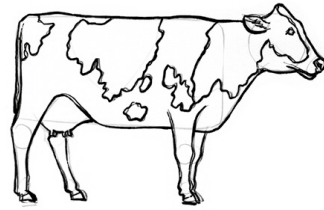


On commence donc par dessiner une structure de formes simples, que l'on habille ensuite avec les contours et les détails. Pour cette étape, il est préférable d'utiliser le crayon graphite qui se gomme facilement. Il permet de commencer tout en douceur.



Ensuite, lorsqu'on finalise son dessin, tous les outils sont envisageables. Certains permettent d'obtenir des traits plus ou moins foncés selon la pression exercée sur la pointe, comme les crayons et mines de plomb. D'autres, à l'inverse, tels les stylos, feutres et l'encre de Chine, seront toujours de la même intensité de noir. En revanche, ils permettent parfois des traits galbés et il est toujours possible de bien gommer les traits de construction. Enfin, le stylo à bille permet des traits doux ainsi que de beaux noirs. De plus, il est indélébile et permet donc de retravailler son dessin avec une technique humide.

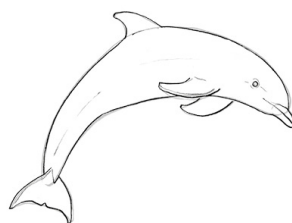
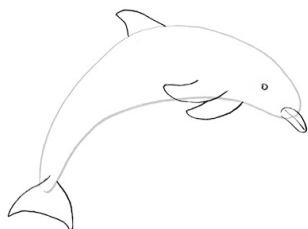
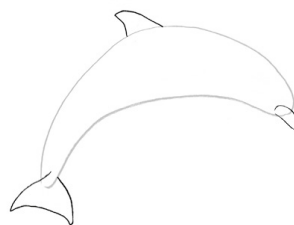
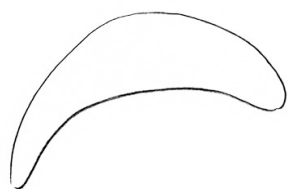
Quelle que soit votre technique de prédilection, prenez le temps d'essayer, d'observer et d'hésiter... Acceptez de vous tromper. Chaque erreur aiguise votre regard, chaque essai affermit votre geste.



## LES ANIMAUX MARINS

Pour dessiner la plupart des animaux marins, on commence par une forme de virgule bien courbe, sur laquelle on apportera des détails différents selon l'espèce. La tête se place généralement sur le côté le plus épais de la virgule. Le plus important est que l'ensemble reste bien souple et sinueux.

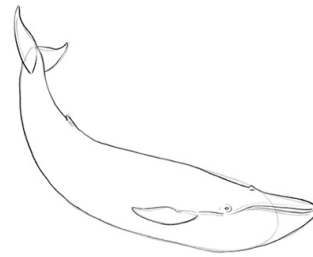
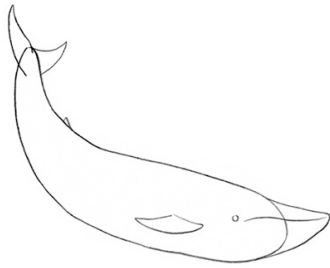
Après avoir dessiné le volume du corps de ce dauphin, on ajoute la nageoire dorsale, la queue en triangle et surtout son museau, très caractéristique.



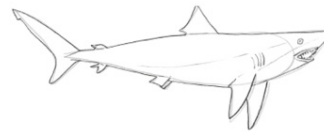
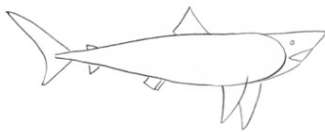
Ses deux petites nageoires, près de la tête, ressemblent à de petites ailes. Il faut bien les dessiner l'une derrière l'autre pour ressentir le volume du corps. Puis, en redessinant les contours, on peut apporter des détails et quelques lignes pour donner une sensation de relief et d'humidité.



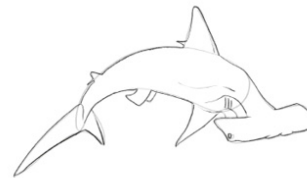
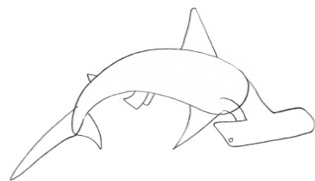
Le marsouin a une tête plus ramassée et un petit museau en triangle. La finalisation en noir et blanc le rendra très reconnaissable.



La baleine, à l'inverse, a le museau étiré et prognathe. Ses nageoires sont davantage sur les côtés que celles du dauphin. Ce sont les rapports de proportion entre les différentes parties de son corps qui la feront paraître grande.



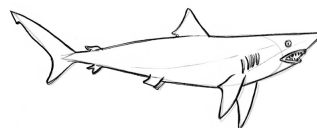
Le requin est très reconnaissable grâce à son museau très pointu, ses nombreuses dents et, bien sûr, sa nageoire dorsale également pointue.



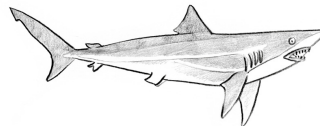
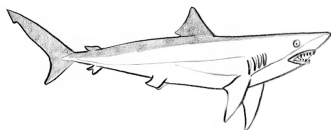
Et enfin, certains poissons, comme le requin-marteau, ont des détails très atypiques... Attention, sa tête est perpendiculaire à la ligne de son corps !

# FINIR SON DESSIN AU CRAYON DE COULEUR NOIR

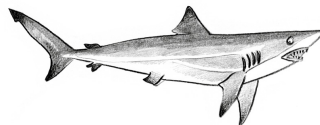
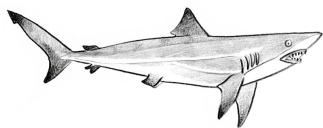
Le crayon de couleur noir permet d'obtenir de beaux noirs, mais aussi des traits doux et poudrés si l'on n'appuie pas trop. Attention, il ne se gomme pas bien !



On commence par redessiner son animal, puis on gomme autant que possible les traits de crayon gris.



Pour ajouter la « couleur » du corps, on appuie moins que pour les contours. En resserrant les traits, on crée une surface homogène et douce.



On noircit progressivement pour faire ressortir le volume du corps ainsi que le détail des nageoires. Attention, le requin a le ventre clair.

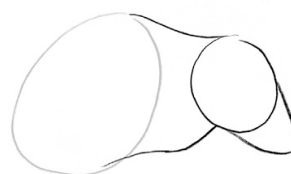
## RONGEURS ET CIE.

La majorité des petits rongeurs ont le bas du corps plus volumineux que l'avant et la tête. Agiles et nerveux, ils peuvent se rassembler en boule ou s'étirer pour courir et sauter. Les pattes arrière, bien plus importantes que celles de devant, leur permettent de se redresser et de sembler assis. Ce sont les détails et les proportions de chacun qui vont les différencier.

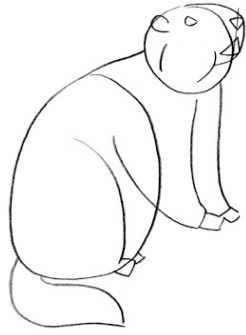
Pour dessiner une souris, on peut commencer par le volume de son dos qui indiquera sa position.



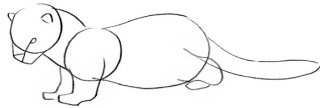
On ajoute ensuite l'avant du corps en l'affinant vers le petit rond de la tête. La souris a un museau particulièrement pointu et grand par rapport au reste de son corps.



Ses oreilles peuvent être plus ou moins grandes et sa queue toujours longue et effilée.



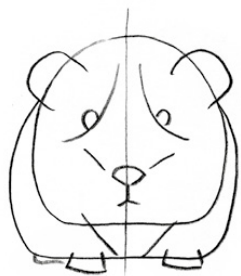
La marmotte a la tête plus ramassée et ronde, de petites oreilles et une queue touffue.



Le furet a le corps tout étiré.



Celui du hamster est tout ramassé.



Un hamster vu de face est une superposition de volumes ronds.

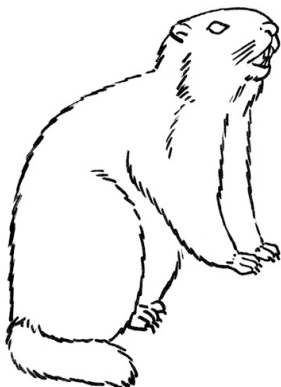
## FINIR SON DESSIN AU FEUTRE MOYEN

Un feutre d'épaisseur moyenne permet de réaliser des traits nuancés, épais ou fins, selon la pression exercée.

Ainsi, on peut souligner des petits détails et noircir facilement certaines zones.



On commence par redessiner les contours de notre marmotte, en effectuant des petits zigzags pour faire ressortir le pelage.



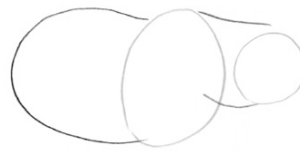
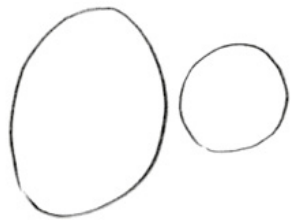
Après avoir gommé les traits de crayon, on ajoute davantage de détails.



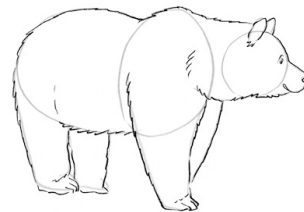
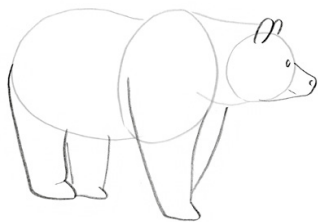
On remplit les volumes de petits traits dans différentes directions, en veillant à laisser des parties blanches pour garder de la lumière sur les volumes. La marmotte a un pelage qui semble un peu dru. Plus on noircit certaines parties, plus on fait ressortir les volumes. Attention cependant à vous arrêter à temps pour ne pas alourdir le dessin !

## OURS ET CIE.

La famille des « peluches » regroupe de gros animaux ronds, principalement à cause de leur épaisse fourrure. Dans l'ensemble, leur tête est petite et ronde et leurs pattes un peu courtes. Ils peuvent s'asseoir et même se redresser sur leurs pattes arrière !



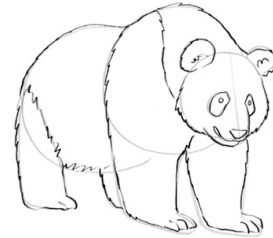
Ce qui rendra un ours bien reconnaissable, c'est la taille particulièrement petite de sa tête par rapport au reste de son corps. Il a de grosses épaules. On relie les volumes avec de grandes courbes souples.



Le bout de ses pattes se termine par des petits « chaussons ». Son museau est assez allongé, mais plat à l'extrémité, ses oreilles petites et rondes.



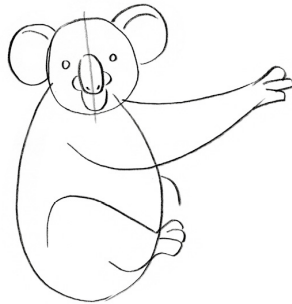
Les volumes d'un ours assis s'empilent. Pour dessiner un museau de face, un peu allongé, on peut s'aider de lignes d'orientation.



Le panda est à peine plus rond et ramassé que l'ours. Par contre, sa tête est plus grosse et la couleur de son pelage très identifiable.



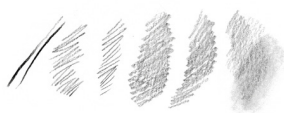
Ce sont aussi certaines attitudes qui aident à reconnaître un animal.



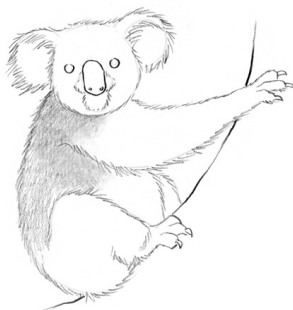
Le koala est encore plus ramassé. Ses pattes avant sont plus longues, ses oreilles et sa tête tout à fait particulières.

## FINIR SON DESSIN AU CRAYON GRAS

Les crayons gras sont des crayons graphites dont l'intensité de la mine varie de 4 à 6 B. Ils permettent des traits bien sombres et épais, mais également des surfaces grises si l'on n'appuie pas trop. On peut également flouter le rendu en frottant le dessin avec une gomme mie de pain, le doigt ou un outil en carton.

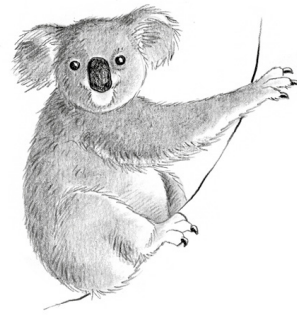
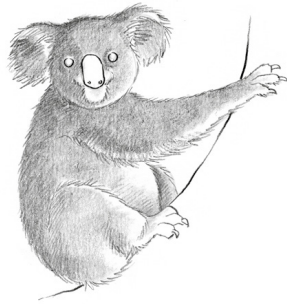


On commence par redessiner les contours en veillant à bien ébouriffer la fourrure épaisse.



On réalise ainsi tout le pelage, en veillant à laisser des zones blanches pour garder de la lumière et du volume.

Les traits de construction sont gommés autant que possible. On pose des petits traits serrés sans appuyer pour créer une surface grise, que l'on frotte ensuite pour apporter de la douceur.



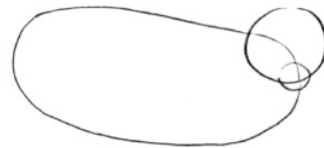
Intensifier les nuances d'un côté des volumes permet de bien les arrondir et les gonfler.

Enfin, on ajoute les détails bien sombres et quelques petits traits sur le pelage pour le rendre plus touffu.

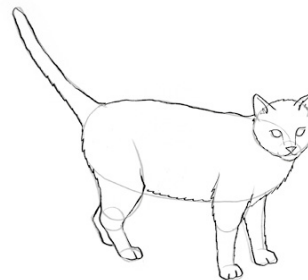
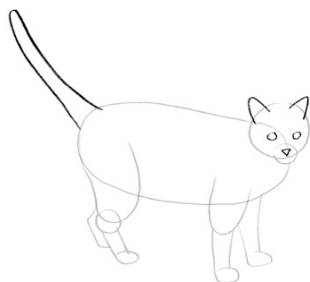
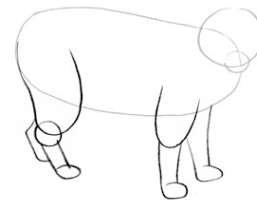
## LES FÉLINS

Le félin est un animal très souple. Son corps peut se rassembler en boule comme s'élancer et s'étirer. Celui-ci ressemble à un sac terminé par un petit rond pour la tête. Plus l'animal est grand, plus les volumes vont prendre de la puissance et de l'épaisseur. Ce sont les détails ou les motifs du pelage qui le rendront identifiable.

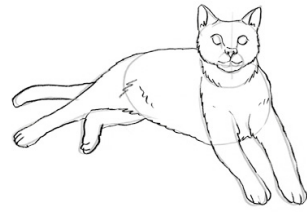
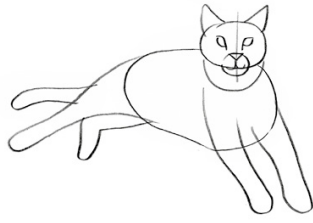
Le chat a une petite tête ronde accrochée au long volume de son corps.



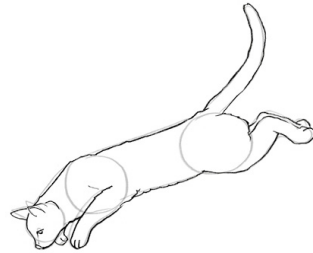
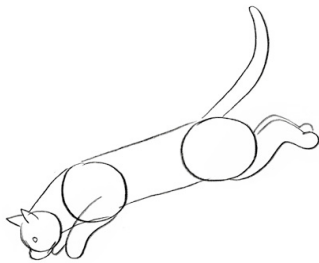
Ses pattes arrière ont la particularité de s'articuler au niveau des « genoux » et de se plier vers l'arrière, à l'inverse des jambes humaines.



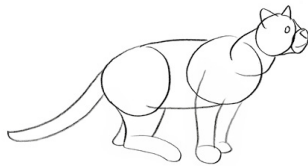
Avec sa longue queue et ses oreilles en triangle, plus de doute possible.



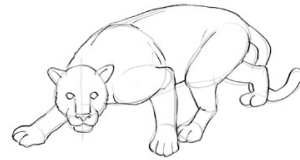
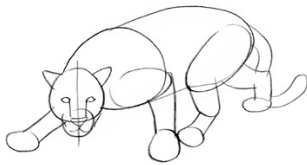
La perspective change la forme des volumes. Le bas du dos peut sembler alors plus petit que l'avant. Pour construire la tête, on peut s'aider de lignes droites.



Le saut étire les volumes du chat. On peut alors ajouter un rond pour la cuisse arrière qui devient plus visible.



Les volumes, la queue et les pattes du chat sauvage sont plus épais. Le museau est un peu plus allongé.



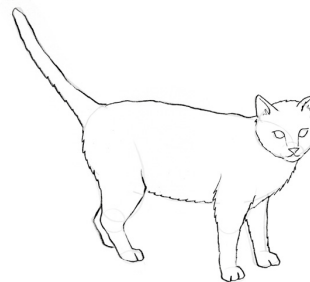
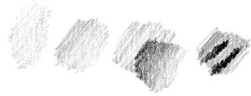
Le puma est particulièrement musclé et vigoureux. Son museau et ses pattes sont encore plus volumineux. Sa posture peut le rendre bien reconnaissable.



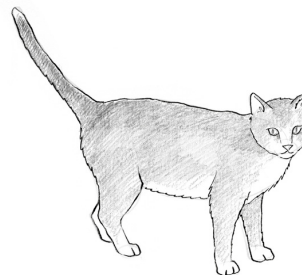
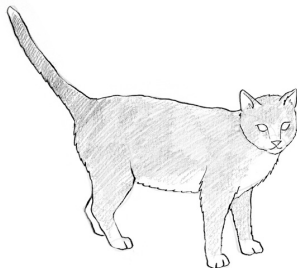
Le guépard est connu pour sa rapidité. Il est plus fin que les autres grands félins. Attention à bien étudier le déplacement de ses pattes.

## FINIR SON DESSIN À LA MINE DE PLOMB

La mine de plomb apporte de la douceur au dessin. Sans trop appuyer, on peut réaliser des zones grises et homogènes. Par contre, il faut appuyer beaucoup pour obtenir des traits foncés.

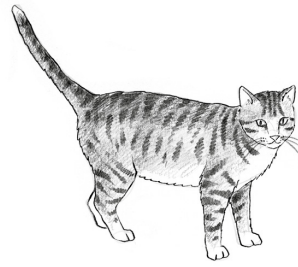
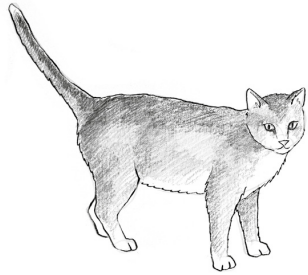


On peut finaliser son dessin sur une esquisse réalisée au crayon graphite HB. Il faut juste gommer un peu les traits de construction au centre.



Puis, on pose des petits traits serrés, sans trop appuyer. Il faut veiller à laisser du blanc pour apporter de la lumière, mais aussi parce qu'un chat a parfois des zones de pelage plus claires.

Une deuxième couche de hachures fines sur une partie du pelage va apporter de l'intensité.

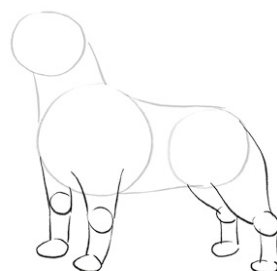
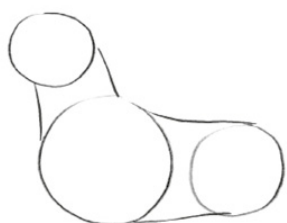


On continue en appuyant plus, en particulier pour faire ressortir les détails.

Enfin, on ajoute des motifs au pelage, en appuyant bien sur son outil.

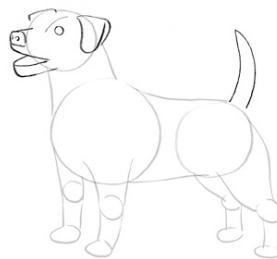
## LES PETITS CHIENS

Les chiens ont généralement le volume principal du corps inversé par rapport à celui du chat. Les épaules sont plus larges que le bas du dos, le cou est plus présent, les pattes assez fines et courtes. Ce sont les détails et les rapports de proportion entre les différents volumes de leur corps qui identifieront leur race.

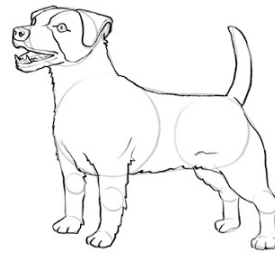


Lorsque qu'un chien a les poils courts, comme le Jack Russel, le rapport de proportion entre les différentes parties du corps est bien visible. Ce chien étant un peu musclé, on peut donc séparer chaque volume par des traits et des ronds.

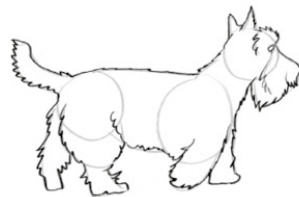
Son museau est assez avancé, ses oreilles tombent et sa queue est pointue.



Lors du dessin des contours, on affine les détails qui le rendront reconnaissable.



Lorsque le pelage masque les volumes du corps, mieux vaut se concentrer sur les formes générales plutôt que de bien construire les proportions de base.





C'est la particularité des nombreux plis de la peau qui pourra parfois être mise en avant.



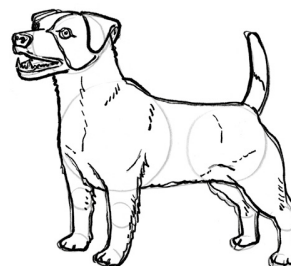
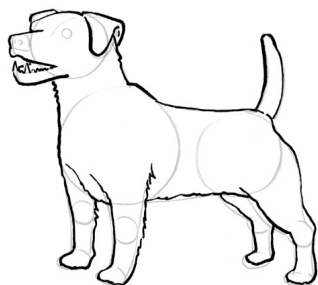
La position ou le pelage peuvent masquer certaines parties du corps.

## FINIR SON DESSIN AU FEUTRE ET AU CRAYON

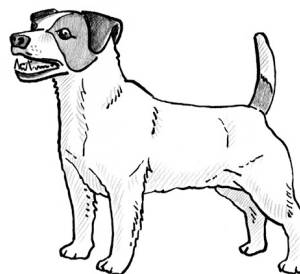
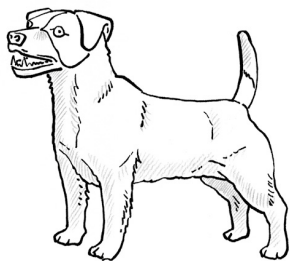
Sur un même dessin, on peut utiliser des outils très différents comme le feutre et le crayon. L'un permettra d'apporter un trait épais et noir et l'autre des nuances de gris et de fines hachures.



On privilégie l'outil plus épais pour les contours. Le feutre permet de bien gommer les traits de construction.



Avec le crayon, on ajoute progressivement de petites hachures pour créer des ombres.



En appuyant plus sur notre crayon, on peut assombrir des zones pour créer les motifs du pelage.



Les lignes au crayon peuvent suivre les mouvements des longs poils et modeler ainsi le pelage.

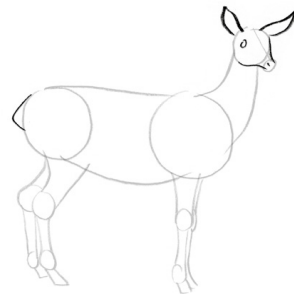
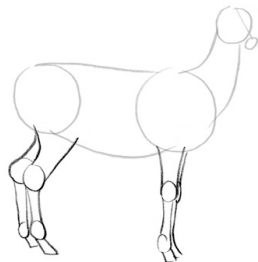
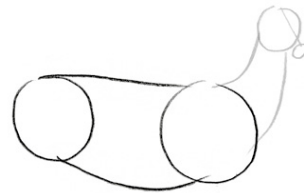
## BICHE ET CIE.

La biche appartient à une famille d'animaux de taille moyenne, aux pattes longues et fines et aux sabots pointus. Leur tête est assez petite et ronde, leur cou plus ou moins long et leur museau un peu allongé.

Lorsqu'on dessine un animal un peu grand, cela peut aider de commencer par la tête, qui indiquera l'attitude et le rapport de proportion. On ajoute un long cou gracieux pour la biche et on s'aide d'une ligne d'orientation pour le museau.

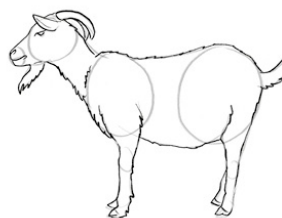
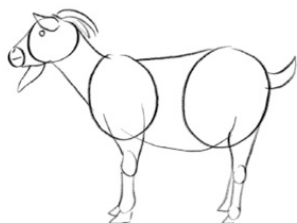
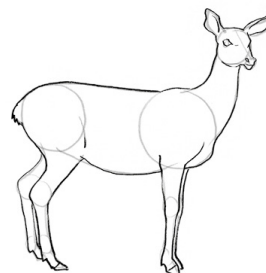


L'arrière du volume du corps est à peine plus fin que l'avant. L'ensemble semble grand par rapport à la tête.

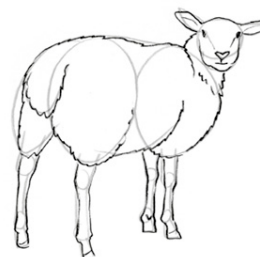
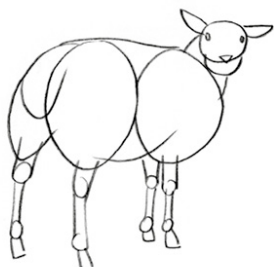


Les pattes sont très fines et les articulations bien marquées. Le reste du corps semble lourd par rapport à leur finesse.

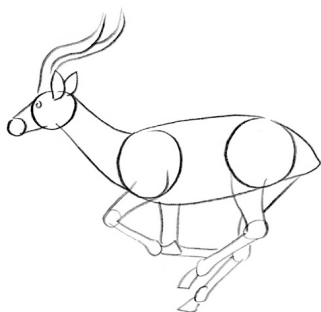
La biche a de grandes oreilles.



La chèvre a l'arrière du corps plus volumineux, les pattes à peine plus courtes que la biche, une barbichette et des cornes.



Le pelage du mouton masque les détails de son corps. On se concentre donc sur les volumes de ce pelage.



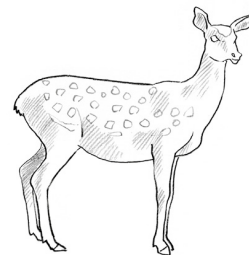
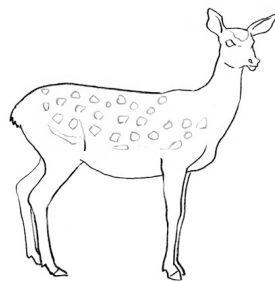
La gazelle est encore plus gracieuse et élancée que la biche, tout est plus fin et étiré.



À l'inverse, le bouquetin est plus ramassé et musclé.

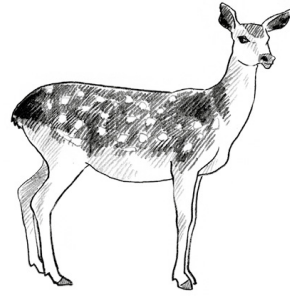
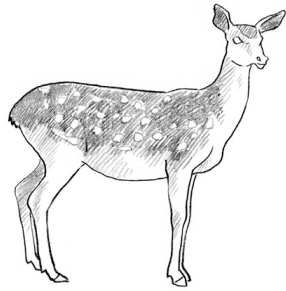
## FINIR SON DESSIN AU CRAYON NOIR

Il existe une grande variété de crayons à dessin en dehors des crayons graphites de différentes intensités et des crayons de couleur. On en trouve aussi des plus ou moins gras, noirs ou secs. Le crayon noir a une mine plus sèche que le crayon de couleur et donc un trait plus fin.



Une fois les contours de notre animal dessinés, on gomme autant que possible les traits de construction pour ajouter l'emplacement des motifs de la robe.

Avec de fines hachures, on place les zones d'ombre pour créer du volume.



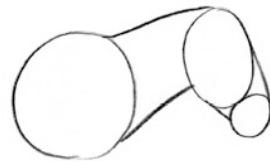
On noircit progressivement les zones plus sombres du pelage en ajoutant de nouvelles couches de hachures. Attention à bien préserver les parties plus claires.

On termine avec les détails.

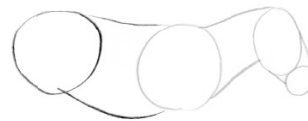
## LES ÉQUIDÉS

Dans la famille des équidés, tous les animaux ne sont pas aussi grands et élancés que le cheval. Mais ils gardent en commun le rapport de proportion entre le volume du corps et la finesse des jambes qui les rend si difficiles à représenter.

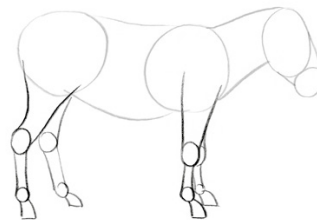
L'âne a une assez grosse tête par rapport au reste de son corps. Son cou est moins long que celui du cheval.



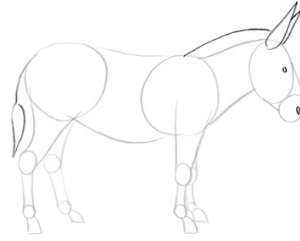
L'arrière du corps est de même taille que l'avant. Par contre, le ventre est assez rond.



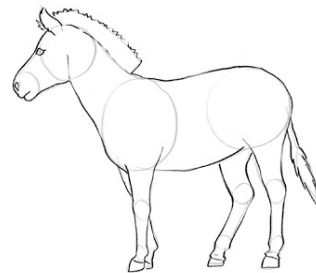
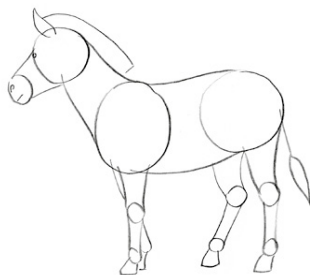
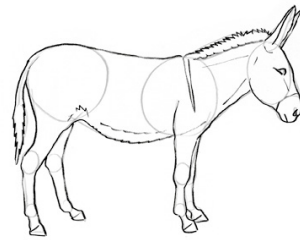
Les jambes sont délicates. Bien marquer les articulations par de petits ronds aide à la justesse.



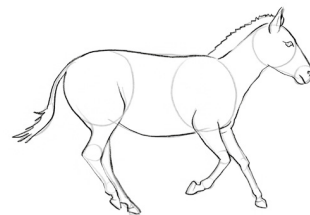
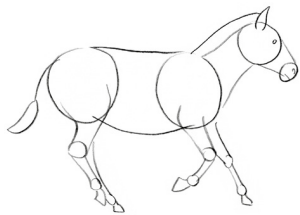
Les oreilles sont bien grandes et la queue en pinceau.



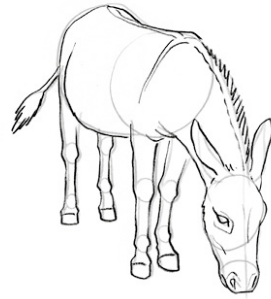
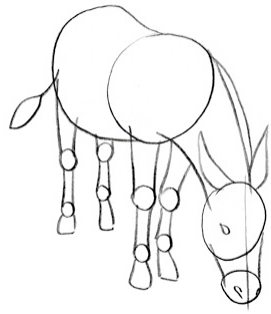
Les derniers détails aideront à rendre l'âne bien reconnaissable.



Le zèbre se distingue par sa crinière et au bout de son museau.  
Bien entendu, les motifs de la robe seront utiles...



Comme pour tout équidé, lorsqu'on dessine un zèbre qui court, il faut bien observer l'orientation des jambes qui ne vont pas simplement vers l'avant ou l'arrière.

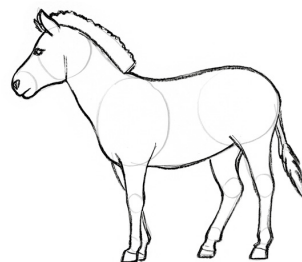


Quand l'animal est vu en perspective, le rapport de proportion entre les volumes change. Ce qui est plus loin semble plus petit que ce qui se trouve au premier plan.

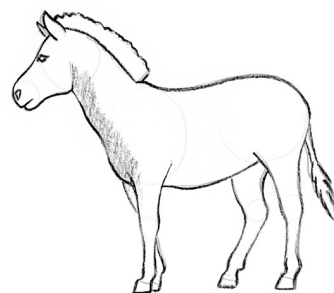
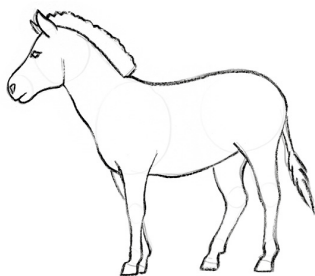
## FINIR SON DESSIN AU CRAYON FUSAIN

Le crayon fusain est très noir et poudreux. En le taillant bien, on peut faire des traits fins. On peut ensuite le flouter en le frottant avec le doigt ou un outil en carton.

Attention, il génère beaucoup de poudre superflue sur laquelle il faudra souffler pour l'enlever du dessin.

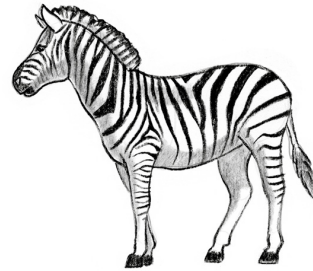
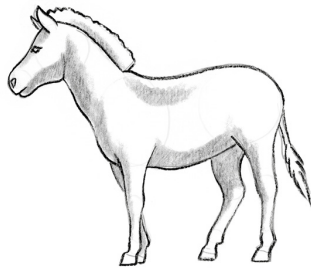


On commence par dessiner les contours de son dessin.



Puis on gomme délicatement et autant que possible les traits de construction.

On commence ensuite à poser de petites ombres...



... que l'on frotte doucement pour ôter les traits. Attention à ne pas en mettre trop, le zèbre a une robe bien blanche. Enfin, on ajoute les rayures, si caractéristiques.

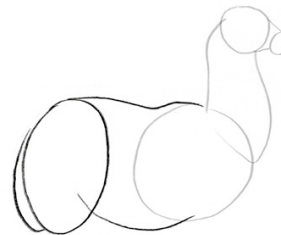
## LAMA ET CIE.

Le lama fait partie d'un groupe morphologique d'animaux perchés sur de longues et fines pattes, mais avec un gros corps aux formes très particulières, facilement identifiables. Ces animaux ont en commun une petite tête dignement perchée au bout d'un long cou très courbe et un museau fin, mais large et épaté à l'extrémité.

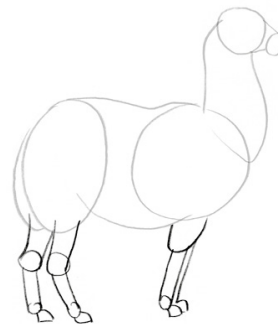
Il est plus facile de commencer par la tête du lama. On choisit ensuite la courbure de son cou.



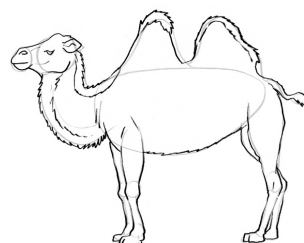
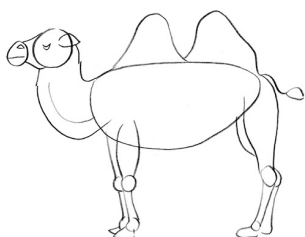
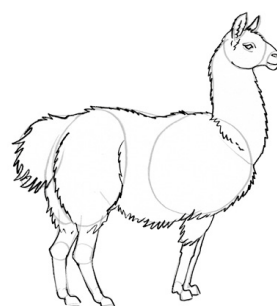
Le lama ayant un pelage épais, on donne d'emblée beaucoup de volume aux différentes parties du dos et du ventre.



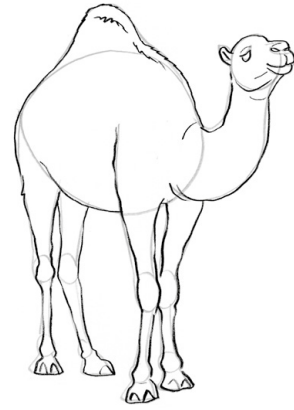
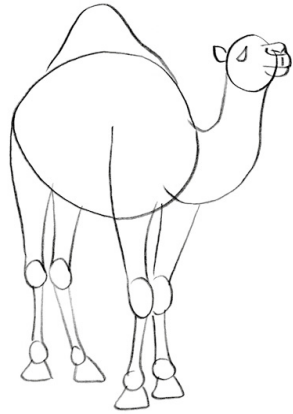
Les pattes sont fines, mais en partie recouvertes de fourrure.



On apporte les détails : une queue touffue, de grandes oreilles et un museau très dessiné.



Le chameau est plus grand et plus étiré, mais il a surtout moins de pelage, ce qui rend les volumes de son corps plus visibles. Il a deux bosses. Le bout de son museau est encore plus épais.



Comme le chameau, le dromadaire semble vraiment perché sur des jambes disproportionnées par rapport au gros volume de son corps. De face, son museau épais est bien visible. Il n'a qu'une bosse.

## FINIR SON DESSIN AU CRAYON FIN

Le crayon fin, comme le critérium par exemple, n'est pas fait pour couvrir de grandes surfaces sombres, mais il permet de dessiner des détails délicats grâce à son trait assez sec et pointu.

Lorsqu'on redessine les contours de son dessin, on en profite pour bien marquer les longs poils par de longs traits fins, dans différentes directions.

On ajoute des premières hachures pour poser quelques ombres et faire ressortir le volume.

Pour intensifier les zones d'ombre, il faut superposer les couches de hachures.

Quelques traits posés dans les parties plus claires et lumineuses du pelage rendront la fourrure encore plus touffue.

Enfin, on noircit plus intensément les détails et quelques ombres.

# Les bovins

Certains animaux, comme la vache, sont très massifs et courts sur pattes. Le volume principal de leur corps est assez anguleux et peut, selon l'angle de vue, ressembler à un rectangle. La tête est assez grosse et le museau plus ou moins épais.

Pour dessiner une vache, on commence tout simplement par un grand rectangle.

Dans un coin supérieur, on ajoute le cou et la tête.

Les pattes sont assez fines et plus courtes que celles de l'âne ou du cheval.

Enfin, on termine avec les détails de la tête et les formes des taches si elle en possède.

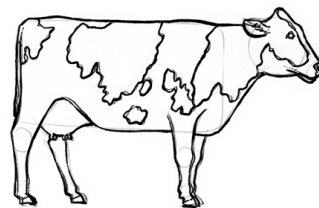
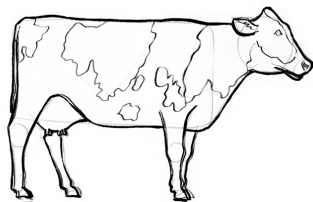
Le bison a l'avant du corps bien plus développé que l'arrière. Son cou semble plus court, car il est enrobé de fourrure. Sa tête est aplatie.

Le taureau est évidemment bien plus musclé que la vache, ce qui arrondit ses formes.

Le buffle a un large museau et de grandes cornes.

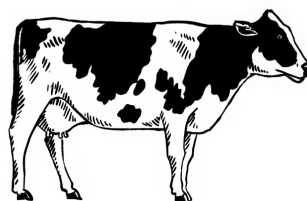
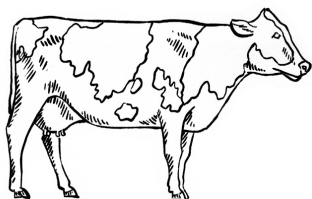
## FINIR SON DESSIN AU GROS FEUTRE BISEAUTÉ

Cet outil permet d'obtenir de beaux traits noirs et épais lorsqu'on appuie dessus et des traits plus fins si l'on n'appuie pas trop. L'épaisseur du trait dépend aussi de l'orientation de la pointe.



On commence par redessiner sa vache avec la partie fine du feutre et sans trop appuyer.

On ajoute les détails, puis on gomme les traits de crayon.



À l'aide de fines hachures, on donne du volume, sans trop appuyer.

Enfin, on remplit les taches de noir.

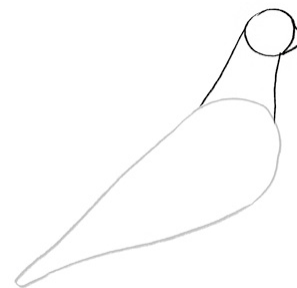
## LES OISEAUX

Le volume principal du corps de la majorité des petits et moyens oiseaux peut prendre la forme d'une goutte penchée. La partie la plus large se trouve près du cou et la plus pointue amorce la queue. Les détails qui vont les différencier s'accrochent tout autour.

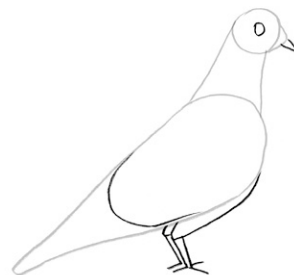
Pour dessiner un pigeon, on commence donc par une longue goutte penchée.



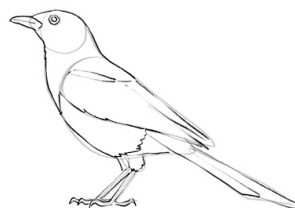
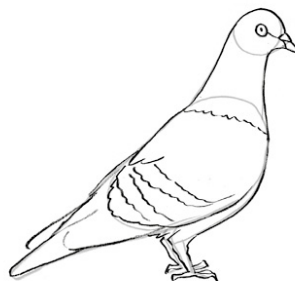
On poursuit avec le cou et la tête ronde. On peut amorcer le volume du bec.



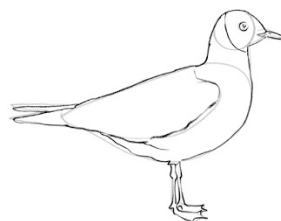
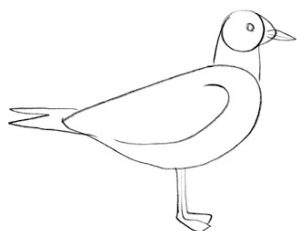
Les pattes sont courtes et le bec très pointu.



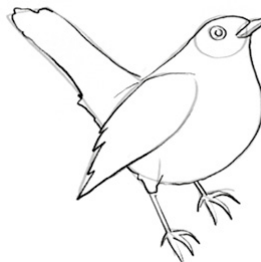
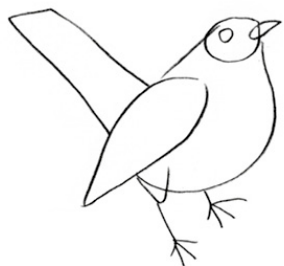
On pose les contours des motifs  
des plumes.



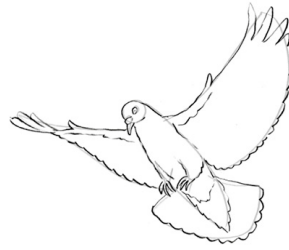
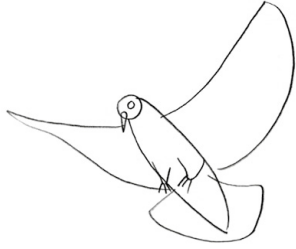
La pie a le corps plus rond.



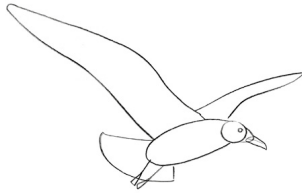
La mouette est un peu plus haut perchée sur ses pattes et son dos plus  
perpendiculaire à celles-ci.



Le merle est très ramassé et très rond. Sa queue est très mobile.



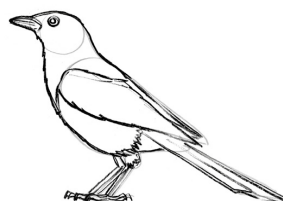
En vol, les ailes déployées de la colombe, en forme de triangles, montrent chaque plume. La queue se déploie également.



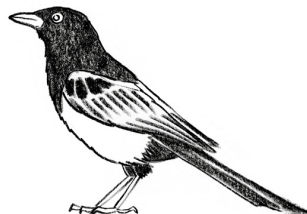
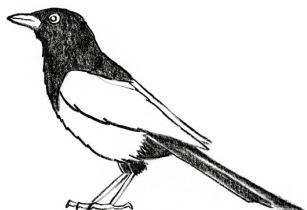
Le goéland présente des ailes beaucoup plus grandes lorsqu'il vole. Son bec est long et épais.

## FINIR SON DESSIN AVEC DIFFÉRENTS CRAYONS

Pour obtenir différentes intensités de gris et de noirs, on peut utiliser différents crayons sur un même dessin plutôt que d'appuyer plus ou moins sur la mine d'un seul outil.

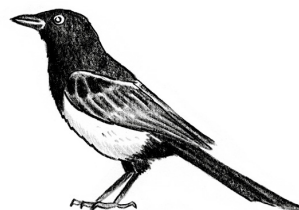
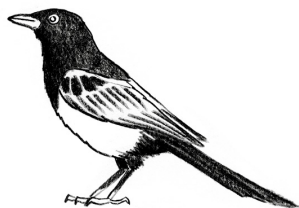


On privilégie l'outil le plus noir et épais pour les contours de son dessin.



Après avoir gommé autant que possible les traits de construction, on peut noircir directement les parties du plumage de la pie.

On ajoute des touches sombres sur les plumes des ailes, sans les recouvrir entièrement pour les garder visibles.



On intensifie certaines parties des zones sombres.

Avec un crayon moins gras, on apporte des petites touches d'ombre sur le ventre et de la matière sur les ailes.

## LES GRANDS OISEAUX

Dans la famille des oiseaux, certains sont perchés sur de longues et très fines pattes. Leur cou s'étire plus ou moins et leur bec s'allonge.

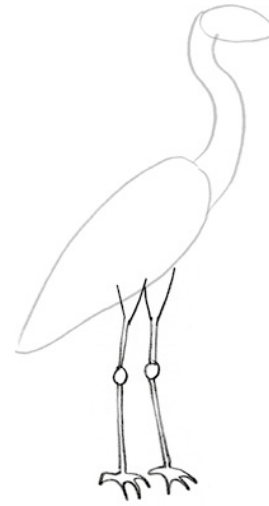
Comme pour le corps des petits oiseaux, on peut commencer par une forme ovale, penchée et pointue vers le bas.



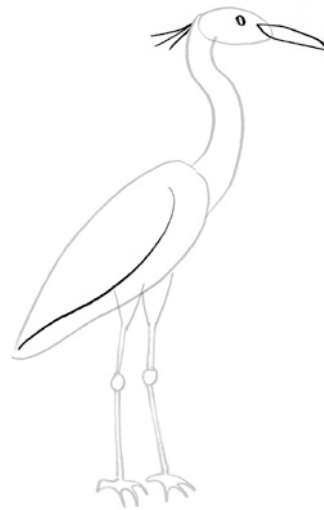
On y accroche un long cou en forme de S et un petit ovale pour la tête.



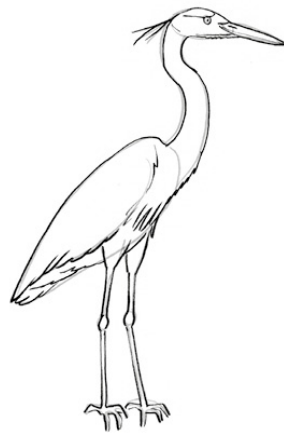
Les pattes sont très longues et fines, les articulations sont rondes et bien marquées.



On termine avec les petits détails  
et surtout un long bec fin.



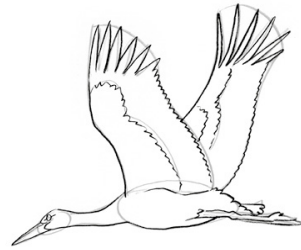
En dessinant les contours, on peut  
ajouter des touffes de plumes.



Le flamant rose a des grosses ailes rondes et un gros bec crochu.



En vol, une aigrette déploie des ailes pointues. Elle possède une longue mèche à l'arrière de la tête.



La cigogne a le cou moins long. En vol, le bout de ses ailes sépare chaque grande plume.

## FINIR SON DESSIN AU STYLO À ENCRE

L'avantage du stylo à encre est qu'il n'est pas nécessaire de tremper constamment la plume dans de l'encre et d'éviter ainsi les taches. En revanche, selon le type de plume, les traits pleins et les déliés ne sont pas toujours aussi marqués.

On commence par redessiner les contours de son oiseau en détaillant bien quelques plumes.

Après avoir gommé les traits de construction, on ajoute de fines hachures pour créer les ombres. Attention à laisser des zones de lumière pour garder du volume.

L'ajout de plumes va donner du volume aux ailes.  
On peut encore ajouter quelques traits, en sachant s'arrêter avant qu'il y en ait trop.

# LES REPTILES

La majorité des reptiles sont tout en longueur et courts sur pattes, s'ils en possèdent. Leur corps est recouvert d'une peau plus ou moins rugueuse aux motifs de formes très variables, allant du plus simple au plus compliqué.

Pour dessiner un crocodile, il vaut mieux commencer par le volume et l'orientation de son corps. On peut s'aider d'une ligne courbe pour annoncer la queue.



Au volume de départ, on ajoute un rond pour la tête et on termine la queue pointue.



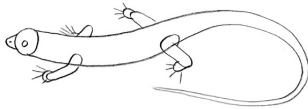
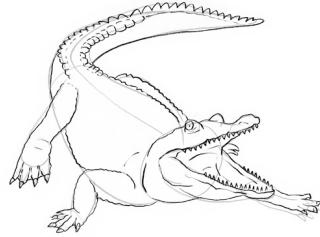
La mâchoire s'accroche sur la tête. Selon l'orientation choisie, elle peut être plus ou moins compliquée à représenter, surtout si elle est ouverte. On ajoute des lignes sur la queue pour l'orientation des motifs de la peau.



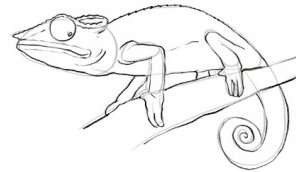
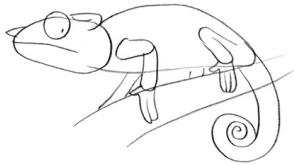
Les pattes sont épaisses et courtes.  
Il n'est pas nécessaire de  
représenter les articulations. Elles  
se terminent par de grosses griffes.



En dessinant les contours, on  
amorce les formes des écailles et  
on ajoute les dents.



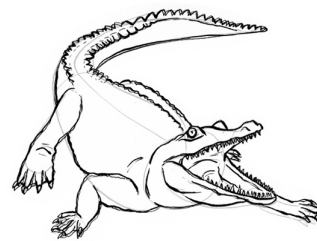
Le lézard est tout en finesse et en longueur. Sa mâchoire est beaucoup  
pour courte.



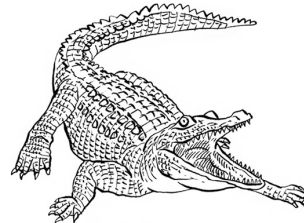
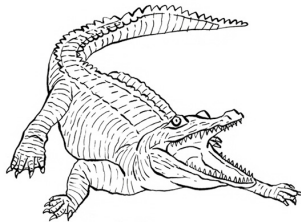
Le caméléon se différencie par ses détails originaux : ses yeux sont gros, sa  
queue, ainsi que ses pattes sont plus longues. Ces dernières se terminent  
par des doigts.

## FINIR SON DESSIN À L'ENCRE ET LA PLUME

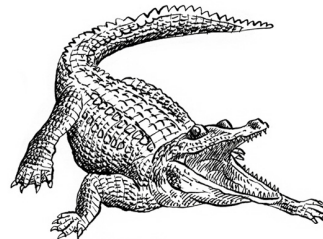
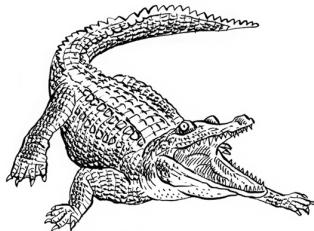
La plume est un outil nerveux qui gratte le papier. Elle permet des traits plus ou moins fins et surtout des pleins et des déliés. Attention à ne pas trop appuyer car l'encre risquerait de couler.



On commence par redessiner son crocodile avec plus ou moins de nervosité selon son attitude, puis on gomme les traits de crayon.



On ajoute ensuite des lignes pour poser l'orientation des écailles. Entre les lignes, on dessine des petits traits ou des ronds pour les motifs de la peau rugueuse.

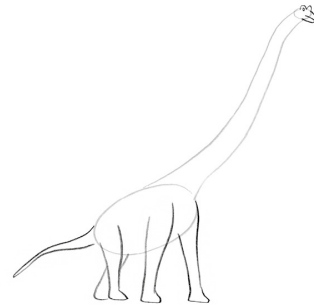
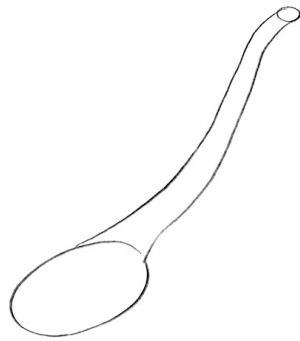


À l'aide de fines hachures, on pose des ombres pour créer du volume. On remplit également l'intérieur de la gueule pour la creuser.

Enfin, on accentue les ombres dans certaines zones.

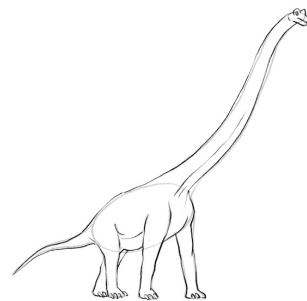
# LES DINOSAURES

Il existe une très grande variété de dinosaures. On ne peut donc pas les classer dans des familles de formes, car toutes les formes et rapports de proportion existent, même les plus improbables...

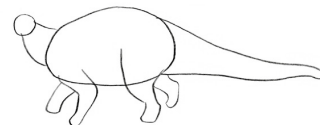


Pour dessiner un diplodocus, le plus simple est de faire un immense et long cou, terminé par une minuscule tête ronde. Le volume du corps paraîtra ridiculement petit par rapport à ce cou.

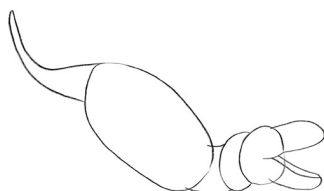
Pour que l'ensemble tienne, les pattes ne sont pas trop longues et assez épaisses. La queue semble être le prolongement du cou qui se termine en pointe. Le museau est assez petit.



Les formes de construction du polacanthus ressemblent à celles du diplodocus, mais avec un cou tout à fait réduit.

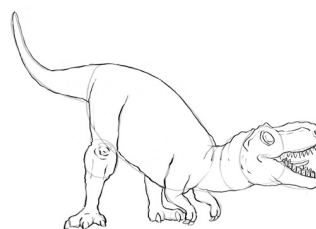


Toute la particularité réside dans le museau carré et la couverture de pointes.



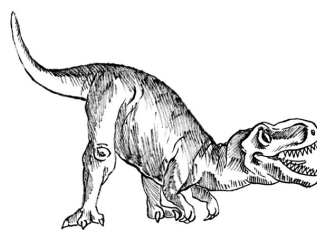
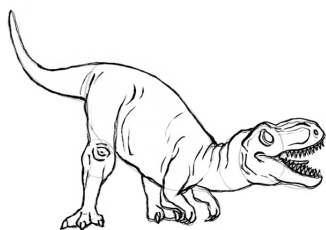
Le lézard est tout en finesse et en longueur. Sa mâchoire est beaucoup plus courte.

Les formes de base du tyrannosaure sont beaucoup plus complexes. Les pattes arrière sont immenses et musclées par rapport aux minuscules pattes avant. La mâchoire est très volumineuse et anguleuse. Les griffes, les dents... tout paraît effrayant !



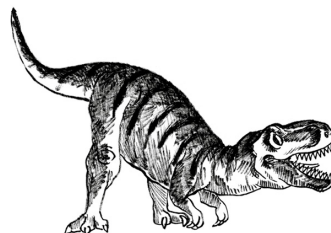
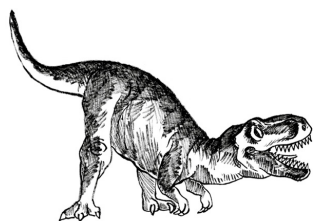
## FINIR SON DESSIN AVEC UN VIEUX FEUTRE PINCEAU

Un vieux feutre va donner un trait moins noir, mais qui peut cependant s'âverer plus nerveux et hasardeux.



On commence par redessiner son dinosaure. C'est l'occasion de bien souligner les plis de la peau.

À l'aide de hachures, on apporte des ombres et du volume.



Puis on ajoute progressivement de nouvelles hachures sur les premières, en changeant le sens du trait pour créer du dynamisme. On termine avec quelques lignes bien noires sur le dos pour apporter des motifs.

# LES INSECTES

Tous les insectes possédant une carapace se construisent sur forme de base ronde ou ovale, posée sur une ligne droite. Les détails s'articulent tout autour, en symétrie. Nombreux, ce sont eux qui feront la différence.

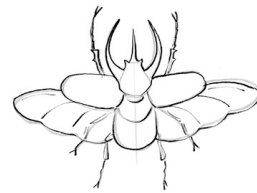
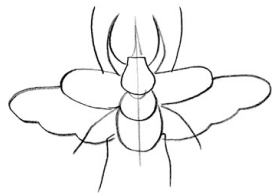
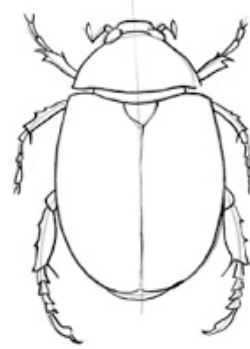
Pour dessiner un scarabée, on commence par une ligne droite, sur laquelle on place l'ovale qui rassemble le dos et la tête.



On ajoute des lignes pour les pattes et les détails de la tête.



En dessinant les contours, on donne de l'épaisseur aux pattes et on ajoute les derniers détails.

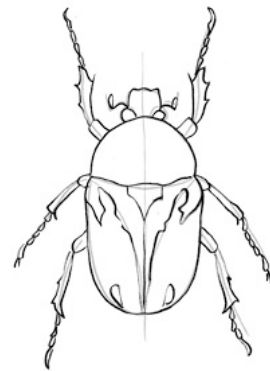
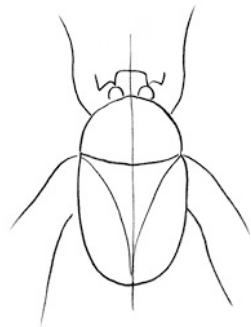
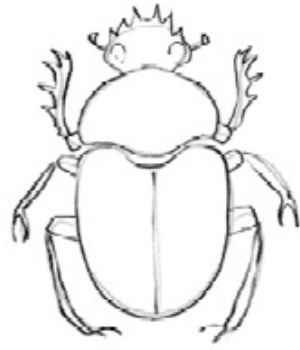


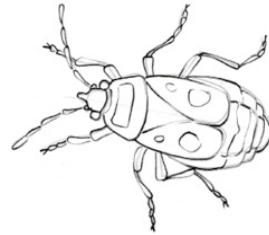
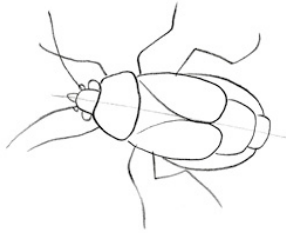
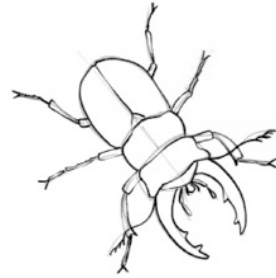
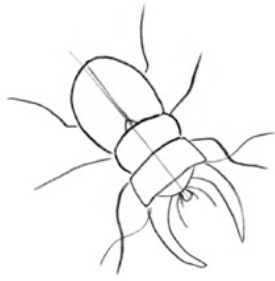
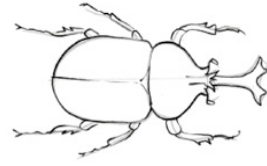
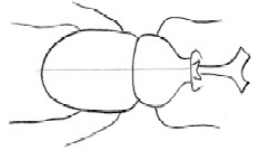
En vol, le scarabée sort les ailes de sous sa carapace, toujours en symétrie s'il est vu de dessus.

Si l'on dessine une coccinelle vue de trois-quarts, son dos va être très bombé. La ligne droite centrale se courbe et l'ensemble est en perspective.



Selon cet angle de vue, certaines pattes ne sont plus visibles.





Il existe une variété infinie de petits scarabées... L'idée de base reste la même, mais ce qui change, c'est le rapport de proportion entre la tête et le dos, et bien sûr les détails et motifs.

## FINIR SON DESSIN AU FEUTRE ET AU STYLO À BILLE

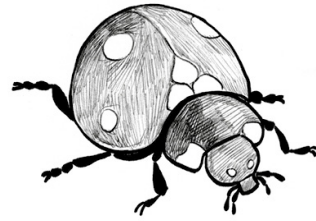
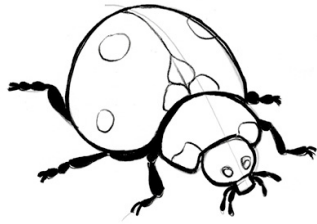
Le stylo à bille permet, comme le crayon, de nuancer l'intensité du trait. On peut obtenir un gris léger jusqu'à un noir épais. Il suffit d'appuyer plus ou moins et de superposer les traits. Le feutre, par contre, offre un trait toujours bien noir.



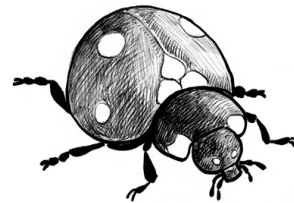
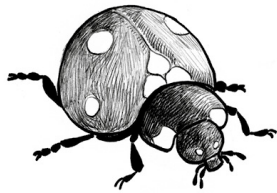
On commence par redessiner les contours de son dessin au stylo à bille et on ajoute les contours des motifs.



On remplit les motifs et les zones sombres de hachures serrées, en les superposant partiellement pour plus d'intensité.



On choisit le feutre pour dessiner les contours de la coccinelle. On peut remplir les pattes et les antennes de noir.



Le stylo à bille va permettre de noircir les volumes en plusieurs passages, dans différentes directions. La partie avant est plus sombre que le dos.



On termine par les détails comme les taches.

## LISE HERZOG

est née en 1973 en Alsace. Sa vie commence un stylo à bille dans la main, à remplir de dessins des brouillons de papier A4.

En quête de précision, elle observe et redessine chaque jour, certaine d'avoir trouvé comment représenter les choses et déçue le lendemain. Alors elle recommence.

C'est ainsi, tout naturellement, qu'elle poursuit sa quête à l'université en Arts plastiques puis aux Arts Décoratifs de Strasbourg. En 1999, son diplôme en poche, elle ose présenter ses carnets de dessins aux maisons d'éditions, et ainsi, commence son chemin d'illustratrice. La même année, elle est sélectionnée au Salon du livre de Bologne.

Depuis, elle a illustré de nombreux livres, pour la jeunesse et les adultes, ouvrages de fiction et documentaires.

Lise Herzog est aussi l'auteur de méthodes de dessin à succès dont *Le dessin facile*, *La couleur facile* et *Perspective et composition faciles* aux éditions Mango.

## SON SITE

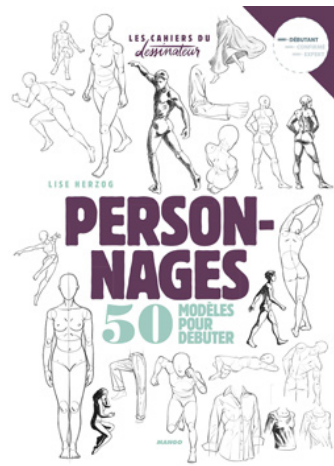
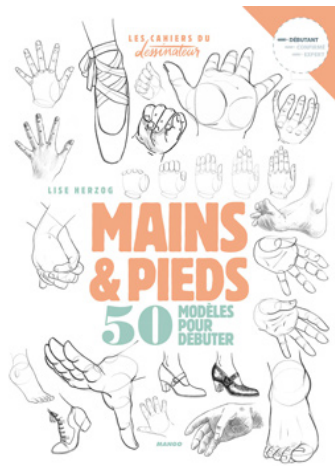
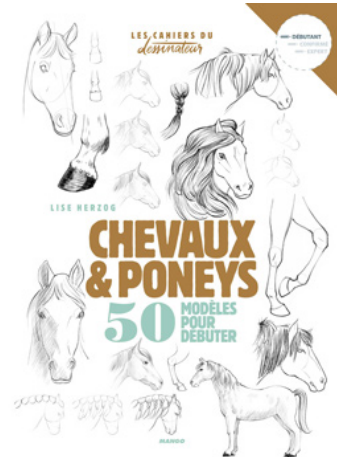
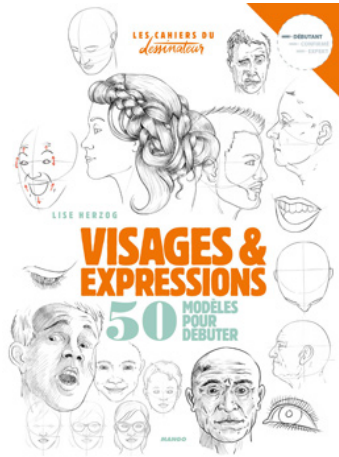
<http://liseherzog.ultra-book.com/>

## SES BLOGS

<http://liseherzog.blogspot.fr/>

<http://machambredebonne.blogspot.fr/>

# DANS LA MÊME COLLECTION



# PAGE DE COPYRIGHT

Direction : Guillaume Pô  
Direction éditoriale : Tatiana Delesalle  
Direction artistique : Chloé Eve  
Édition : Hélène Raviart  
Contribution rédactionnelle : Valérie Monnet



Fabrication numérique : EGLANTINE RENAULT

ISBN papier : 9782317023231  
ISBN numérique : 9782317025389

© 2020, Mango  
[www.mangoeditions.com](http://www.mangoeditions.com)

Dépôt légal : février 2020