



# DÉBUTER EN DESSIN AVEC LES ÉDITIONS MANGO

## Les cahiers du dessinateur

*Chevaux et poneys*

*Visages et expressions*

*Personnages*

*Mains et pieds*

## Les modèles du peintre

*Apprendre à dessiner les  
mouvements du corps*

*Apprendre à dessiner les  
expressions du visage*

*Apprendre à dessiner les mains*

*Apprendre à dessiner les chevaux*

*Apprendre à dessiner les chats*

## L'art facile

*Le dessin facile*

*Perspective et compositions faciles*

*La couleur facile*

## La petite méthode infallible

*Dessine-moi un personnage*

*Dessine-moi un animal*

*Dessine-moi un arbre*

*Dessine-moi un objet*

## L'artiste débutant

*Dessiner et peindre les portraits*

*Dessiner et peindre les chevaux*

*Dessiner et peindre les chats*

*Dessiner et peindre les oiseaux*

*Dessiner et peindre les fleurs*

## Hors collection

*Manuel complet du dessinateur*

*Tout dessiner*

*Vous savez dessiner !*

*L'art du dessin par E. G. Lutz*

*L'art du croquis par E. G. Lutz*

LES CAHIERS DU  
*dessinateur*



LISE HERZOG

# PERSON- NAGES

50 MODÈLES  
POUR  
DÉBUTER

MANGO

# SOMMAIRE

Avant de commencer...

Les bases du corps féminin

Finir son dessin au crayon

Les bases du corps masculin

Finir son dessin au feutre fin

Les enfants

Finir son dessin au stylo à bille

Le corps sous différents angles de vue

Finir son dessin à l'encre et la plume

Un personnage qui marche

Finir son dessin au vieux feutre pinceau

Un personnage qui court

Finir son dessin au crayon noir

Les torsions du corps

Finir son dessin au feutre très fin

Un personnage assis

Finir son dessin à la mine de plomb et au crayon gras

Un personnage allongé

Finir son dessin avec différents feutres

Les formes et les muscles

Finir son dessin à la plume

Différentes positions et attitudes

Finir son dessin avec différents crayons

Habiller le torse

Finir son dessin au crayon fusain

Habiller les jambes

Finir son dessin avec deux feutres

Les plis et les fronces des tissus

Finir son dessin au crayon gras

Lise Herzog

Page de copyright

## AVANT DE COMMENCER...

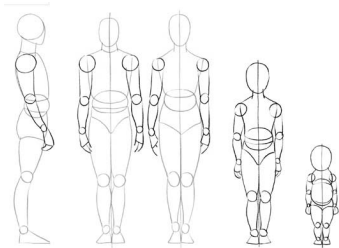
L'un des premiers sujets que l'on dessine enfant est un personnage.

Pourquoi, dans ce cas, cela nous paraît-il si compliqué à réaliser lorsque nous sommes adulte ? Que cherchons-nous à obtenir ?



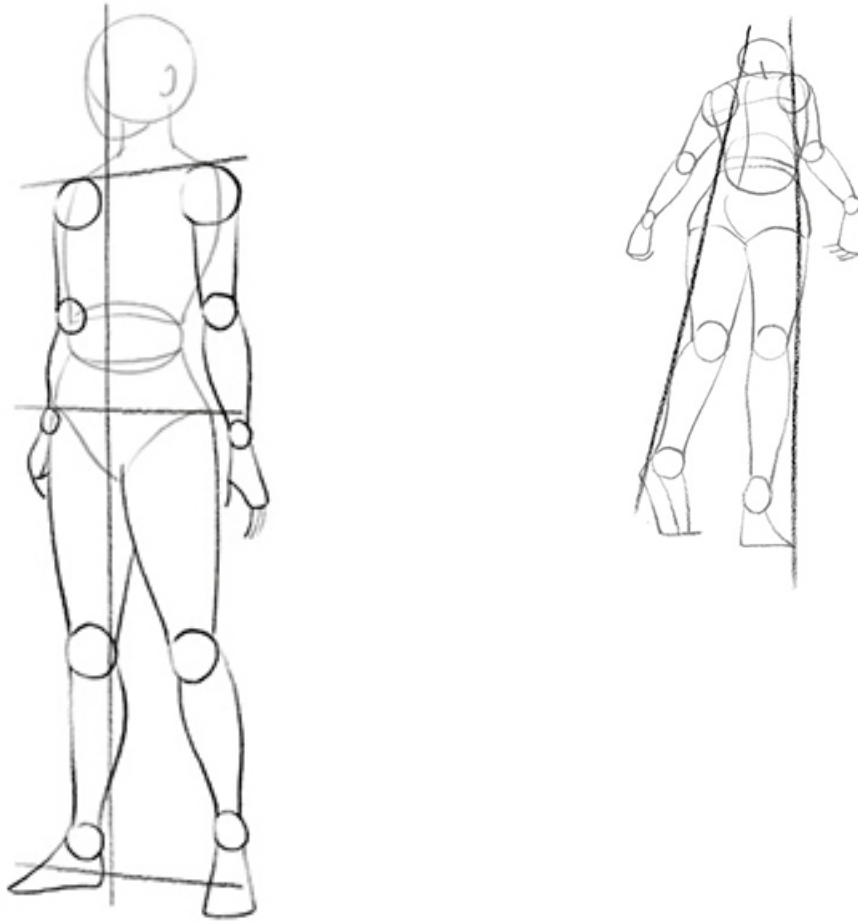
En commençant à dessiner, on oublie généralement de donner de l'épaisseur aux choses, du volume, ainsi que de la souplesse. Selon le sujet, cela peut ne pas avoir d'importance. Mais, s'il s'agit d'un personnage et que celui-ci devient filiforme et tout raide, le résultat est bien moins satisfaisant. De plus, notre regard a tendance à être parasité par les détails. On saute alors d'un détail à un autre, sans vision d'ensemble.

Le corps est un grand ensemble, composé de nombreux éléments qui attirent notre attention. Il existe des proportions idéales normalisées qui tendent vers l'universel et non vers le particulier. Mais la seule vraie règle, c'est l'observation. Posez-vous quelques questions : quelle est la taille de la tête par rapport à la largeur des épaules ? La longueur des bras par rapport au reste du corps ? À chaque étape de votre dessin, observez, interrogez-vous et comparez une partie du corps par rapport à une autre. Ce n'est pas parce que votre personnage n'a pas des proportions académiques qu'il n'est pas beau, vivant et expressif !



Aussi compliqué que semble être le corps, il se compose des mêmes formes simples que tout ce qui nous entoure : ronds, ovales, lignes droites, angles... La seule particularité est le nombre de formes simples à assembler et le bon rapport de proportion entre elles.

Avant de se lancer, il faut donc bien observer et essayer de voir ses différents volumes en transparence afin d'éviter de dessiner, par exemple, des jambes en forme de bâtons. De même, commencer son dessin par de simples contours, risquerait de nous perdre en chemin.



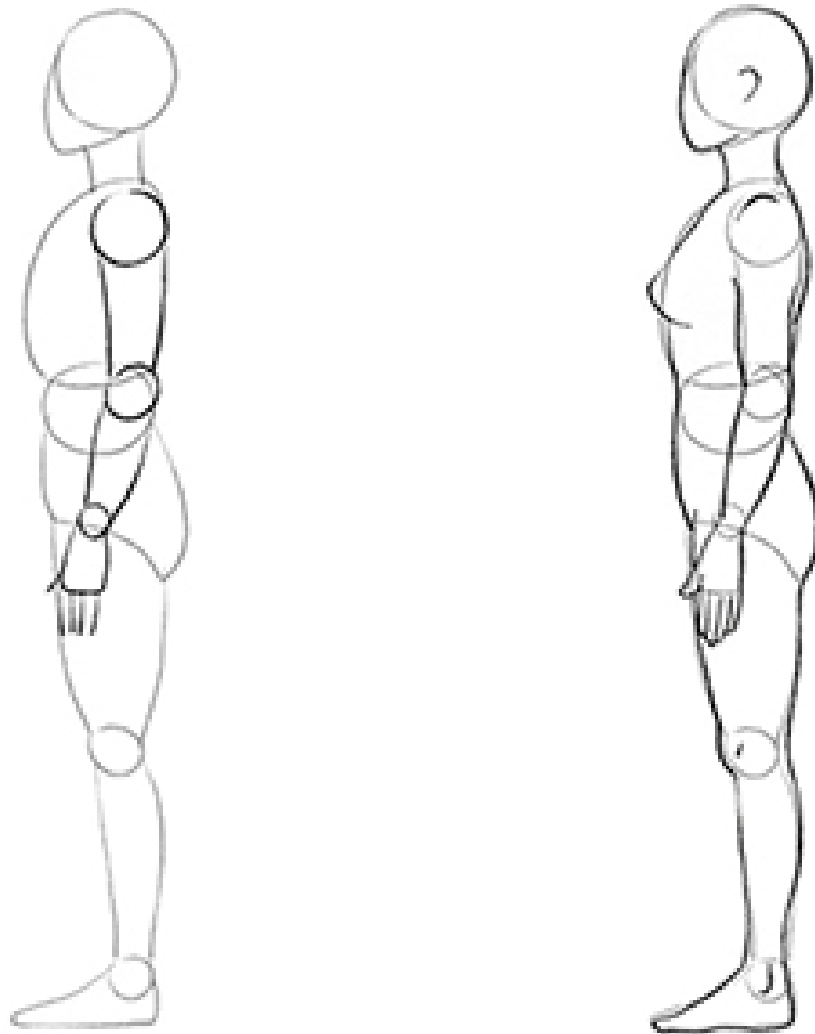
Ce qui peut poser des difficultés dans le dessin d'un personnage, c'est la perspective. De manière simple, la perspective est rendue visible par le fait que toutes les lignes horizontales fuient en se rapprochant vers l'horizon et les verticales vers le haut ou le bas.

Le corps est composé de très nombreuses lignes droites. Celles-ci s'articulent entre elles et peuvent toutes converger dans des directions différentes.

Ainsi, dès qu'un personnage n'est pas dans une position simple, debout, de face ou de profil, les lignes qui le composent vont se soumettre à la perspective et changer le rapport de proportion de l'ensemble.



Que l'on dessine un personnage féminin ou masculin, les bases de la construction restent les mêmes. Ce seront principalement la largeur des volumes et leur rapport les uns aux autres qui feront la différence. Pour donner une identité masculine ou féminine d'emblée reconnaissable à un personnage, il faudra exagérer un peu le rapport de proportion, même si dans la réalité cela n'est pas toujours aussi caricatural.



Techniquement, on commence donc par esquisser une « charpente » de formes simples, que l'on « habille » ensuite en redessinant les contours du personnage. Pour cette esquisse, le crayon graphite est le plus facile à nuancer et à gommer. Il permet de commencer tout en douceur.

Ensuite, lorsque l'on termine son dessin, tous les outils sont envisageables selon le rendu souhaité. Certains permettent d'obtenir des traits plus ou moins foncés selon la pression exercée, tels les crayons, les mines de plomb et les vieux feutres. D'autres, à l'inverse, comme certains stylos, feutres et encre de Chine, sont d'emblée bien noirs et ne laissent que peu de place à l'hésitation. En revanche, ils permettent de gommer le dessin de construction plus facilement. Le stylo à bille est intéressant car il peut être très doux et discret, tout en offrant de beaux noirs. Indélébile, il permet de retravailler éventuellement le dessin avec une technique humide.

Plus vous observerez et dessinerez, plus votre perception s'affinera. Il se peut, qu'un jour, votre personnage vous semble parfaitement équilibré et vivant et que le lendemain, cette impression ait changé. Il faut alors s'interroger et réaliser un nouveau dessin, sans se décourager. Chaque dessin est une étape essentielle, facile ou difficile, sur la route du progrès. Quelle que soit votre technique de prédilection, prenez le temps d'observer, d'hésiter et acceptez de vous tromper. Chaque erreur aiguise votre regard, chaque essai affermit votre geste !

## LES BASES DU CORPS FÉMININ

Un corps féminin aura les hanches larges, les épaules étroites et un peu tombantes. Chez la femme, les articulations sont aussi plus fines, les courbes plus douces.



De face, on commence par l'ovale de la tête. On s'aide d'une grande ligne verticale pour que notre personnage ne « tombe » pas.



Sous le menton, on ajoute le cou, puis le volume de la poitrine, fermé en haut par la pente des épaules et s'affinant vers la taille.



Le ventre est représenté par un ovale. Celui-ci indique aussi la taille et la zone où il sera possible de plier le corps. Le bassin au-dessous est en forme de « culotte »



Les jambes se placent de part et d'autre de la verticale, en s'affinant vers les pieds. De petits ronds indiquent les genoux et les chevilles et nous permettent de ne pas oublier de faire une petite bosse à cet endroit, à la fin du dessin. Ils indiquent aussi les points de mobilité.



Les bras sont accrochés aux épaules par des ronds que l'on retrouve en plus petits aux coudes et aux poignets, avant les mains. Bras ballants, les mains arrivent vers le milieu des cuisses.

En finalisant notre dessin, on ajoute des petits traits et des courbes pour créer les plis et bosses des différentes parties du corps.





Le profil est une sorte de courbe sinueuse qui parcourt le corps de haut en bas. Elle fait ressortir une bosse à l'arrière de la tête, gonfle la poitrine en creusant le dos, bosse les fesses, galbe la cuisse puis le mollet et termine par le pied. Les épaules sont accrochées vers l'arrière du buste.

## FINIR SON DESSIN AU CRAYON

Avec un crayon graphite, on peut très progressivement apporter du volume en créant des ombres, donner un effet de matière, de texture. Ou encore repasser sur certains traits, de préférence ceux qui sont dans l'ombre.



Il existe différentes intensités de crayon graphite, mais on peut aussi donner de l'intensité en appuyant plus ou moins, en resserrant ou en superposant les traits.



En terminant son dessin, on ajoute les détails qui vont donner une expression à notre personnage, ainsi que le visage, les cheveux et les habits.



Pour donner du volume, il faut définir d'où vient la lumière, quelle partie du corps est éclairée. L'ombre sera à l'opposé de cette zone. On commence par de légères hachures pour ajuster l'ombre au fur et à mesure.



On ajoute de nouvelles zones d'ombre et on repasse sur les premières hachures pour les noircir davantage.

Terminer avec quelques petites touches plus sombres soulignera les détails.



## LES BASES DU CORPS MASCULIN

Un corps masculin peut être plus massif qu'un corps féminin.  
Les épaules sont larges et carrées, les hanches sont étroites.  
Les articulations sont plus épaisses. Les muscles peuvent être plus développés.



On commence par l'ovale de la tête sur la ligne verticale.

Le cou peut être large. Le haut du volume du torse est assez carré.



La taille est moins marquée puisque les hanches ne sont pas très larges et le torse est presque droit.





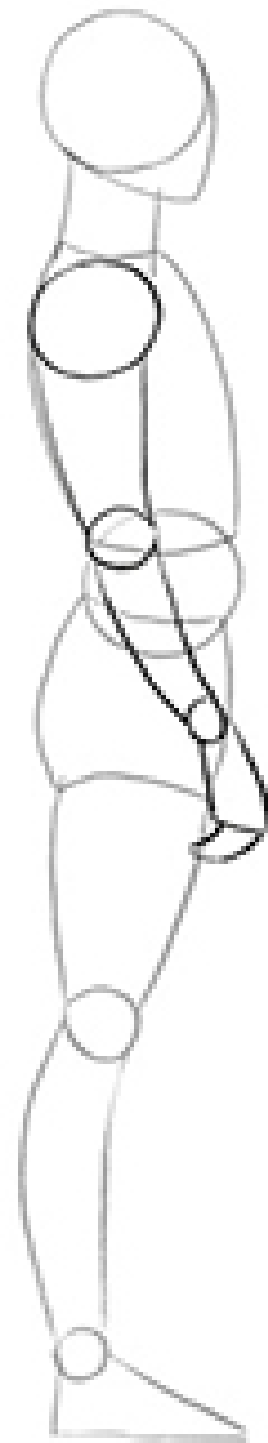
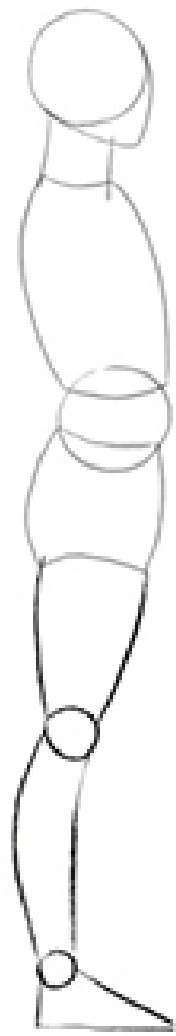
On ajoute les jambes et les bras avec des petits ronds aux articulations, qui peuvent être un peu plus grands que sur un corps féminin.

En redessinant son personnage, on ajoute des traits pour souligner les muscles et les plis.





De profil, on voit le volume de l'épaule. Les différents volumes du corps sont plus ou moins galbés.

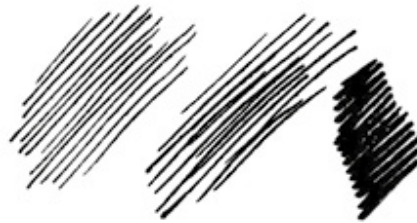






## FINIR SON DESSIN AU FEUTRE FIN

Le feutre fin ne permet pas d'obtenir différentes épaisseurs de trait. Sa raideur aide cependant à obtenir un trait assez droit.



On commence par redessiner son personnage en ajoutant les détails et traits de caractère, puis on gomme les traits de crayon.



En posant une première série de hachures espacées sur un côté du corps, on fait apparaître la lumière de l'autre côté.



L'ajout de petites hachures soulignera les plus petits volumes.



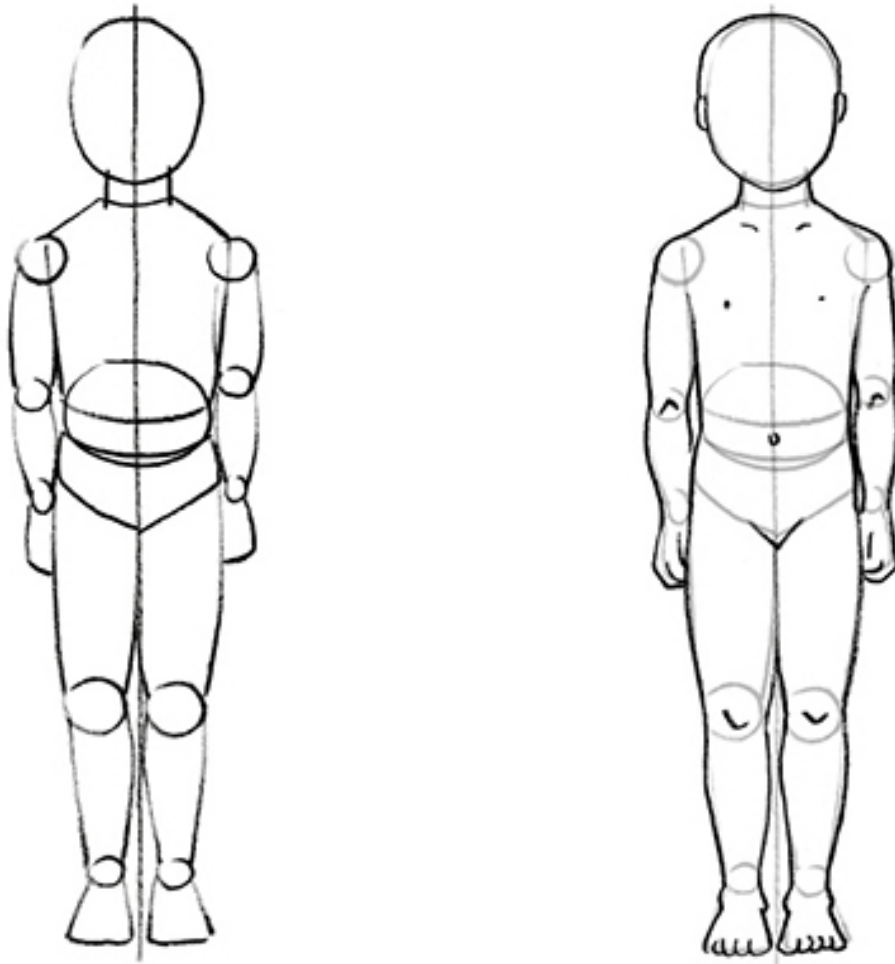
On poursuit en superposant les traits dans la même direction. Ces nouvelles hachures, plus courtes que les premières, vont créer un dégradé dans les ombres.



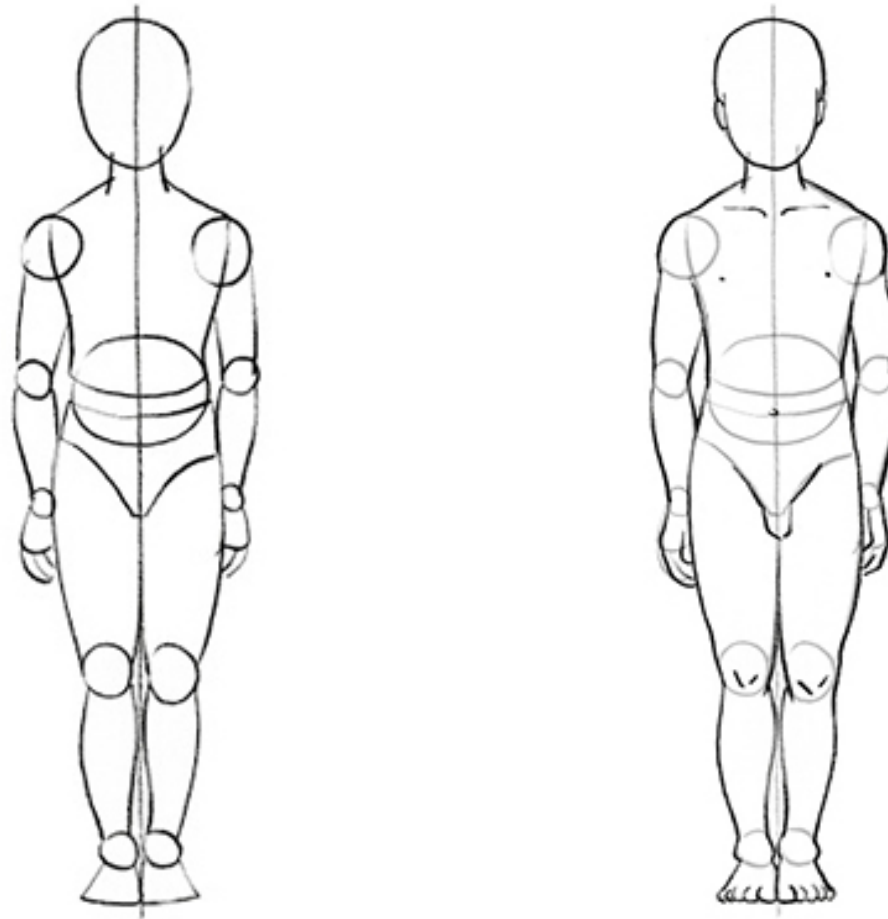
Enfin, on ajoute les dernières touches de feutre.

## LES ENFANTS

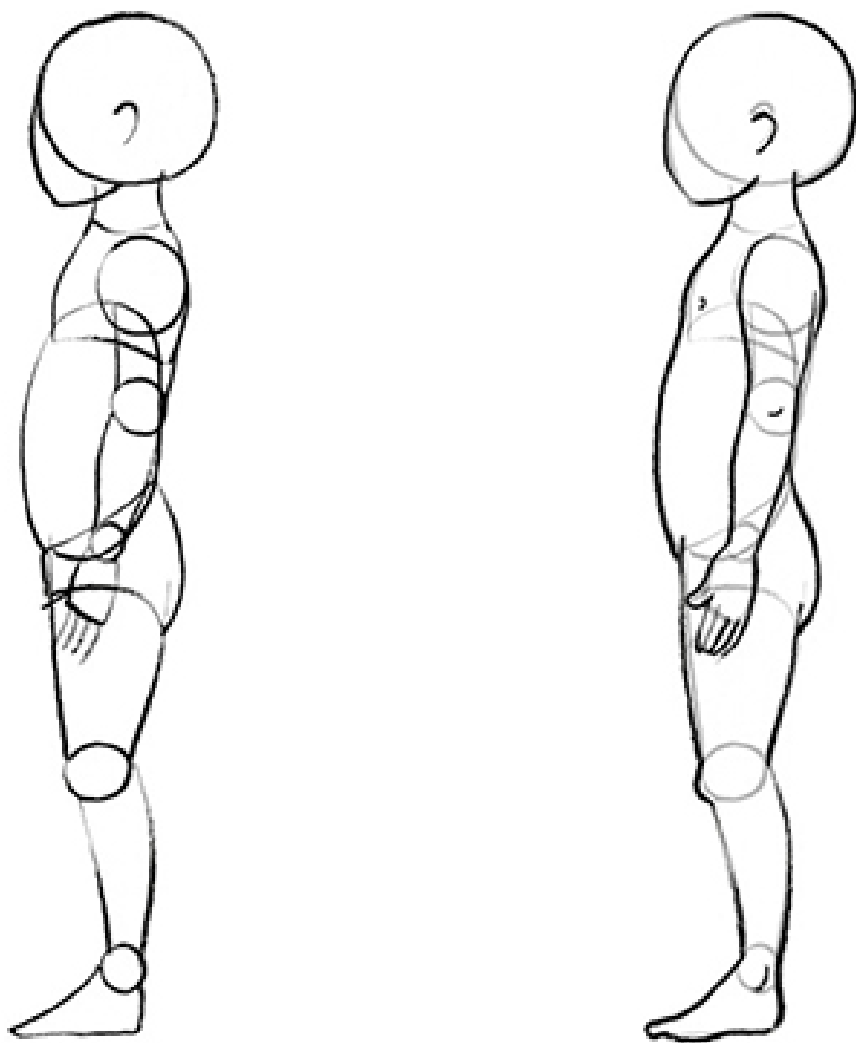
Chez l'enfant, la forme du corps en devenir n'est pas encore très galbée. Les hanches sont minces, les muscles sont peu marqués.



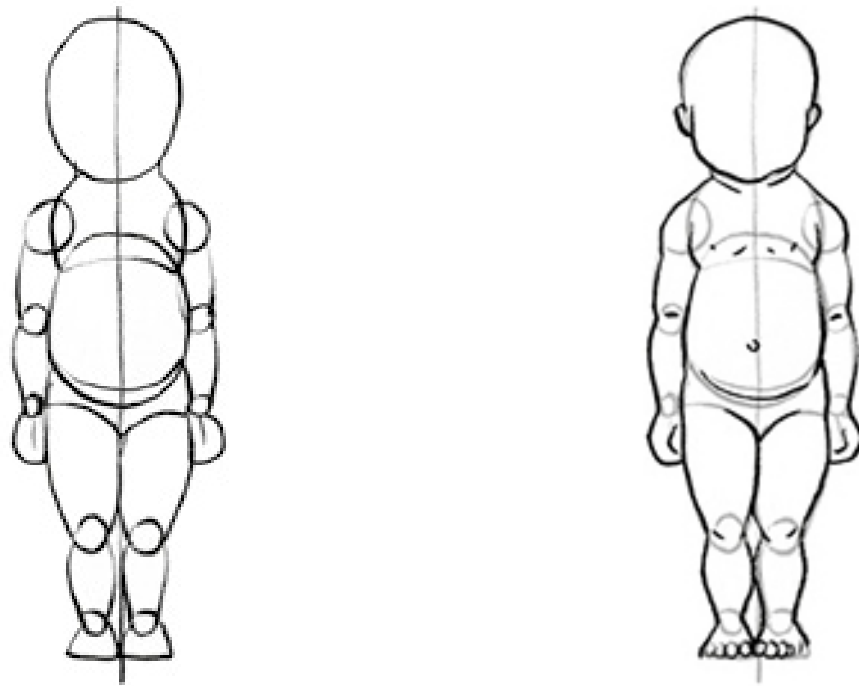
Plus l'enfant est jeune, plus sa tête va être grosse, proportionnellement au reste du corps.



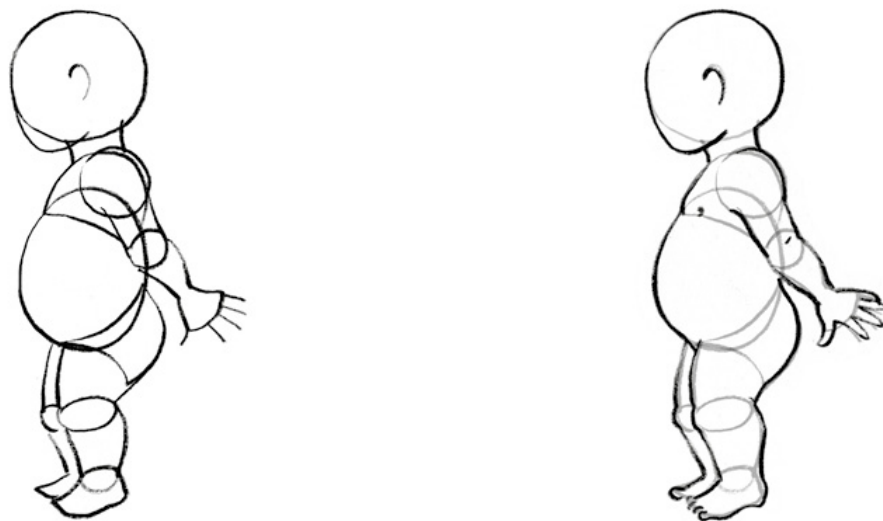
Lorsqu'on dessine un enfant, il ne faut pas ajouter trop de traits pour souligner les volumes, au risque de le vieillir.



De profil, le volume de la tête ressort fortement, alors que le reste du corps est très fin.



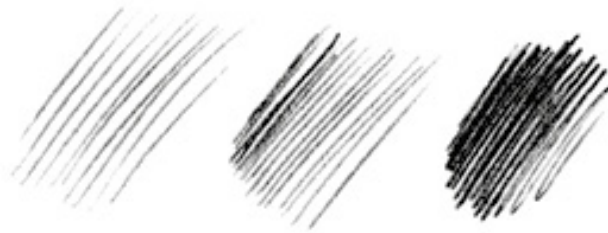
Chez le bébé, le corps est tout en courbes, comme si les volumes étaient ramassés, avant de s'étirer et de pousser en hauteur.



Le corps ne semble pas stable, les volumes ressortent fortement et créent un déséquilibre.

## FINIR SON DESSIN AU STYLO À BILLE

Le stylo à bille permet, comme le crayon, de nuancer l'intensité du trait, allant d'un gris léger jusqu'à un noir épais. Il suffit d'appuyer plus ou moins et de superposer les traits.



On commence par redessiner son dessin, puis on peut gommer les traits de construction, une fois que le stylo est bien sec.

On noircit ensuite les zones que l'on a choisi de mettre dans l'ombre avec des hachures.



De nouvelles hachures seront ajoutées progressivement dans les parties les plus sombres.

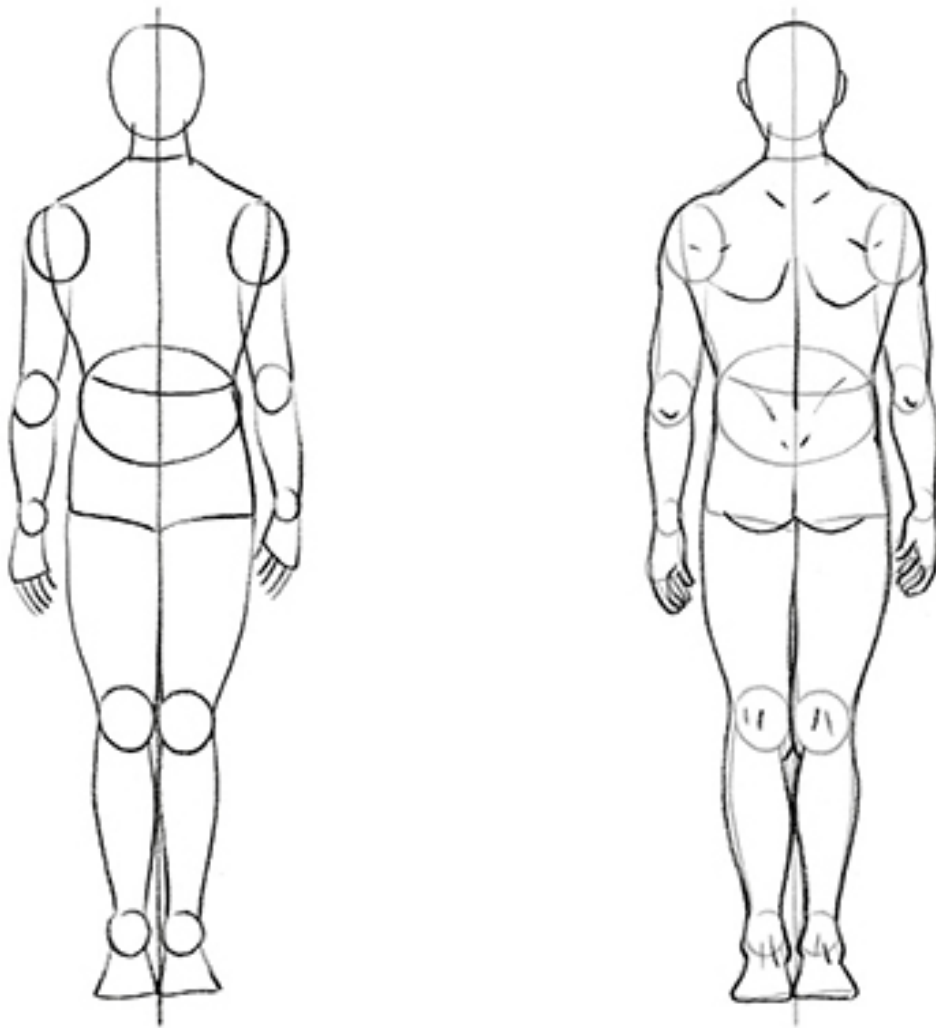




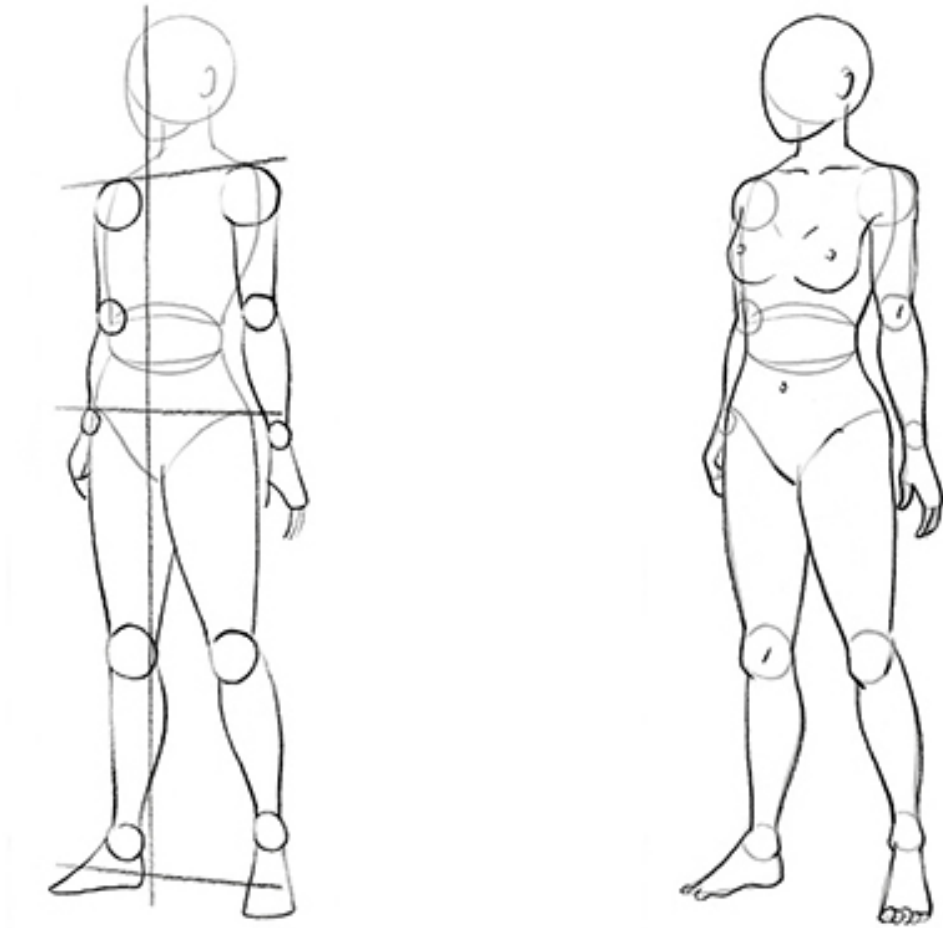
Les volumes ressortiront davantage si l'on choisit de laisser beaucoup de parties éclairées et peu dans l'ombre. Le fait de croiser les hachures apportera du dynamisme.

# LE CORPS SOUS DIFFÉRENTS ANGLES DE VUE

Qu'importe l'angle de vue, la hauteur des volumes reste la même. Ce qui peut changer, ce sont leurs largeurs et/ou leurs inclinaisons, c'est-à-dire les reliefs de la silhouette.

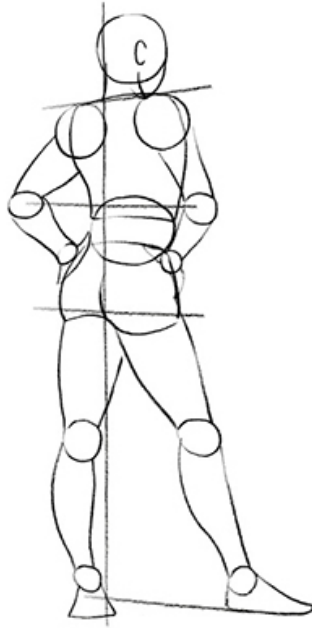


De dos comme de face, la silhouette ne change pas. Ce qui sera différent, ce sont les détails : l'arrière de la tête, le volume des omoplates, la pointe des coudes, le creux des reins, le volume des fesses, le creux des genoux, les mains et les pieds.



De trois-quarts, la verticale au centre du corps se décale vers un côté. Cela transforme la largeur des différents volumes et leur inclinaison. Le corps pivote sur lui-même.

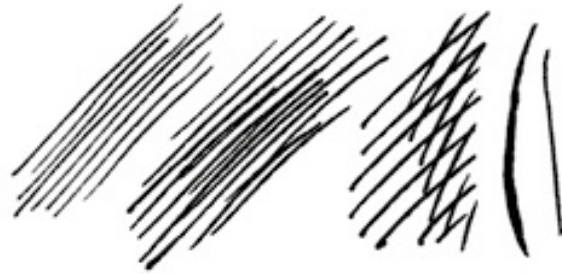
Les lignes horizontales des épaules, du bassin et des pieds fuient vers un même côté, en s'inclinant pour se rejoindre sur l'horizon.



Si les bras ou les jambes s'écartent du corps, ils ne sont plus forcément dans le même axe. Ici, les bras restent symétriques, la pointe de chacun des coudes est sur la même ligne horizontale. Les pieds ne sont plus parallèles, l'un recule et l'autre pivote vers l'extérieur.

# 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.



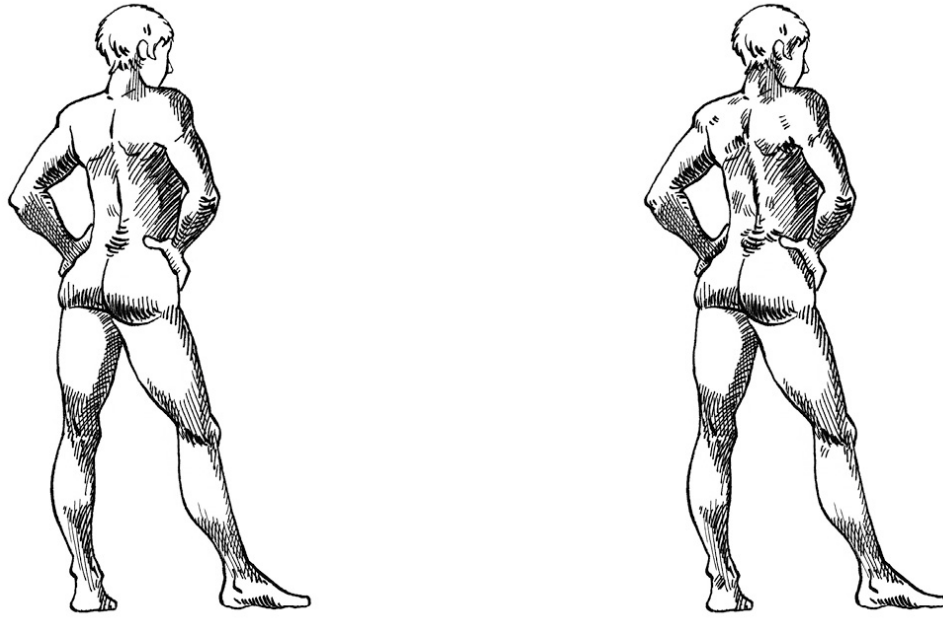
On commence par redessiner son personnage avec plus ou moins de nervosité selon son attitude, puis on gomme les traits de crayon.

L'ajout de longues hachures donnera du volume. On peut les orienter dans différentes directions.



Selon les parties du corps, les hachures peuvent être plus courtes.

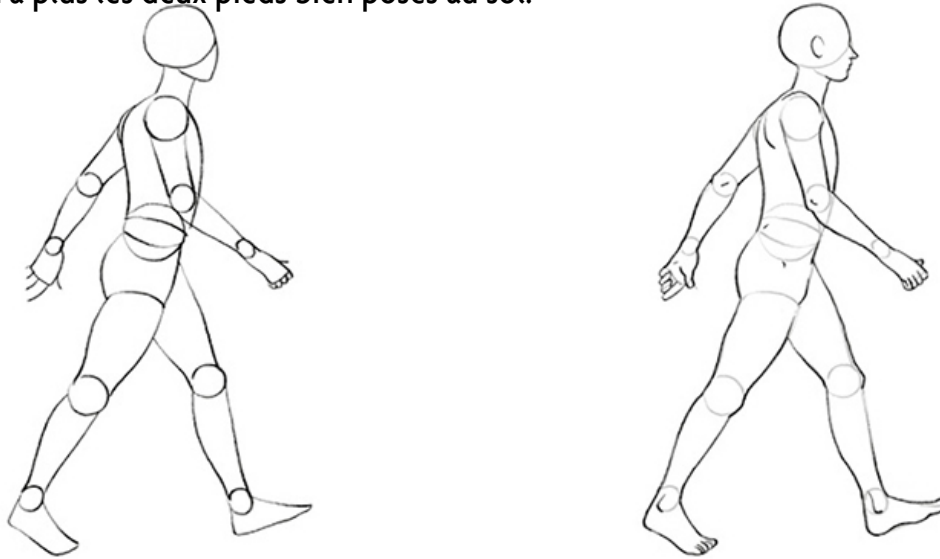




On noircit progressivement, en appuyant plus ou moins, dans les zones les plus sombres, ou pour souligner un détail.

## UN PERSONNAGE QUI MARCHE

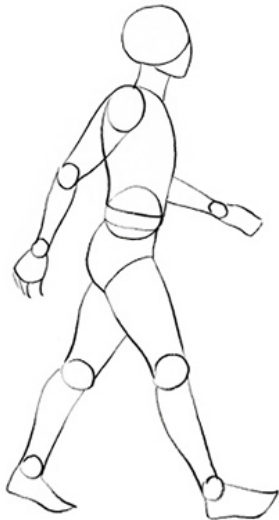
Pour mettre en mouvement un personnage, on utilise les points de jonction entre les volumes pour plier les différentes parties du corps. L'ensemble du corps harmonise ses gestes, pour ne pas perdre son équilibre, malgré le fait qu'il n'a plus les deux pieds bien posés au sol.



Lors de la marche, le corps se penche légèrement en avant, mais la tête reste droite. Les bras se balancent vers l'avant et l'arrière, en alternance avec les jambes pour ne pas le déséquilibrer : jambe gauche / bras droit vers l'avant et jambe droite / bras gauche vers l'arrière.



La transition entre l'avant et l'arrière se fait en rassemblant les bras et les jambes le long du corps, en les pliant un peu.



Puis les bras et les jambes échangent leur place.



De face et de dos, le corps se déhanche doucement, au rythme des pas. La hanche s'incline du côté de la jambe qui part vers l'arrière en faisant remonter l'autre côté qui avance. Les épaules se penchent légèrement vers la hanche qui remonte.

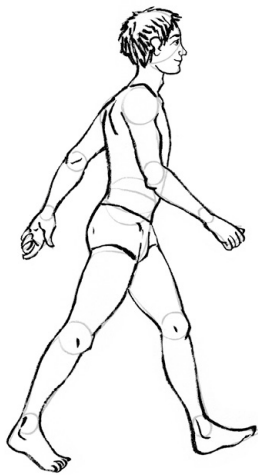




Vus de trois-quarts, ces mouvements sont inclinés en perspective.

## FINIR SON DESSIN AU VIEUX FEUTRE PINCEAU

Un vieux feutre a un tracé moins noir qui peut cependant être nerveux et hasardeux.



On commence par redessiner son personnage en ajoutant des détails, puis on gomme les traits de crayon.

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



L'ajout progressif de nouvelles hachures sur les premières, en changeant le sens du trait, apportera du dynamisme.



On peut aussi, en un seul passage, créer les ombres en resserrant les hachures ou en couchant la pointe du feutre.

## UN PERSONNAGE QUI COURT

Plus un personnage court vite, plus son corps se plie vers l'avant, au risque de tomber...



Les bras sont repliés près du corps. Le bras droit qui avance tire dans son élan la partie droite du buste, ce qui le fait un peu pivoter sur l'axe central. Il en va de même pour la hanche dans le sens opposé, tirée par la jambe.



Le corps qui s'élanse se penche fortement.



De face, la jambe repliée se met en perspective. Les bras, peuvent se replier un peu vers le centre du corps.



De dos, le corps qui s'élançe crée une torsion visible sur la colonne vertébrale, qui provient des orientations opposées entre les épaules et le bassin.



De face, le corps qui s'élançe se plie et met donc son buste en perspective.  
Les coudes peuvent s'écarter du corps.



De trois-quarts, le buste semble presque de face tellement il est tiré par le bras.

## FINIR SON DESSIN AU CRAYON NOIR

Ce type de crayon permet d'obtenir de beaux noirs intenses, mais aussi des traits doux et poudrés si l'on n'appuie pas trop. Attention, il se gomme difficilement !



On commence par redessiner son personnage, puis on gomme autant que possible les traits de crayon de l'esquisse.

Pour créer du volume, la première série de hachures peut être légère et assez diffuse.

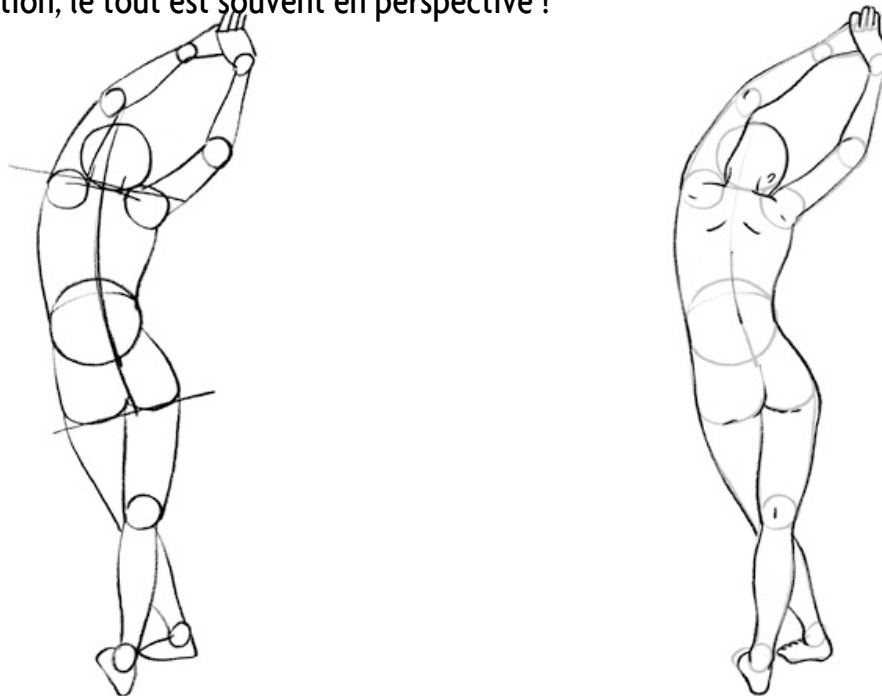


On poursuit avec des traits plus appuyés et dans différentes directions, sans recouvrir entièrement les premières hachures.

On termine en donnant du volume, des ombres plus noires, et on souligne les détails.

## LES TORSIONS DU CORPS

Lorsque le personnage se penche, pivote, se tourne, danse... les différents volumes de son corps bougent sur leurs points de jonction, et les lignes horizontales des épaules et des hanches s'inclinent ou se tournent sur l'axe central. Attention, le tout est souvent en perspective !



Les lignes horizontales des épaules et des hanches ne peuvent pas se plier. Elles ne peuvent que pivoter partiellement sur l'axe central ou s'incliner. La colonne vertébrale, quant à elle, peut se plier, se courber, se tordre, principalement vers l'avant, un peu sur les côtés et très peu vers l'arrière.



Plus la position est « déhanchée », plus les lignes des épaules et des hanches se rejoignent d'un côté.



Le haut du corps peut pivoter dans un sens et le bas dans un autre. La colonne se tord et les horizontales partent dans des directions différentes.



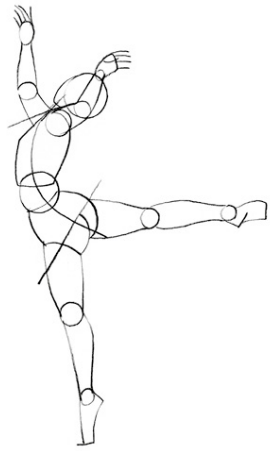
Le corps peut se pencher un peu vers l'arrière. La torsion se fait principalement au niveau de la taille. Si un bras se lève, il entraîne avec lui l'horizontale des épaules de son côté, vers le haut.



De trois-quarts, si le corps est fortement déhanché, les lignes horizontales, en perspective, sont encore plus inclinées.



Dans une position de danse classique, les bras et les jambes semblent prolonger les grandes lignes du corps : la verticale et les horizontales.



Chaque partie du corps peut partir dans une direction différente.

## FINIR SON DESSIN AU FEUTRE TRÈS FIN

Les feutres fins permettent des traits bien uniformes. Leur pointe étant généralement tubulaire, il faut donc les tenir bien verticalement pour un trait assez droit.



On commence par redessiner son personnage, puis on gomme les traits de crayon.

Les premières hachures peuvent d'emblée adopter des directions variées, selon les différents volumes du corps.



Les suivantes peuvent se croiser avec les premières, dans d'autres orientations. Cela apporte du dynamisme.  
En resserrant les traits, on termine en noircissant les détails.

## UN PERSONNAGE ASSIS

Un personnage assis est principalement plié au niveau du bassin. Cette position va placer les cuisses sur une ligne horizontale et donc, possiblement en perspective, selon l'angle de vue.

De profil, le corps est simplement plié en accordéon, avec des angles plus ou moins droits. Les jambes peuvent être repliées près du corps.

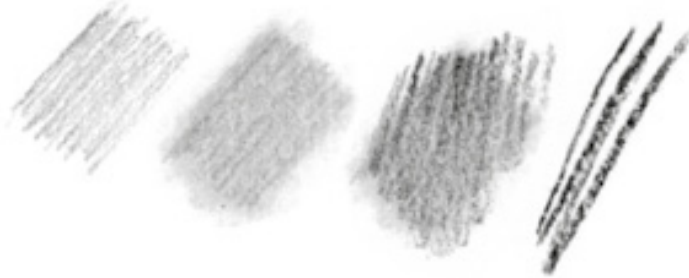
Plus la position est de face, plus les cuisses disparaissent, puisqu'elles sont sur un axe horizontal. Elles finissent cachées par l'épaisseur des genoux.

De dos, les cuisses peuvent aussi être cachées par les hanches.

De trois-quarts, on voit à la fois une partie du côté face et une du profil.

## FINIR SON DESSIN À LA MINE DE PLOMB ET AU CRAYON GRAS

La mine de plomb apporte de la douceur au dessin lorsqu'on la frotte avec une gomme mie de pain, le doigt ou un outil en carton. Le crayon gras est bien noir.



On commence par redessiner les contours et les détails de son personnage au crayon gras. Puis on gomme autant que possible les traits de l'esquisse de base.



Pour créer de l'ombre, on pose des petits traits serrés avec la mine de plomb, sans trop appuyer.



On frotte doucement ces traits pour les flouter.



L'ensemble des ombres peut être réalisé ainsi.

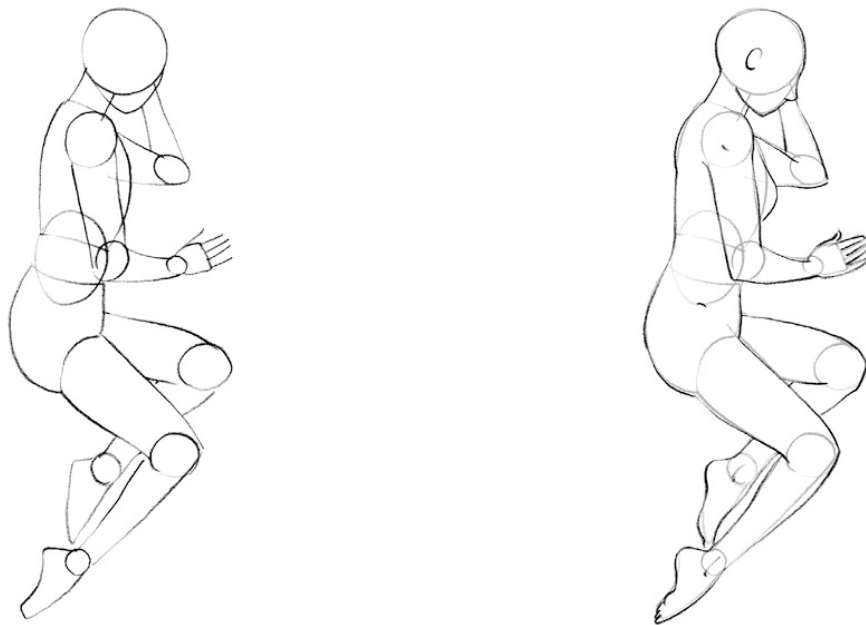


Un deuxième passage à la mine de plomb va intensifier les ombres et, de ce fait, la lumière.

Enfin, on peut ajouter quelques hachures à la mine de plomb pour apporter du dynamisme.

## UN PERSONNAGE ALLONGÉ

En position allongée, le corps va se placer entièrement sur un axe horizontal et pourra être soumis aux règles de la perspective.



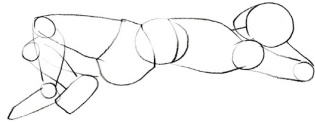
Un personnage couché est finalement vu de profil. Lorsqu'on construit son dessin, il est parfois plus facile de retourner sa page pour avoir la tête de son personnage en haut.



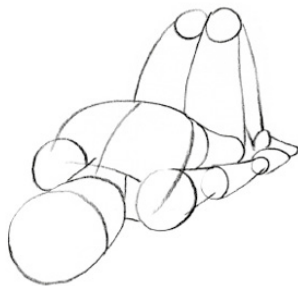
Le poids d'un corps couché ramène le buste sur la même ligne au sol que celles de la hanche et de la cuisse. Ceci tord un peu le bassin sur son axe central et fait ressortir l'autre côté des hanches.



Si les jambes sont repliées, elles peuvent être cachées par les cuisses.



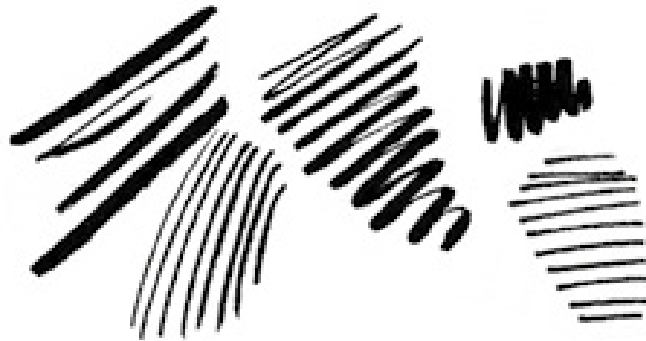
On peut tordre le corps de la même manière que lorsqu'il est debout. Mais les horizontales qui sont en perspective ne sont plus les mêmes. Toutes les parties du corps qui sont parallèles au sol seront en perspective.



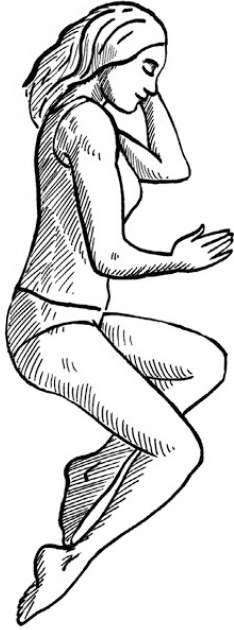
Selon l'angle de vue, les rapports de proportion entre les différents volumes du corps peuvent changer de manière significative.

## FINIR SON DESSIN AVEC DIFFÉRENTS FEUTRES

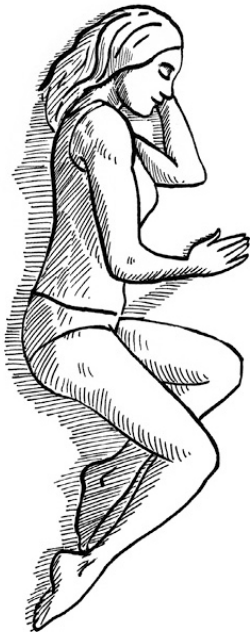
On peut utiliser sur un même dessin des feutres d'épaisseurs variées. Cela permet de différencier les contours des détails ou des ombres.



On commence par redessiner les contours du personnage ainsi que quelques détails avec un feutre épais. Puis on gomme les traits de crayon.



Avec un feutre plus fin, on crée des ombres par hachures sur un côté du corps.



Le personnage étant sur le sol, on peut en profiter pour créer une ombre portée, ce qui évitera de le faire flotter dans le vide.

On peut aussi ombrer une autre partie avec un feutre plus épais et en une seule fois.

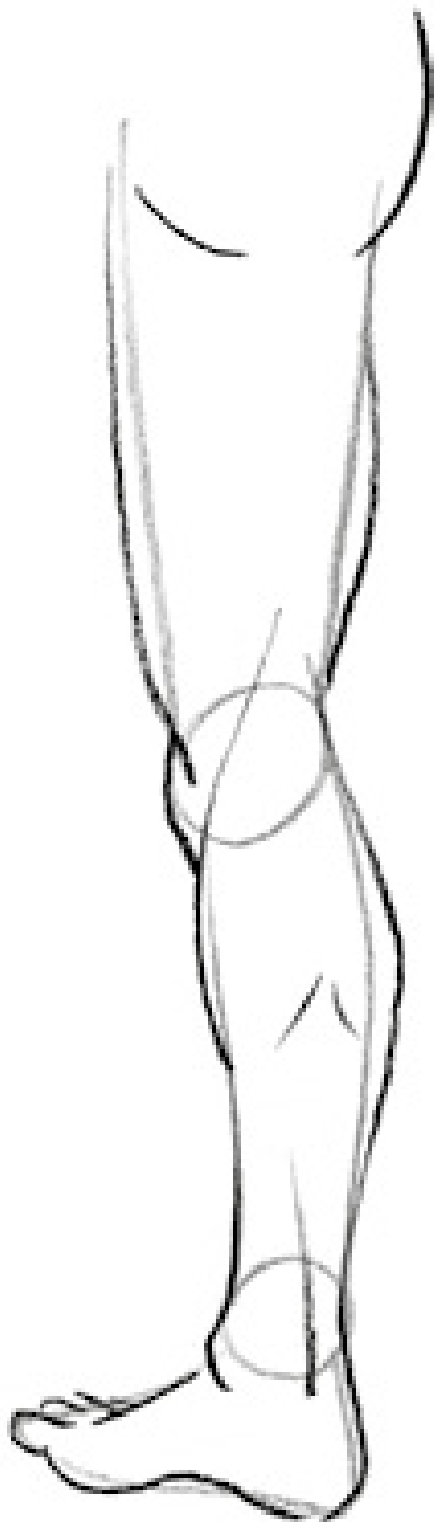


Avec le feutre utilisé au départ, on peut indiquer la limite de l'ombre par une ligne continue, puis remplir un côté de noir. Pour ne pas perdre les détails des formes, on laisse un mince trait blanc le long des contours.

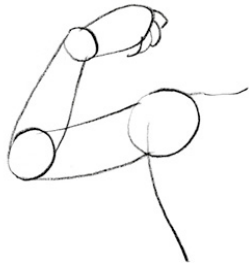
## LES FORMES ET LES MUSCLES

Le dessin de construction est souvent peu galbé. Il permet principalement de créer un juste rapport de proportion entre les différents volumes. Sur cette base, on peut ajouter plus ou moins de courbes et de plis aux différentes parties du corps, jusqu'à gonfler les muscles.

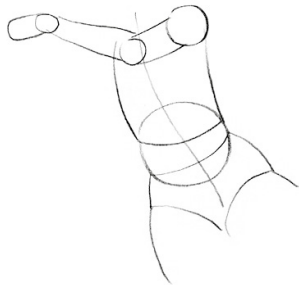




Le jambe se galbe principalement au niveau de la cuisse et du mollet.



Il en va de même pour le bras, auquel s'ajoute l'épaule qui peut être plus arrondie.



On peut ajouter des volumes à toutes les parties du corps à l'aide de lignes plus ou moins courbes, sur les contours de la silhouette, sur le ventre ou le dos, sans oublier les plis formés.



Le dos est composé de très nombreux muscles. Chacun, en se développant, va créer des petits plis de part et d'autre. Ce sont ces lignes qui vont indiquer le volume.



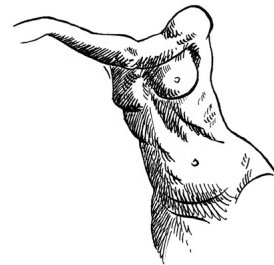
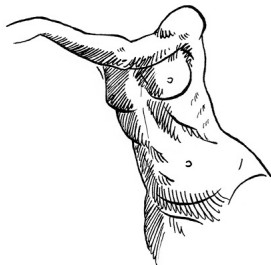
Pour dessiner un personnage très musclé, on peut, lors du dessin de construction, ajouter des ronds et des ovales à l'emplacement des muscles.

## FINIR SON DESSIN À LA PLUME

La plume offre un trait nerveux, avec des pleins et des déliés. Attention à ne pas trop appuyer, car l'encre risque de couler.



On commence par redessiner les contours de son personnage avant de gommer les traits de crayon. C'est l'occasion d'ajouter quelques lignes pour suggérer les volumes.



On ajoute progressivement plusieurs niveaux de hachures dans différentes directions pour accentuer ces volumes par l'apport d'ombre et de lumière.



Après avoir redessiné son personnage, on ajoute les ombres. Ces traits peuvent suivre le sens des muscles pour en exagérer les courbes. On peut

s'arrêter là ou bien ajouter une autre série de hachures dans d'autres directions pour dynamiser et intensifier les ombres.

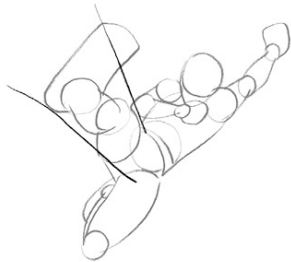
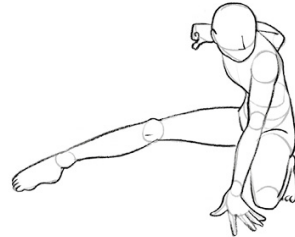
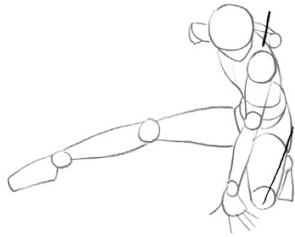
# DIFFÉRENTES POSITIONS ET ATTITUDES

Ce sont les attitudes que nous allons donner à notre personnage qui vont lui donner vie, le placer dans une histoire, lui donner une personnalité.

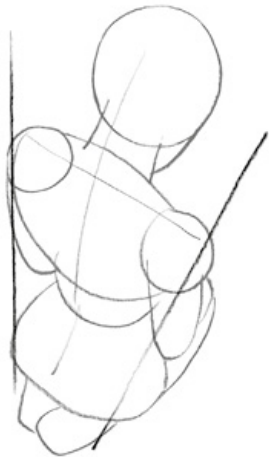
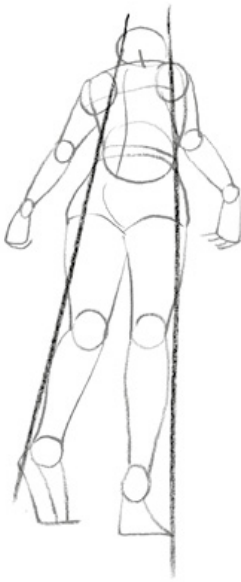
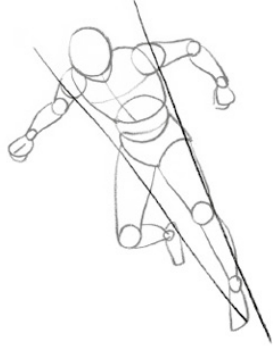




Tant que les bras et les jambes s'orientent principalement vers le haut ou le bas, il y a peu de perspective et leur taille change peu par rapport au reste du corps.



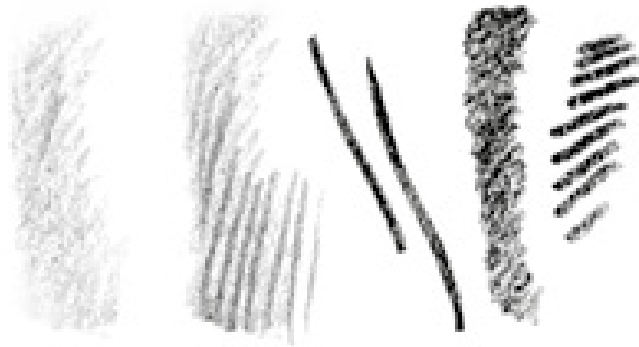
Plus les bras et les jambes s'orientent vers nous ou vers l'arrière, plus ils sont en perspective : plus grands vers l'avant, ils rétrécissent vers l'arrière. Étant donné qu'ils peuvent se plier, seule la partie orientée horizontalement est en perspective.



Selon l'angle de vue, tout le corps peut être en perspective et donc très transformé.

# FINIR SON DESSIN AVEC DIFFÉRENTS CRAYONS

Utiliser plusieurs styles de crayons sur un même dessin permet de différencier les contours des ombres en créant du dynamisme.





Pour commencer, on dessine les contours de notre personnage avec un crayon gras. Puis on fait apparaître des ombres en remplissant des zones de hachures serrées, auxquelles il est possible d'ajouter quelques traits espacés.





Un crayon plus doux pourra être utilisé pour les ombres, ce qui donnera du velouté à la texture de la peau. Si cela nous semble trop doux, il suffit d'ajouter quelques traits dans les zones les plus sombres avec un crayon plus gras.

## HABILLER LE TORSE

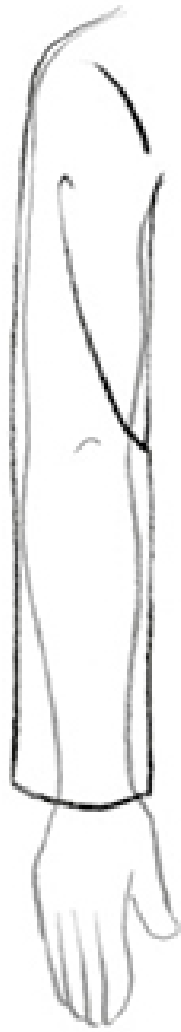
Les habits s'adaptent aux mouvements du corps et des gestes. Ils forment ainsi des plis et des bosses qui diffèrent selon le style et l'épaisseur du tissu.



Lorsque le personnage lève le bras, son tee-shirt va s'étirer et plisser dans la même direction.



Si le tissu est souple, les plis seront arrondis. Les volumes tendant le tissu par dessous, il n'y a donc pas de plis sur leur sommet, mais tout autour.



Plus le bras se plie vers le haut, plus la manche du vêtement va créer des plis au niveau du coude. De longs plis vont aussi s'ajouter progressivement le long de la manche.





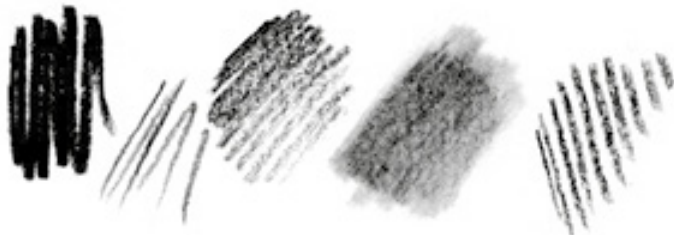
Une chemise au tissu rigide va créer de longs plis anguleux.



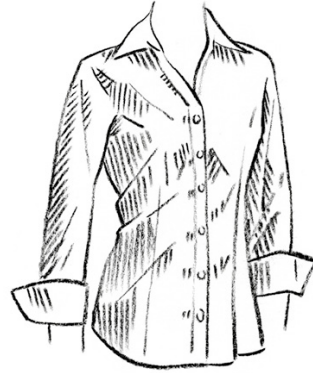
Ici, la manche présente de nombreux plis, car le tissu est souple. L'arrière tombe plus lourdement, car la masse de tissu y est plus importante et le dos plat. Il y a des plis à la base de la capuche, car la tête tord le tissu en se tournant.

## FINIR SON DESSIN AU CRAYON FUSAIN

Le crayon fusain est très noir et poudreux. En le taillant bien, on peut obtenir des traits fins. Il se floute en le frottant avec le doigt ou un outil en carton. Attention à la poudre superflue sur laquelle il vous faudra souffler pour la retirer du dessin. On peut aussi utiliser le crayon pour les cheveux.



On commence par dessiner les contours en ajoutant les grandes lignes des plis. Il n'est pas aisé de gommer les traits de l'esquisse. On ajoute ensuite les ombres entre les lignes en remplissant des zones. L'ajout de quelques traits fins, par-dessus, accentuera le mouvement.



Quelques petits traits suffiront à bien montrer la rigidité d'un tissu et créer quelques ombres entre les plis.





Si le tissu est souple, on peut frotter le crayon dans les zones d'ombre. Le dégradé ainsi créé lui donnera un aspect satiné.

## HABILLER LES JAMBES

Les jambes peuvent être habillées séparément par un pantalon, ou ensemble par une jupe. Les plis du tissu seront alors dépendants des mouvements de chaque jambe ou de l'ensemble du bas du corps.



Un pantalon moulant et souple va créer de nombreux plis au bassin, autour de la braguette, aux genoux et au bas des jambes s'il est trop long.



Sur la jambe pliée, le tissu se replie en créant des lignes qui partent de la zone la plus saillante. Sur la jambe restée droite, le tissu tombe sans faire de plis, hormis l'éventuel faux pli du pantalon.



Le tissu se fronce dans le creux du genou ou de l'aîne.





Sur une longue jupe rigide, le tissu fait peu de plis. Seules quelques lignes indiquent ici qu'une jambe avance en tirant le tissu.

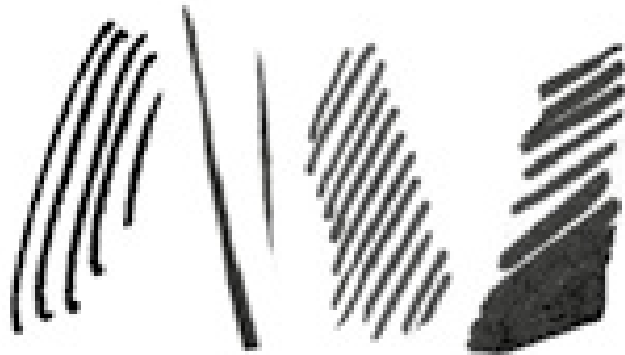
Un tissu ample et souple va tomber en s'évasant. S'il est maintenu en hauteur, il va créer des plis qui s'écartent en descendant.



Une jupe courte se plisse au niveau de l'aine lorsque le personnage est assis.  
Si la jupe est lisse et serrée, le reste du tissu suit la ligne de la cuisse.  
Si elle est plissée et évasée, elle va se poser sur le siège en formant de nouveaux plis arrondis ou raides selon la texture du tissu.

## FINIR SON DESSIN AVEC DEUX FEUTRES

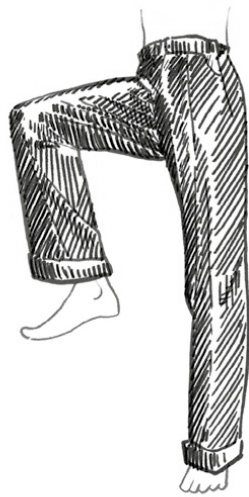
On peut utiliser deux feutres de taille différente pour varier l'épaisseur du trait.



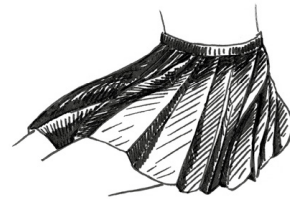
On commence par redessiner les contours et les plis du pantalon puis on gomme les traits de crayon.



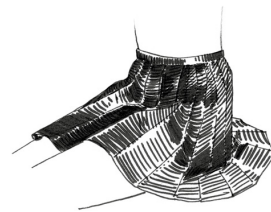
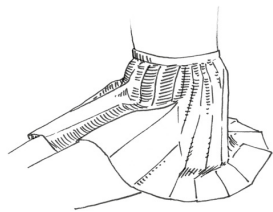
On remplit ensuite la quasi totalité de la surface de hachures entre les grandes lignes des plis. Les zones les plus saillantes resteront dans la lumière.



On poursuit progressivement en ajoutant des hachures en créant ainsi un tissu « coloré ». On ne fait pas apparaître les ombres, mais la lumière.



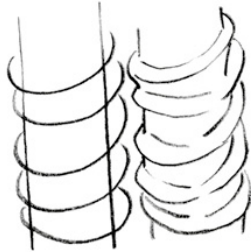
Sur une jupe plissée, il y a de nombreuses zones saillantes et de nombreux détails qu'on ne souhaite pas perdre en « colorant » le tissu. Il faut donc bien doser les zones noires et les parties plus claires.



La direction des hachures va aussi jouer dans l'impression de rigidité ou de souplesse du tissu.

## LES PLIS ET LES FRONCES DES TISSUS

En plus de suivre les mouvements du corps, le tissu peut également être soumis à d'autres plis, créés par le style et la forme du vêtement.



En se fronçant sur un bras, le tissu se rassemble en plusieurs cercles entre lesquels vont se former des petits plis en creux.

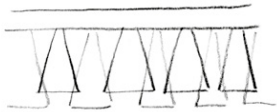


En s'enroulant, un tissu va créer de longs plis en forme de « S » inclinés.

La torsion d'un tissu souple donnera des plis arrondis comme des vagues.



On poursuit progressivement en ajoutant des hachures en créant ainsi un tissu « coloré ». On ne fait pas apparaître les ombres, mais la lumière.



Un tissu froncé sur une ligne horizontale va se plisser en zigzag, une courbe dessus, une courbe dessous. Les plis du tissu tombent en s'évasant.





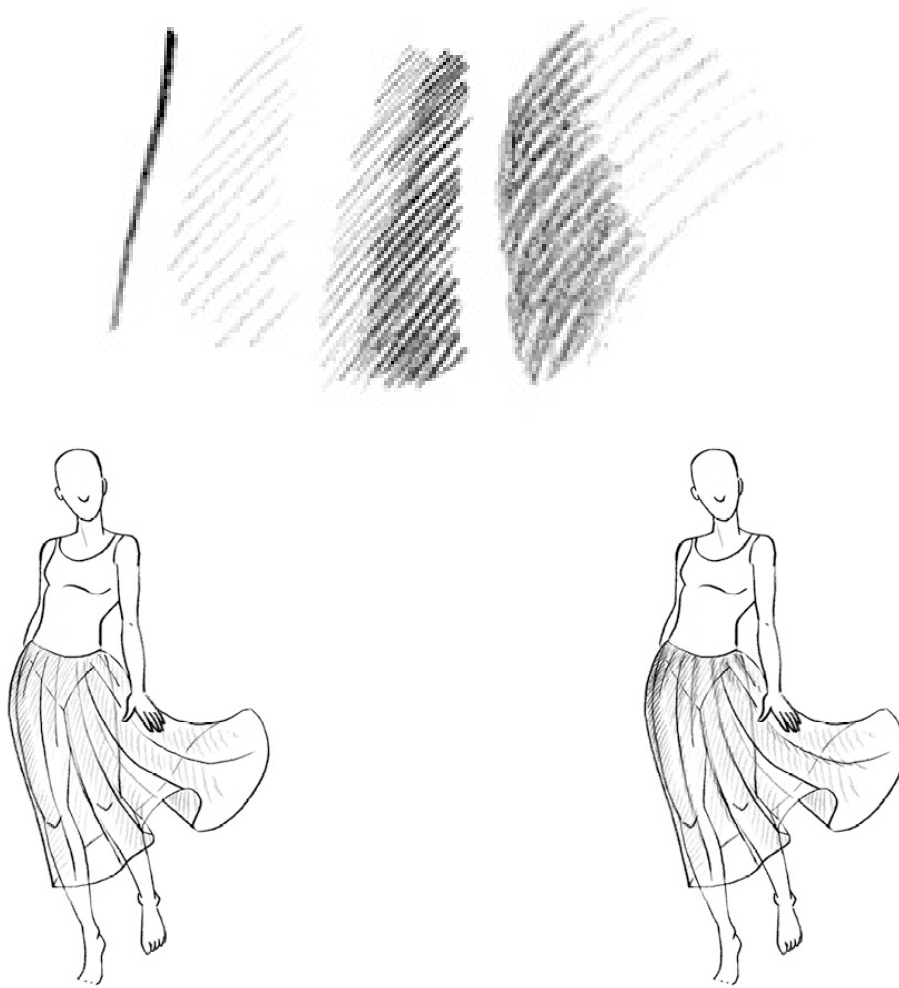
Sur une longue jupe, le principe est le même.



Un grand tissu remonté va créer de nombreux plis en zigzag dans son creux.

## FINIR SON DESSIN AU CRAYON GRAS

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



Pour créer un effet de transparence, on commence par remplir les creux du tissu de légères hachures, en laissant un peu de blanc pour la lumière au bas de la jupe et sur le dessus des plis.



Puis on noircit progressivement, en ajoutant plus de noir derrière les jambes et en laissant de la transparence sur la partie avant de la jupe ne présentant qu'une épaisseur de tissu.



Pour accentuer les mouvements et la souplesse d'un tissu, on peut poser les traits de crayon dans le sens des courbes qu'il crée. Les ombres et l'intérieur de la jupe seront plus noirs.





Sur un tissu fortement plissé, on concentre l'intensité de la couleur dans la zone où se trouve le plus de plis. Les grands pans de tissus lisses restent clairs.

## 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/>

# PAGE DE COPYRIGHT

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

Fabrication numérique :

ISBN papier : 9782317020254  
ISBN numérique : 9782317022326

© 2019, Mango  
[www.mangoeditions.com](http://www.mangoeditions.com)

Dépôt légal : mai 2019