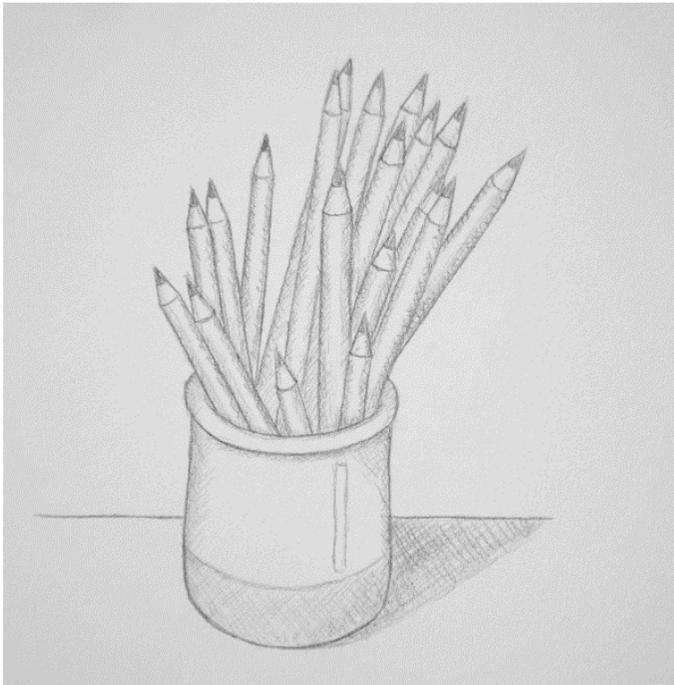


# Ebook\_[RueduSavon]

## Petit manuel de Dessin



### Sommaire

Introduction .....	2
I.- Les conseils pour bien commencer .....	3
1) Voyez grand .....	3
2) Dessinez des choses vraies .....	3
3) Le matériel .....	4
4) Ne pas brûler les étapes .....	5
5) Ne pas se mettre la pression.....	5
II.- La mise en pratique.....	6
1) Les premiers pas .....	6
2) Les proportions .....	6
3) Les détails .....	7
4) Le clair-obscur.....	8
5) Les techniques pour tricher.....	11
6) Les gestes du dessinateur .....	12
III.- Les incontournables.....	13
1) Les natures mortes.....	13
2) Fleurs et feuilles .....	14
3) Le drapé .....	15
4) La perspective .....	15
IV.- Développer votre créativité.....	19
1) Le croquis.....	19
2) La bande dessinée.....	21
V.- Dessiner le corps humain.....	23
VI.- Dessiner le visage .....	28
Conclusion.....	32
Annexe I : Culture G .....	33
Annexe II : Les modèles.....	35
Annexe III : Mentions Légales .....	36

## Introduction

Il est possible que comme la grande majorité des gens vous ayez arrêté le dessin à l'âge de 6 ans au CP, et c'est normal, car si on demande aux enfants de dessiner à l'école Maternelle c'est uniquement pour acquérir les **gestes fins** qui leurs permettront plus tard **d'écrire**. Une fois que l'enfant a acquis l'écriture, fini le dessin, les enfants ont bien d'autres choses plus importante à apprendre.

J'entends souvent cette phrase : « Moi, de tout façon **je ne sais pas dessiner** » mais en maternelle, tout le monde y arrivait très bien, et si les enfants avez continué à dessiner tout au long des classes de primaire, à la fin du cursus tout le monde saurez dessiner.

Même si certaines personnes ont plus de prédisposition que d'autres (comme pour la musique d'ailleurs) avec du travail **tout le monde** peut y arriver, mais cela demande de la pratique, de l'entraînement.

Dans cet ouvrage, vous ne trouverez pas de recette magique pour apprendre à dessiner facilement, mais plutôt des conseils pratiques, pour progresser pas à pas.

Dans une première partie je parlerais donc de cette phase d'**apprentissage** nécessaire qui je l'espère vous serait utile pour bien commencer.

Je compare souvent le dessin au **piano**, dans les deux cas il y a quelques règles simples à respecter, observations, proportions, perspective sont autant de choses à apprendre pour qui veut progresser. Il faut faire ces gammes, il y a des exercices, des figures imposées auxquelles vous ne pourrez pas échapper. Dans une troisième partie je parlerais donc de ces **incontournables** du dessin.

Puis j'aborderais le thème de la **créativité**, car finalement le dessin même si nécessite un apprentissage, n'en reste pas moins une activité créative, ludique qui libère l'imagination.

Et enfin je m'attarderais sur le dessin du corps humain et du visage, mon sujet de prédilection.

Le dessin apporte une grande satisfaction aux personnes qui le pratique en plus de **développer des qualités** tels que l'acuité visuelle, le sens de l'observation, mais aussi permet de cultiver une véritable paix intérieure, une sérénité des plus utile de nos jours.

## I.- Les conseils pour bien commencer

### 1) Voyez grand

La **taille de la feuille** sur laquelle vous travaillez a un impact important sur la qualité perçue du dessin final car plus vous faites un dessin petit moins les défauts sont visibles.

C'est pourquoi il est toujours conseillé de **travailler en grand**, sur une **feuille A3** ou plus, ainsi les défauts sont plus visibles et d'autant plus facile à corriger.

Dans le même esprit, il sera plus facile de réaliser **les détails** sur un dessin de grandes tailles que sur un petit dessin, comme par exemple les mains ou les yeux dans le cadre d'un portrait.

L'utilisation d'une grande feuille vous demandera de reculer souvent pour avoir une **vue d'ensemble** de votre dessin. Elle nécessitera aussi de faire attention à la **composition** de votre dessin. Travailler en A3 c'est déjà ce mettre dans les **bonnes conditions** pour réaliser un dessin.

De la même manière il est préférable de poser sa feuille sur un support adapté et de travailler avec un **chevalet**, pour ne pas être gêné dans ces mouvements. Par exemple le fait de poser son coude sur une table limite les mouvements du bras.

### 2) Dessinez des choses vraies

Le **choix de sujet** aussi est très important, il est préférable dans un premier temps de **dessiner des choses vraies** plutôt que de s'inspirer de photos.

Il ne faut pas oublier que tout l'art du dessin est de rendre en deux dimensions un espace en trois dimensions. Il faut savoir **rendre le relief**, le volume, la densité aux choses que l'on dessine et en fonction de la photo choisie cela peut être difficile.

Une photo a tendance à **aplatir le sujet**, il est plus difficile de voir les volumes, de rendre sa profondeur au sujet, les couleurs également peuvent parfois être trompeuses, certaines zones peuvent être floues, une photo en noir et blanc peut être un bon compromis.

Une bonne photo, pour faire un beau dessin doit avoir un joli contraste, montrer les détails, si possible avec un éclairage naturel, les photos réalisées en studio possèdent un éclairage diffus qui ont pour effet d'estomper les ombres.

Aussi je vous conseille de commencer avec des **natures mortes** que vous aurez pris le soin d'éclairer avec une lampe de bureau afin d'avoir un joli **contraste**.

### 3) Le matériel

Le dessin a cette particularité de nécessiter très peu de matériel, quelques crayons, une gomme mie de pain, du buvard... Je sais que dans nombre de tutoriel une place relativement importante est accordée au matériel, mais personnellement je ne partage pas cet avis.

Pour moi la qualité du papier, des crayons, n'est que **secondaire**, c'est un détail. Si vous travaillez avec du papier pour imprimante et des crayons Conté cela n'influera que très peu sur le résultat final, surtout quand on débute.

Après bien sûr il y a un **plaisir** certain à utiliser du bon matériel, mais ce n'est pas selon moi une condition nécessaire à la réussite d'un dessin. Il est plus profitable d'augmenter progressivement la **qualité** du matériel en fonction des progrès que l'on réalise.

Personnellement utiliser du matériel cher m'a toujours plus stressé qu'autre chose, je me sens **plus libre** en utilisant le papier qui me tombe sur la main.

Après bien sûr quand je souhaite réaliser un dessin qui me **tient à cœur** et dont je sais qu'il va me prendre plusieurs heures, j'utilise volontiers du matériel de meilleure qualité.

Je vous conseille d'investir dans le trio gagnant [2H-HB-2B], le crayon 2H vous permettra de réaliser les traits de constructions qui doivent être presque invisibles, le crayon HB pour faire les ombres claires et le crayon 2B pour tout le reste.

Les crayons à mine tendre essayant tendance à diminuer plus rapidement, prévoyez une grande quantité de crayons 2B. Je n'utilise pas de crayon plus tendre que le 2B parce que je trouve les mines plus fragiles, moins précise aussi.

Pour aiguiser les crayons j'utilise un cutter plutôt qu'un taille crayon qui a tendance à casser la mine. Le cutter vous permet de tailler votre mine de façon très précise. Certain utilise pour aiguiser la pointe une petite lime en bois couverte de toile émeri.

La gomme en pain de mie à l'avantage de ne pas faire de peluches qui sont difficile à retirer sans passer la pomme de la main du dessin ce qui aura un effet désastreux.

Pour fixer le dessin certain utilise de la laque pour les cheveux mais je n'ai jamais trouvé cette méthode très efficace.

Remarque : le H c'est pour Hardness et le B pour Blackness

#### 4) Ne pas brûler les étapes

Dans le dessin plus qu'ailleurs, il y a le mythe de « l'autodidacte » celui qui a tout appris par lui-même, sans avoir reçu ni conseils, ni enseignements, je ne dis pas que cela n'existe pas, mais en dessin comme dans toutes disciplines artistiques, il y a des règles à respecter, des **étapes à franchir**.

Les professionnels que nous admirons tant semblent posséder ce **geste parfait** qui fait naître une forme, une silhouette, qui apparaît sur une page blanche comme par magie, et qui donne une **illusion de facilité**. Mais en réalité ce n'est que le résultat de nombreuses années de travail, à raturer, griffonner, recommencer pour au final acquérir des automatismes.

C'est pourquoi il ne sert à rien de vouloir **brûler les étapes**, faites preuve de patience, les choses viennent avec le temps, commencer par dessiner des **choses simples**, des objets, des natures mortes, avant de vous lancer dans la représentation du corps humain et le portrait.

Pour progresser il faut savoir faire preuve d'humilité, ne vous attaquer pas d'emblée à des sujet trop complexe. Pratiquer le plus possible et ne vous laissez pas décourager.

#### 5) Ne pas se mettre la pression

Le regard des autres influe fortement sur la **confiance** en soi. Ainsi quand on montre ces dessins, on est toujours un peu anxieux de ce que les autres vont en dire.

Si les personnes sont trop enthousiastes par votre travail, cela ne vous rassure pas vraiment, si elles sont trop pessimistes vous vous découragez facilement.

Sachez que le dessin n'est **pas une compétition**, personne ne dessine mieux qu'un autre, le dessin c'est une quête intérieure, et chaque dessinateur est unique, ces dessins sont le reflet de sa personnalité, de son style et donc on ne peut les comparer.

Mais bien avant de trouver « **son trait** » il faut bien commencer et souvent se tromper, apprendre de ces erreurs, recommencer. Vous seul pouvez juger de votre dessin, à moins bien sur de demander conseils à une personne plus expérimentée, un ami, un professeur, qui pourra vous donner de précieux conseils.

## II.- La mise en pratique

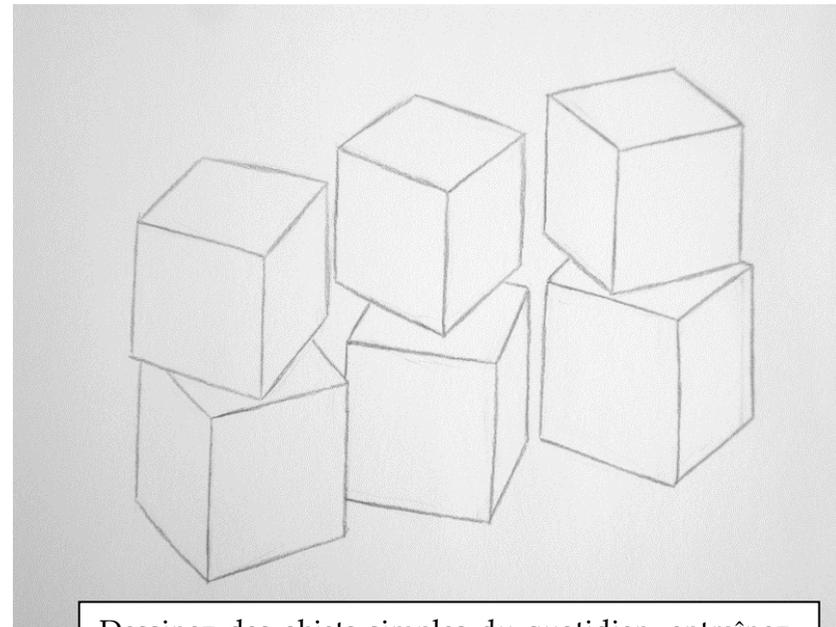
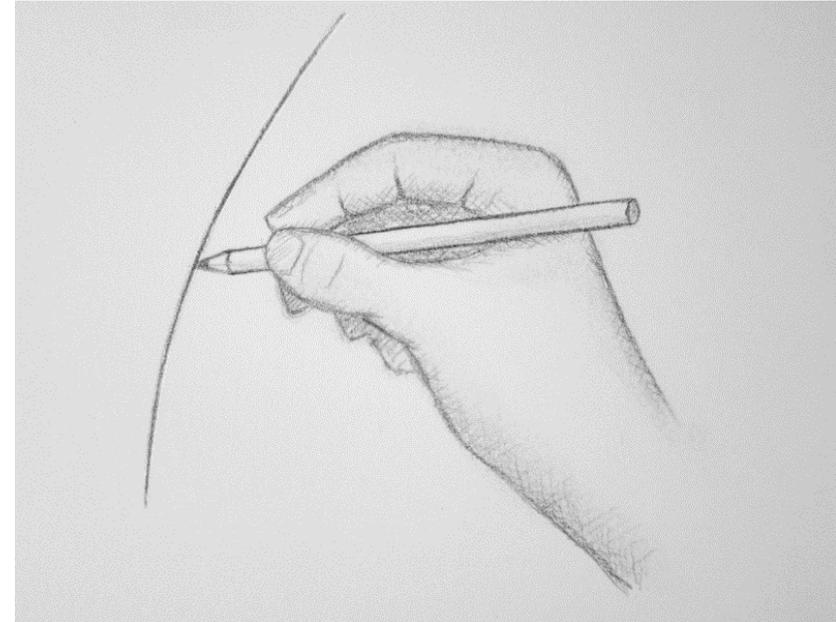
### 1) Les premiers pas

Dans ce premier exercice je vous propose de tracer à main levée des **formes géométriques sans règle**, en effet il est assez difficile de réaliser des **lignes bien droites et parallèles** ce n'est vraiment pas évident, faites le test.

Ce n'est pas un **geste naturel**, notre main ayant plutôt tendance à faire des **lignes incurvées**. Ainsi tracer des lignes bien droites est un vrai défi, c'est pourtant un prérequis indispensable.

Dans la même veine, essayez de **trouver le centre** de votre feuille, tracer y une croix, puis vérifier sa justesse. Essayez de tracer une **ligne d'horizon** comme si vous vouliez dessiner la mer, puis vérifier avec une règle, vous verrez que ce n'est pas simple.

Pour vos premiers dessins je vous conseille de commencer avec des **sujets simples** comme par exemple ces cubes pour enfants.



Dessinez des objets simples du quotidien, entraînez-vous à trouver les bonnes proportions des objets

## 2) Les proportions

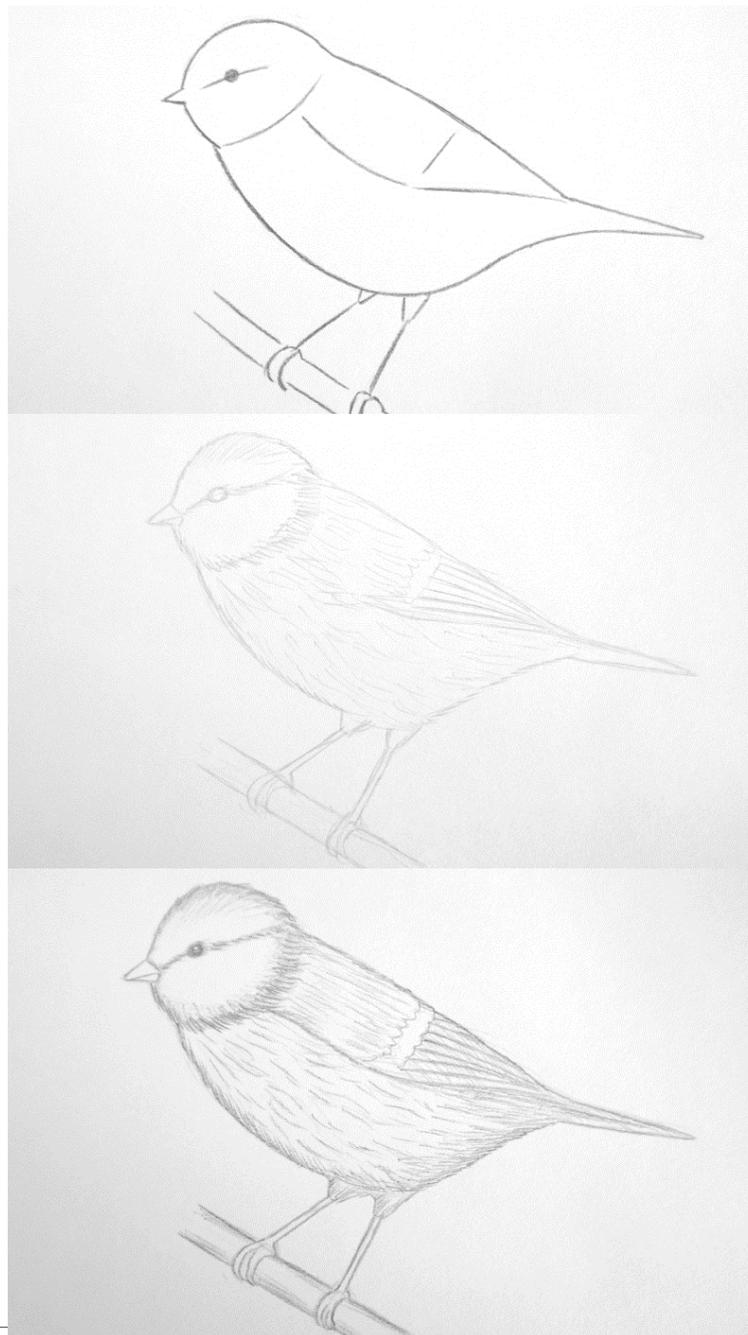
Pour vos premiers dessins, choisissez des modèles simples, comme par exemple cette mésange, commencez par en réaliser le contour, la **silhouette**.

Au début pensez à ne pas trop **appuyer** votre trait, faites des traits légers, **repassez** plusieurs fois sur le même trait. Puis au fur et à mesure que vous êtes sûr de vous vous pouvez le **renforcer** progressivement.

Essayez d'évaluer les **différents espaces**, les volumes leurs proportions, essayez de les reproduire le plus fidèlement possible. Sentez la **dynamique** du sujet, c'est différents éléments, concentrez-vous sur les lignes générales. Il faut faire abstraction des motifs du plumage et des détails.

A partir d'un certain moment vous devez **arrêter de regarder votre modèle** pour vous focaliser sur votre dessin, pour trouver le bon équilibre dans les contrastes, faire en sorte que les lignes soit bien homogènes.

Remarque : le modèle est visible dans l'Annexe II (p35)



### 3) Les détails

Il ne faut pas voir un dessin comme une surface plane, mais plutôt comme une superposition de **couches**, il y a l'ébauche, puis les contours, les ombres et enfin les détails.

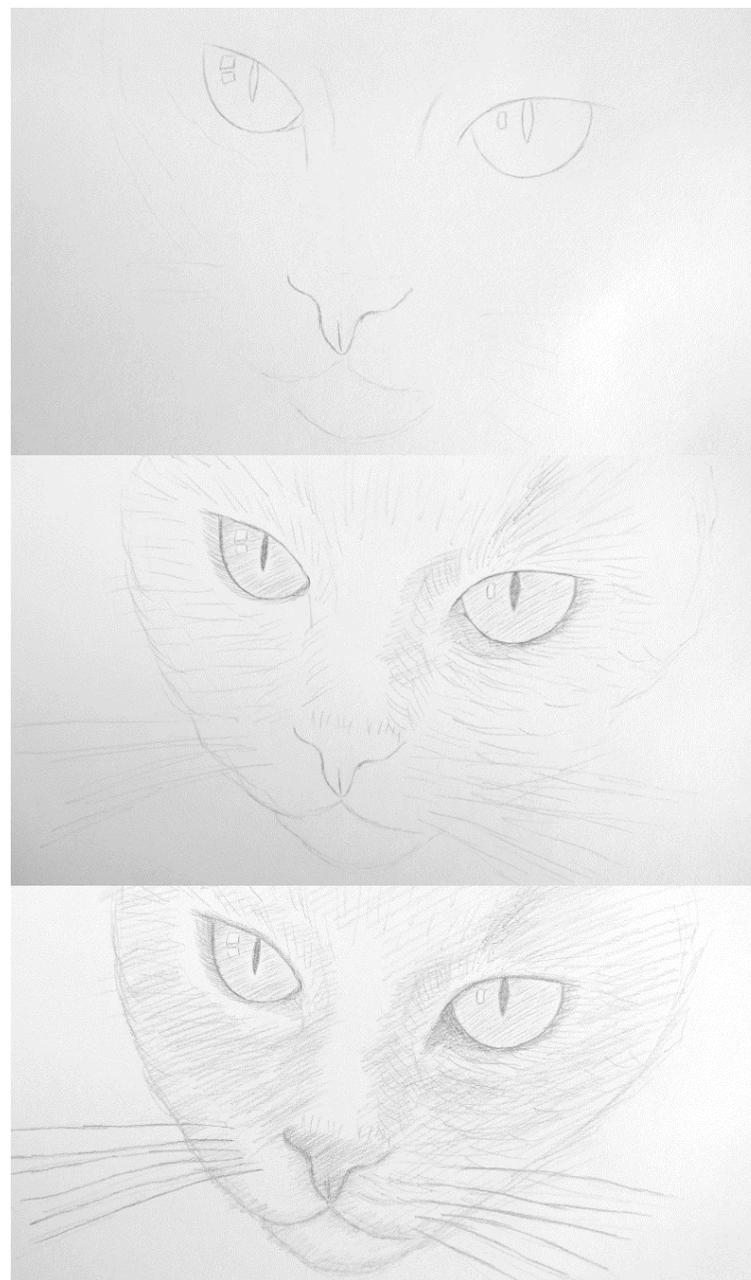
Comme toujours il faut **procéder par étapes** et ne pas se laisser distraire par une couleur, un détail. Gardez toujours une vision d'ensemble pour bien **harmoniser** votre dessin en termes d'intensité et de rendu.

Ce sont les détails qui feront toute la **richesse** de votre dessin et mais il ne faut non plus y passer trop de temps non plus, il faut trouver un juste équilibre.

En fonction de la taille de votre dessin, certains détails vous seront **inaccessibles**, c'est pourquoi il est parfois préférable de renoncer à les réaliser ou alors recommencer votre dessin sur une plus grande feuille.

Avant de vous lancer dans les détails vérifier que la forme et les **proportions** sont correctes, il vaut souvent mieux recommencer que de passer des heures à faire les détails d'un dessin dont les proportions sont fausses.

Il y a dans le dessin une part d'**interprétation** même si on essaye d'être le plus fidèle possible au modèle, un dessin n'étant pas une photo, à un moment donnée de la réalisation il faut aussi s'avoir s'en détacher et créer ses propres détails.



#### 4) Le clair-obscur

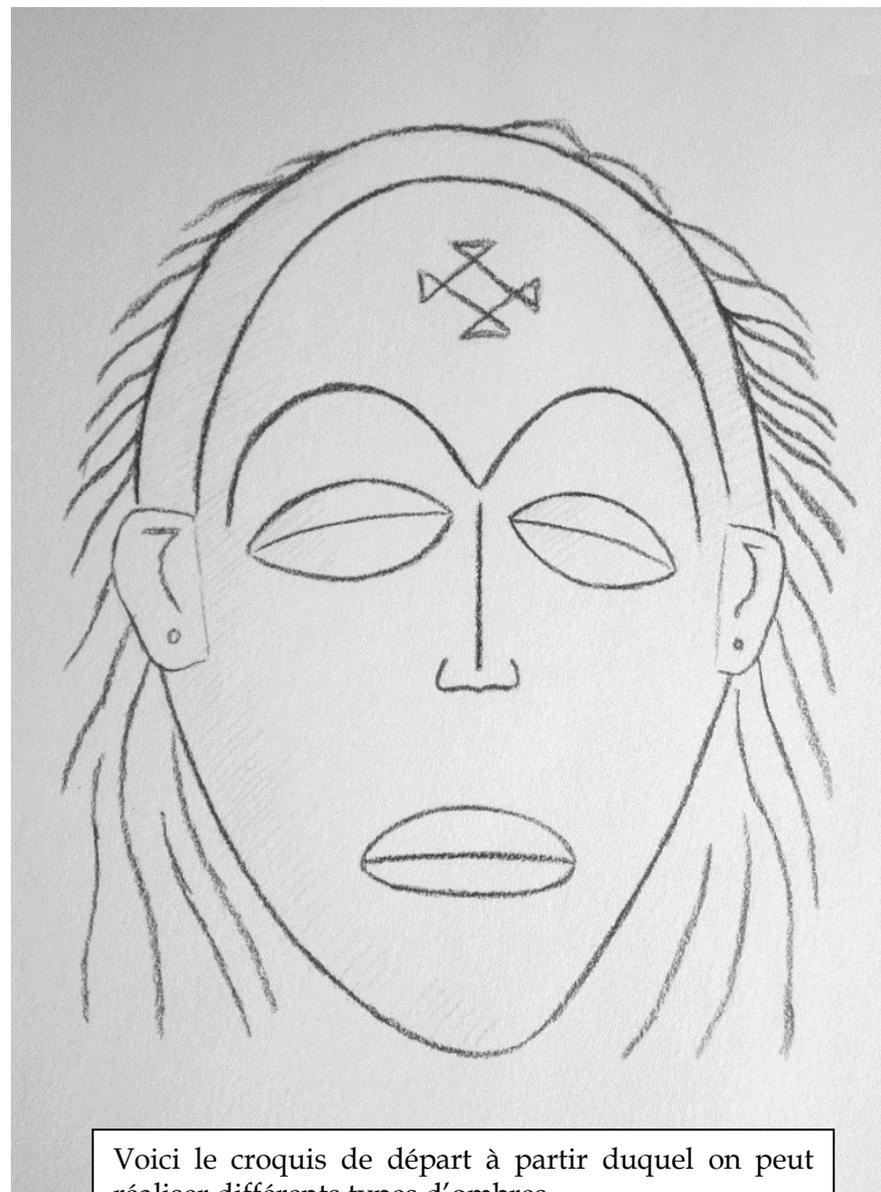
Il s'agit des ombres que l'on applique sur le dessin, afin de **faire ressortir le relief**, le volume, la profondeur du sujet. Pour cela on réalise de large surface de gris de différentes intensités, mais également des **dégradés**.

Pour vous aider il est possible de **frotter avec le doigt** les zones grisées afin de donner un effet de flou et aussi de lisser la surface afin de la rendre plus homogène.

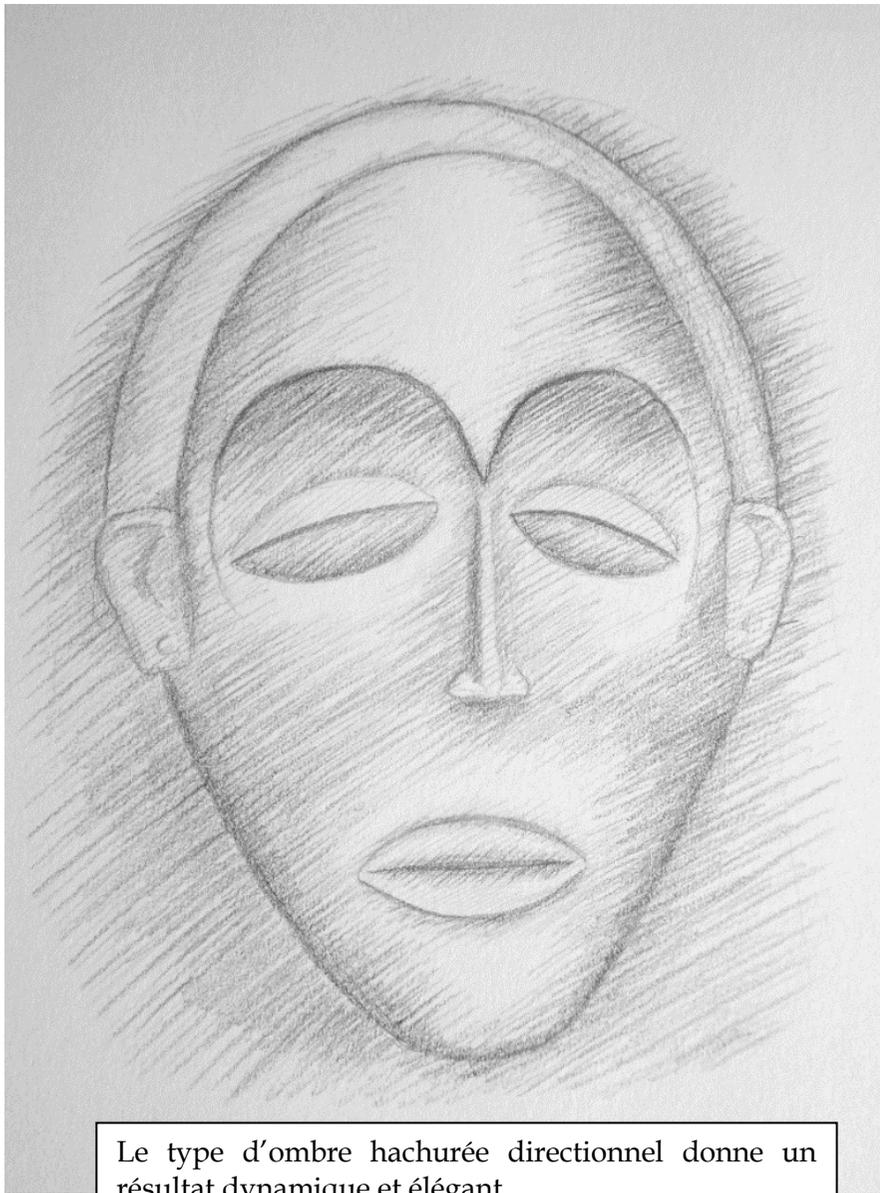
Mais le plus élégant reste l'**ombre directionnelle** qui montre votre maîtrise des lignes parallèle et la régularité de vos traits. N'oubliez pas également d'harmoniser l'**intensité** de vos ombres pour en faire un tout cohérent.

N'oubliez pas qu'il ne faut pas trop marquer les **contours**, ce sont les ombres qui vont délimiter votre dessin. A moins que vous cherchiez à rendre sa **pureté** au trait du dessin comme dans l'exemple ci-contre.

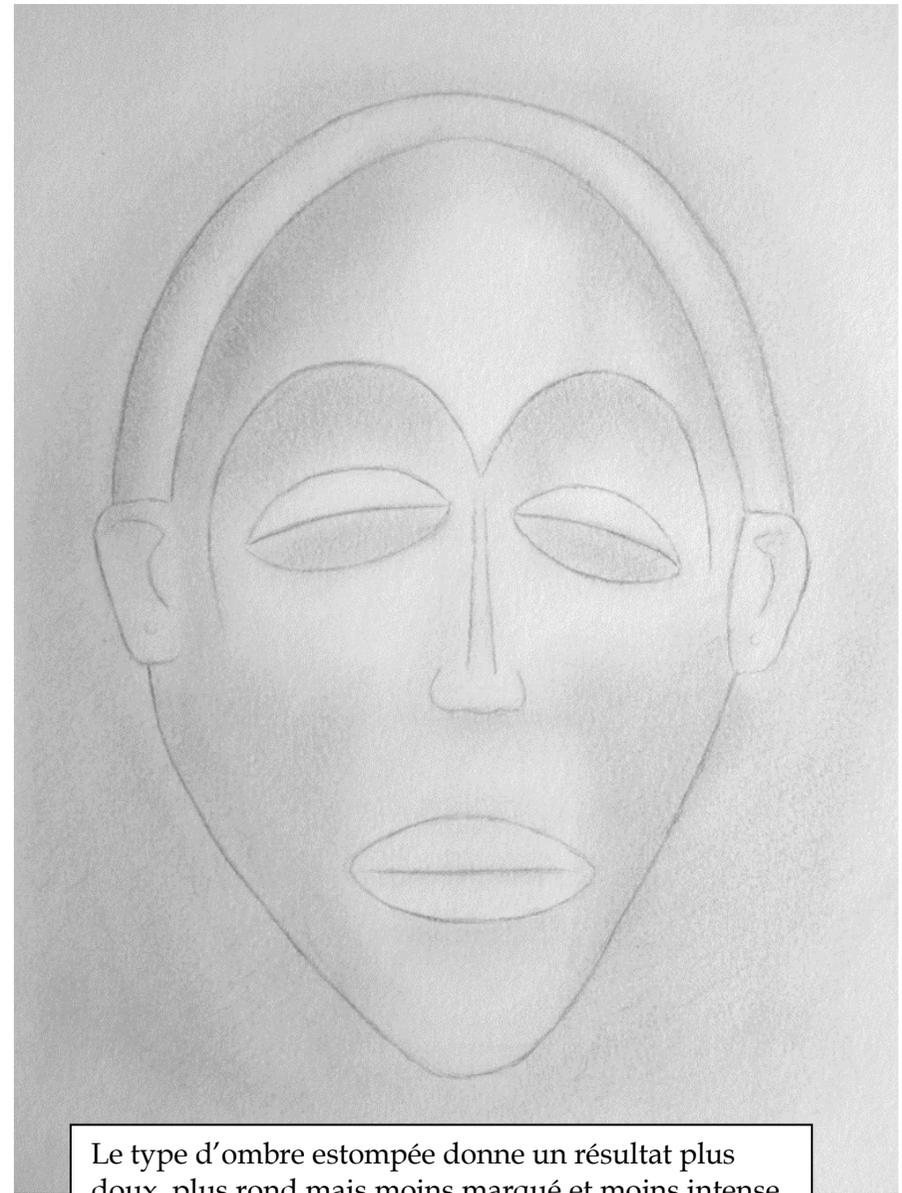
Enfin commencer vos ombres par **la partie gauche** du dessin - si vous êtes droitier - sinon votre main va avoir tendance à frotter et vous allez vous retrouver avec le coté de la main toute noire, on s'en rend compte souvent trop tard...



Voici le croquis de départ à partir duquel on peut réaliser différents types d'ombres



Le type d'ombre hachurée directionnel donne un résultat dynamique et élégant



Le type d'ombre estompée donne un résultat plus doux, plus rond mais moins marqué et moins intense

## 5) Les techniques pour tricher

Je vous mets à l'aise tout de suite, ces techniques je les ai beaucoup, beaucoup utilisées cela ne m'a pas empêché de progresser. Au contraire **reproduire les œuvres** des artistes célèbres donne confiance en soi, cela permet de tester différentes techniques, d'avancer, en attendant de trouver son propre style.

Car il ne faut perdre de vue que quand vous reproduisez une photo par exemple, l'œuvre appartient au photographe qui a fait la photo, transformer une photo en dessin ne fait pas de vous l'artiste original.

Que cela vous permette d'épater vos amis c'est une chose, mais l'important est de ne pas se mentir à soi-même, vous devez trouver **votre propre style**, votre trait, produire vos créations originales, à partir de vos croquis ou de vos photos, ce n'est que comme cela que vous y arriverez.

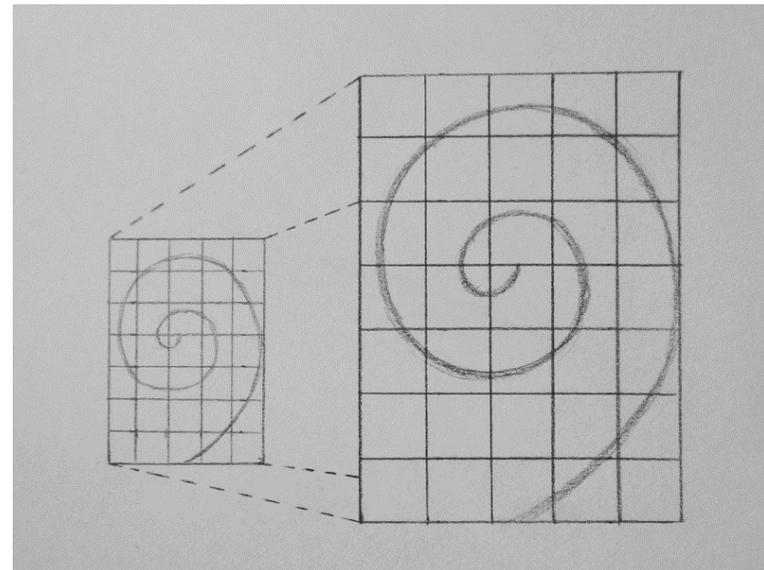
Après ce préambule un peu long, voici quelques techniques qui vous permettront de reproduire facilement les œuvres des autres :

- Le **calque**, par besoin de longue explication sur cette technique, vous posez le calque sur le dessin, vous repassez sur les principaux traits, vous retournez le calque, vous repassez sur ces traits, vous posez le calque sur la feuille de

papier blanche et vous re-re-repassez sur les traits, une fois le calque retiré, les traits de construction sont placés sur la feuille, il n'y a plus qu'à...

- La **vitre**, par le même système de transparence, le dessin original scotché à la vitre, votre feuille vierge par-dessus, vous placez les principaux traits de construction très rapidement.

- La **grille**, cette technique est utilisée quand le modèle et le support final ne sont pas de la même taille, il consiste à s'aider des lignes verticales et horizontales pour placer les différents points du modèle sur la feuille.



## 6) Les gestes du dessinateur

Il y a une série de geste que tous les dessinateurs du monde font inconsciemment et que vous aussi vous devez faire pour progresser, en voici une liste :

### - Prendre du recul

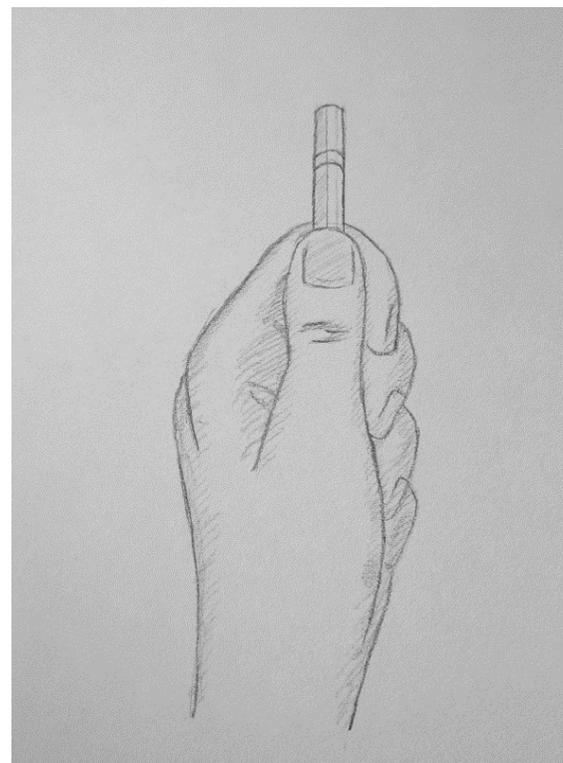
Pour avoir une vue d'ensemble du dessin que vous êtes en train de réaliser, il vous faut observer son dessin en s'éloignant un peu. Si vous travaillez sur une table, prenez votre dessin dans les mains et tendez les bras devant vous. Si vous travaillez sur un chevalet, il vous faudra vous lever pour **observer votre dessin d'une certaine distance**, c'est très utile pour voir les défauts de composition et de proportions, invisible quand on a le nez collé à la feuille.

### - Observer les contrastes

Pour faire disparaître les lignes du dessin et ne révéler que les contrastes, il vous suffit de **plisser légèrement les yeux**, cela vous permet de voir facilement si l'équilibre des zones d'ombres est respecté et si la composition est homogène en termes de contraste.

### - Mesurer avec le pouce

Le geste le plus célèbre du dessinateur et celui qui attire le plus la curiosité, c'est ce geste qui consiste à mettre le pouce sur l'arrête du crayon et à tendre son bras vers l'avant afin de **mesurer des distances**, ou simplement d'observer les lignes du modèles avec son crayon. On retrouve ici le principe de la technique de la grille décrite plus haut.



### III.- Les incontournables

Dans ce chapitre je vous propose une série d'exercice, les **classiques du dessin**, les indémodables, qui ont fait transpirer des générations d'enfants et pourtant pour apprendre le dessin ont à pas encore trouver mieux, allez courage !

Comme je l'ai dit en introduction dessiner c'est comme faire du piano, il faut **s'échauffer** avant de commencer, et si l'on reprend après une longue période d'inactivité, il faut refaire ces **incontournables** pour revenir à son meilleur niveau.

C'est parce qu'il synthétise toutes **les difficultés** du dessin que ces exercices sont si important, forme, relief, ombre, contraste, tout y est. Il faut de la patience et de la persévérance, partir de la forme générale avant de s'intéresser aux ombres et enfin aux détails.

#### 1) Les natures mortes

Je suis comme tout le monde, j'ai horreur des natures mortes, pourtant c'est un passage obligé pour bien acquérir le sens des proportions et de la perspective.

Dans **l'exercice du vase** par exemple la difficulté réside dans la superposition des différents cercles qui composent la structure interne du vase, c'est pourquoi je vous conseille de tracer l'intégralité de ces cercles avant de les effacer.



## 2) Fleurs et feuilles

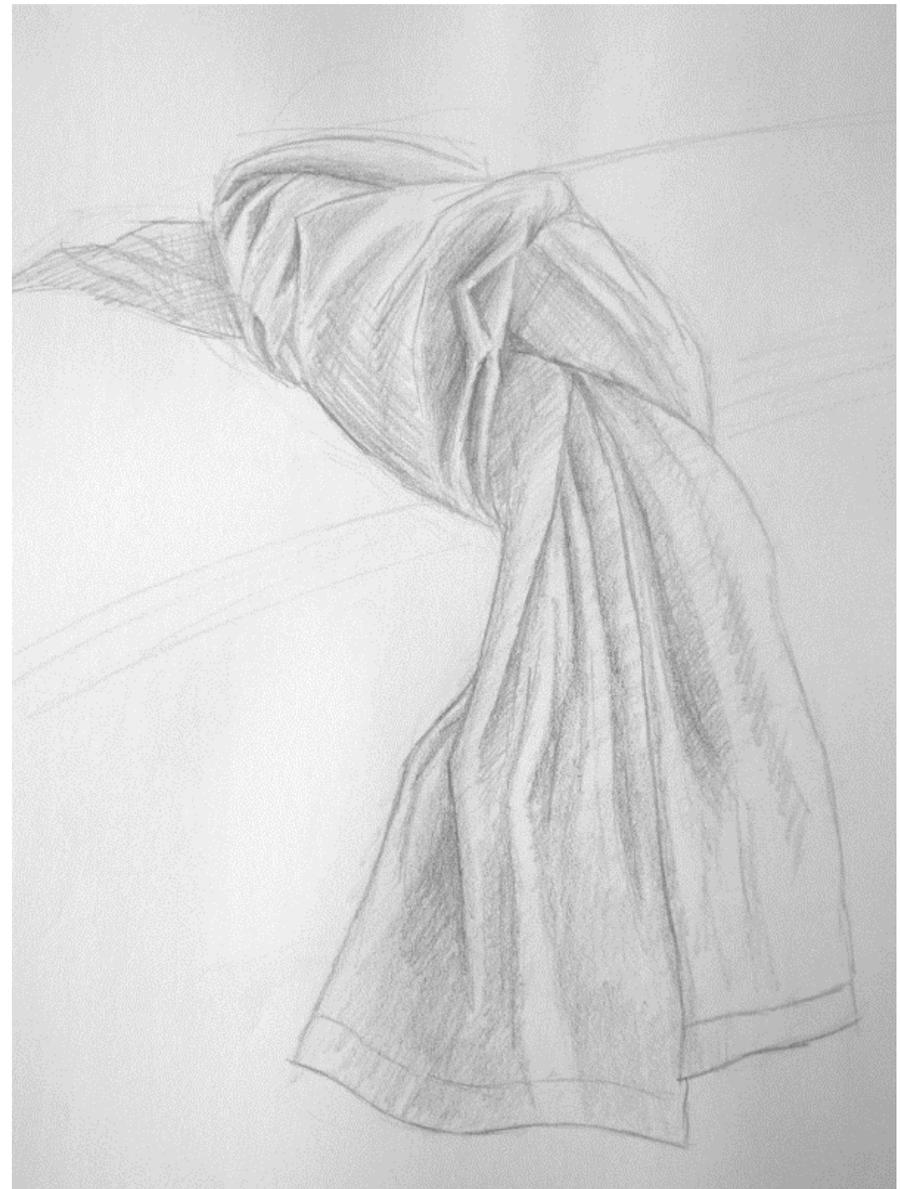
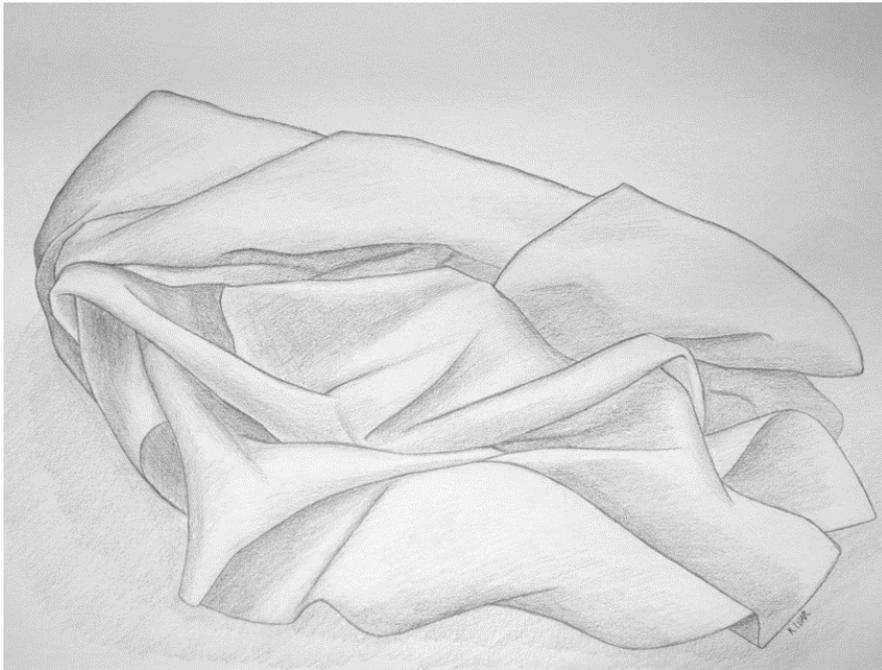
La **composition florale** est un sujet très apprécié en dessin, les lignes sont belles, harmonieuses, fluides, naturelle.

Dans un premier temps inutile d'attaquer sur un bouquet complet, concentrez-vous sur quelques fleurs et feuilles, soignez les détails, les ombres, les dégradés.



### 3) Le drapé

Le drapé c'est la panacée de la peinture ancienne, rare sont les tableaux qui en sont dénués. C'est un élément difficile pour lequel il faut s'exercer, rien de mieux de rouler un morceau de tissu et de l'éclairer avec une lampe de bureau.

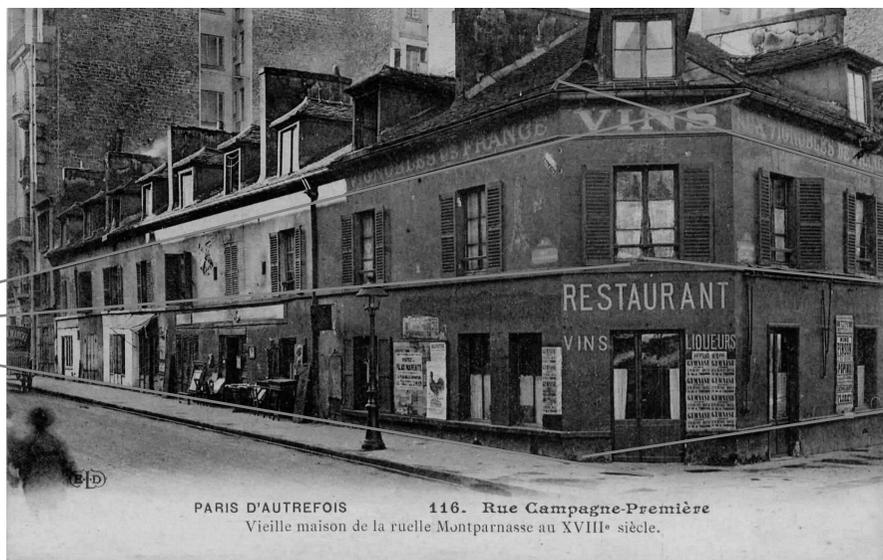


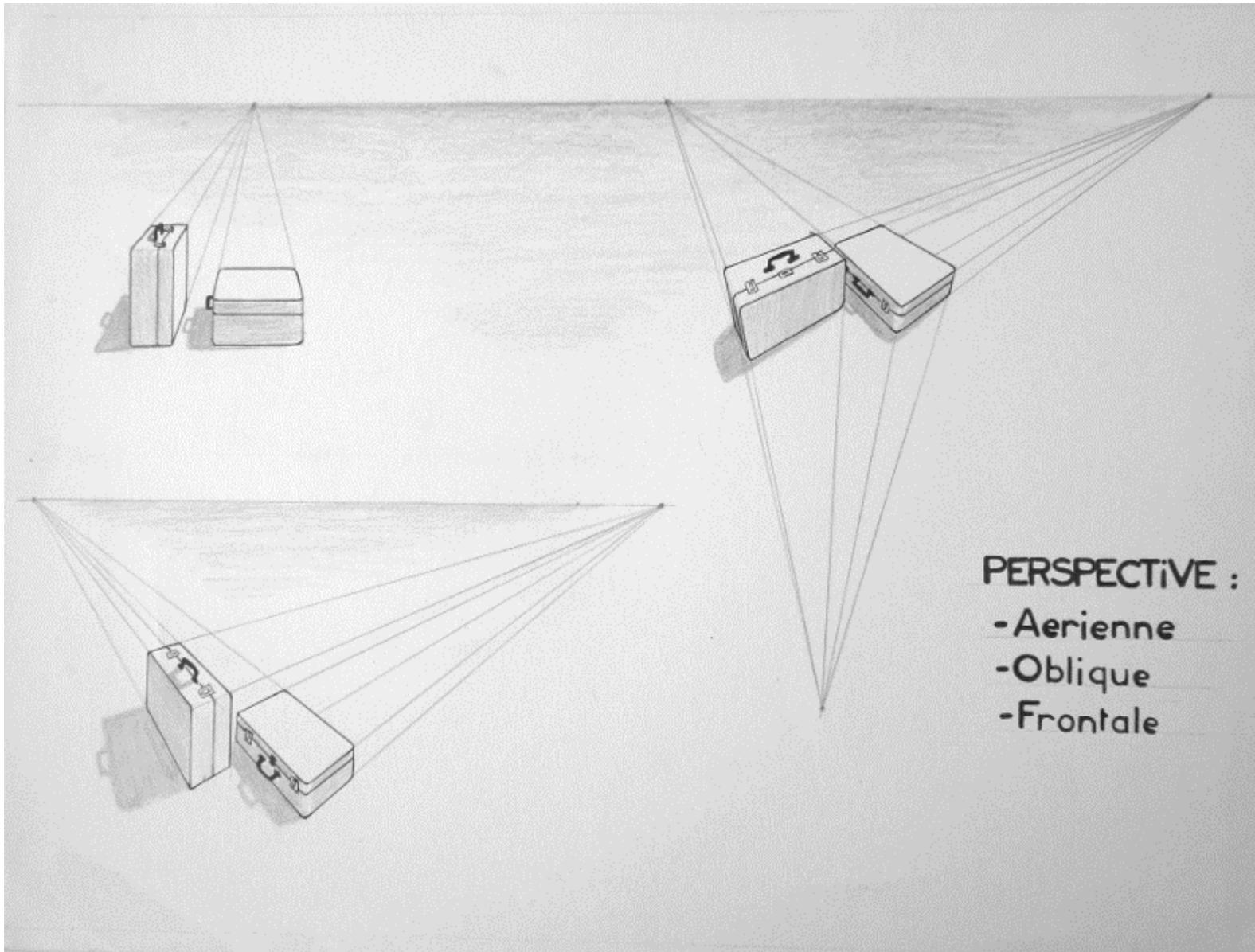
#### 4) La perspective

Maîtriser la perspective c'est trouver, le ou les **points de fuite** qui compose une image, attention le point de fuite peut se trouver à l'extérieur de la feuille.

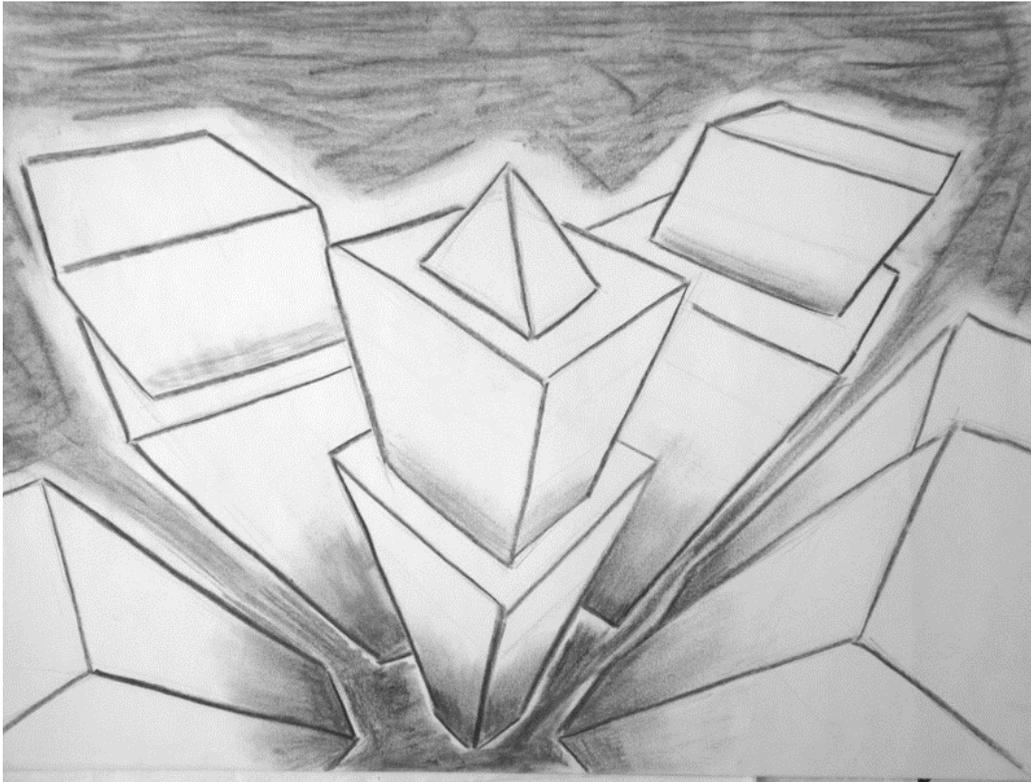
Les points de fuite sont d'autant plus visibles dans les paysages urbains où les lignes des immeubles permettent de facilement les positionner.

Mais les objets d'une nature morte sont eux aussi soumis aux lois de la perspective, ne pas les respecter entraîne des bizarreries qui ne passeront pas inaperçu autant les apprendre une bonne fois pour toutes.





Poussé à l'extrême les règles de la perspective nous permettent de réaliser des choses surprenantes...



## IV.- Développer votre créativité

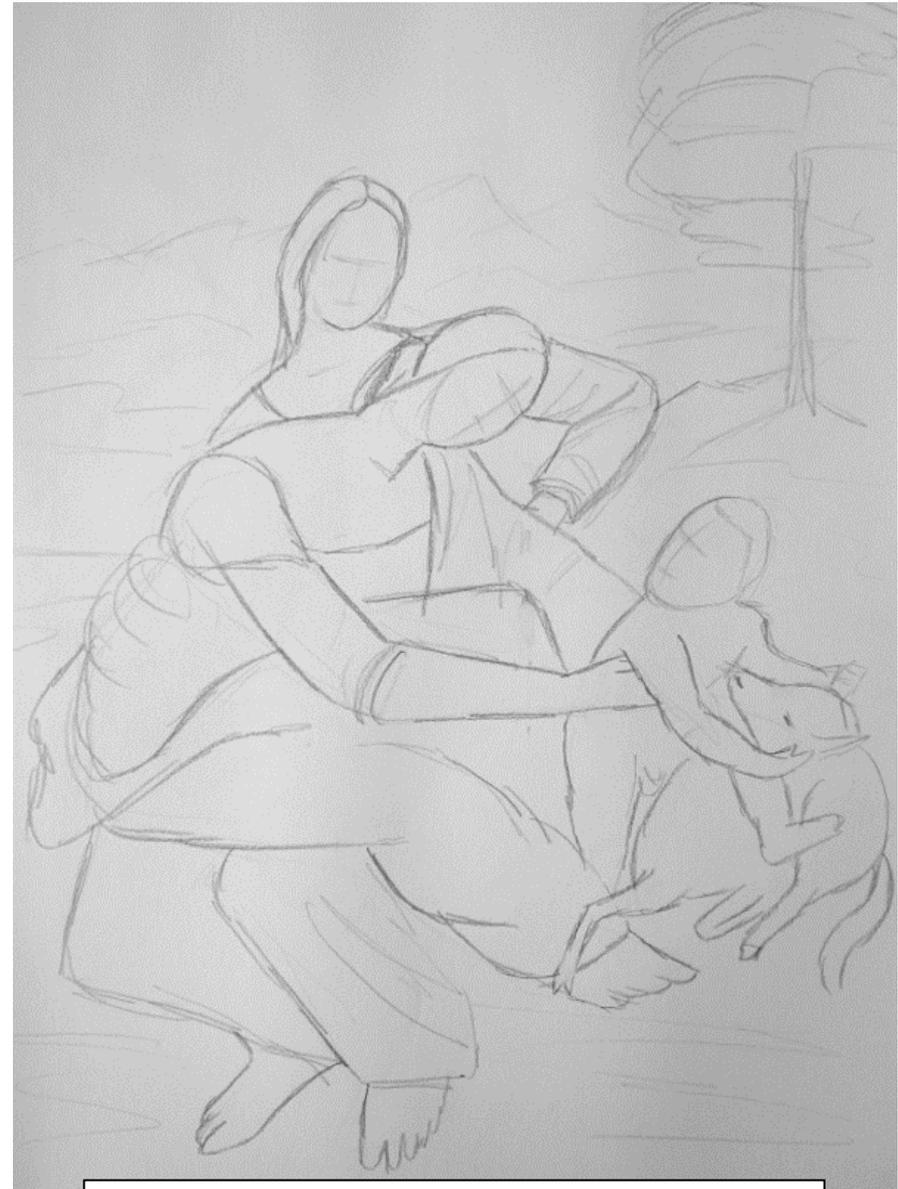
### 1) Le croquis

Le croquis c'est l'art de **dessiner vite**, il faut saisir en un instant les lignes, les formes, les espaces. Le croquis permet réellement de progresser, c'est un exercice qui rend le dessin vivant.

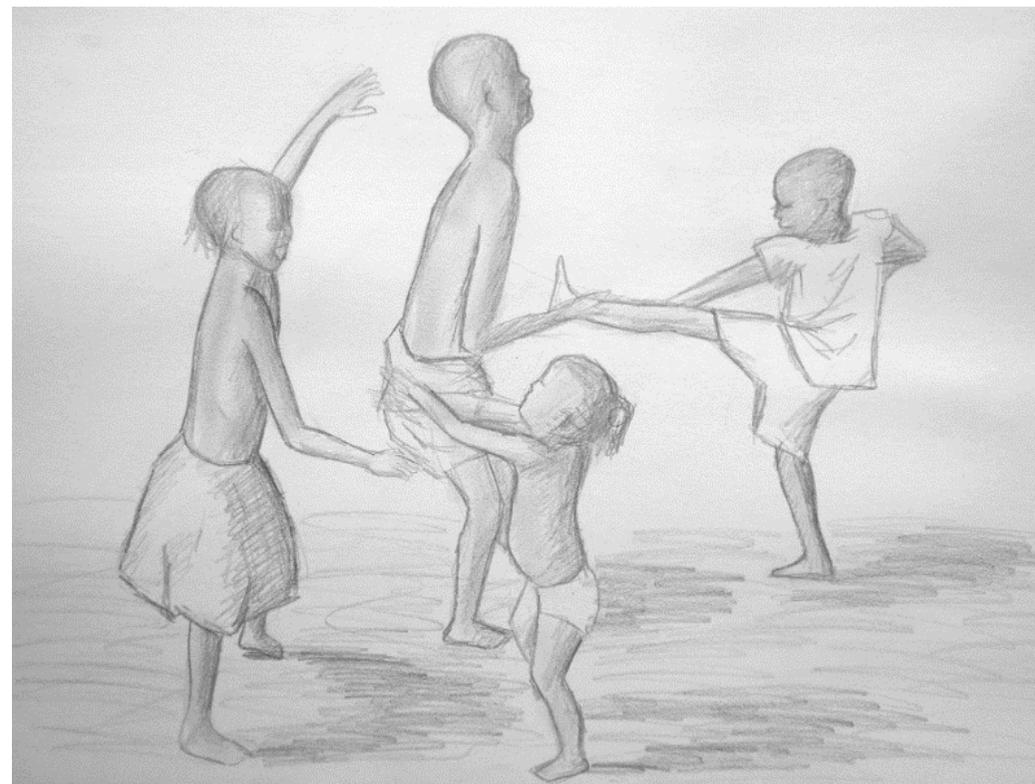
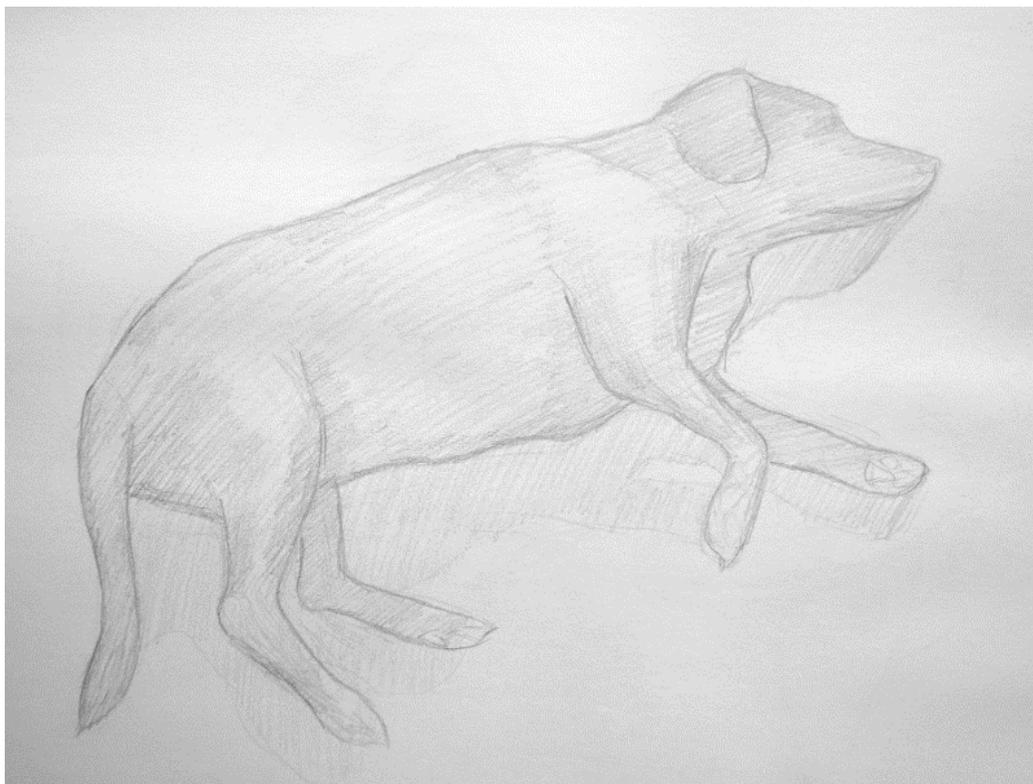
D'ailleurs si votre sujet est justement une personne bien vivantes qu'il va falloir dessiner vite pour ne pas lui imposer de longues et douloureuses minutes de pause.

Mais rien ne vous empêche de vous exercer à l'art du croquis sur des sculptures, des tableaux ou tout autres support, du moment que l'on garde à l'esprit que le temps est compté.

Contraint d'aller à l'essentiel, c'est grâce au croquis que vous allez vraiment progresser, vous serait obligé de trouver le trait juste, c'est là l'essence même du dessin.



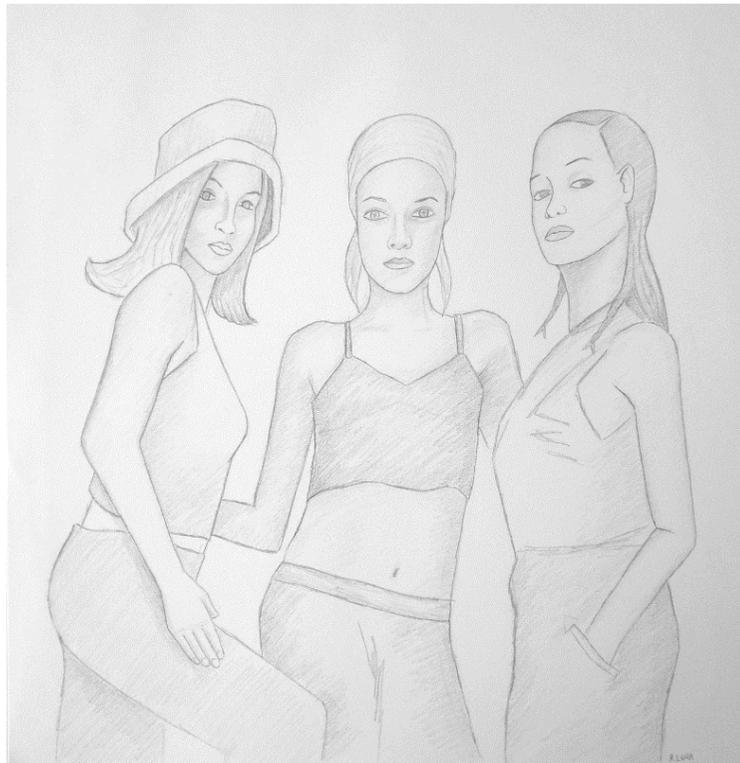
Inutile de rentrer dans les détails, le plus important étant de rendre la dynamique de la composition

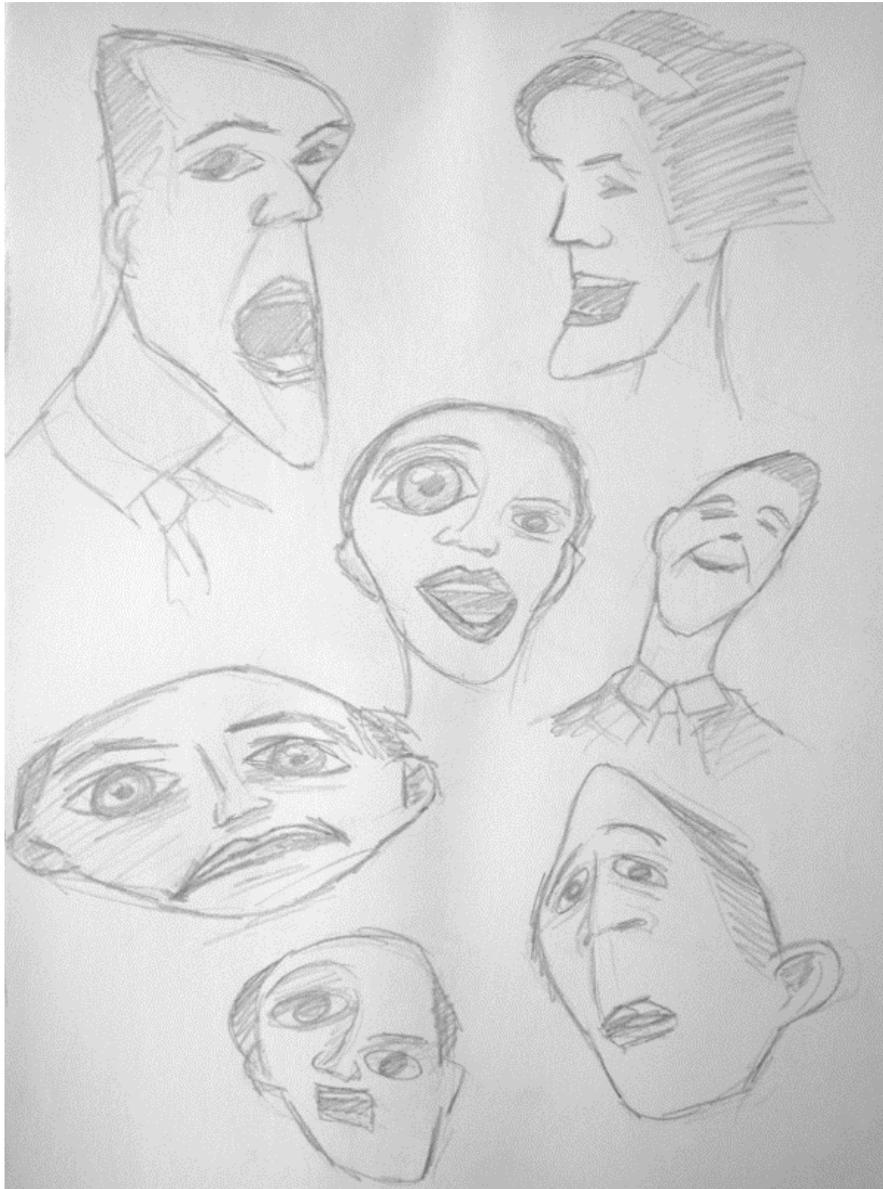


Ombragez nerveusement les zones sombres du dessin, sans perdre de temps, essayez d'aller vite

## 2) La bande dessinée

La bande dessinée c'est un art à part entière, le neuvième d'ailleurs, en plus du dessin on y trouve la notion de mise en page, il y a les bulles à insérer, toute une scénographie particulière à adopter, c'est pourquoi je me contenter ici de quelques caricatures, c'est un art exigeant - que je ne maîtrise pas très bien d'ailleurs - mais idéal pour progresser.





## V.- Dessiner le corps humain

L'étude du corps humain est complexe, c'est vrai, mais c'est un sujet tellement vivant, un sujet universel, qui fascine et qui interpelle, c'est une source d'inspiration inépuisable.

### - Travailler avec un mannequin en bois

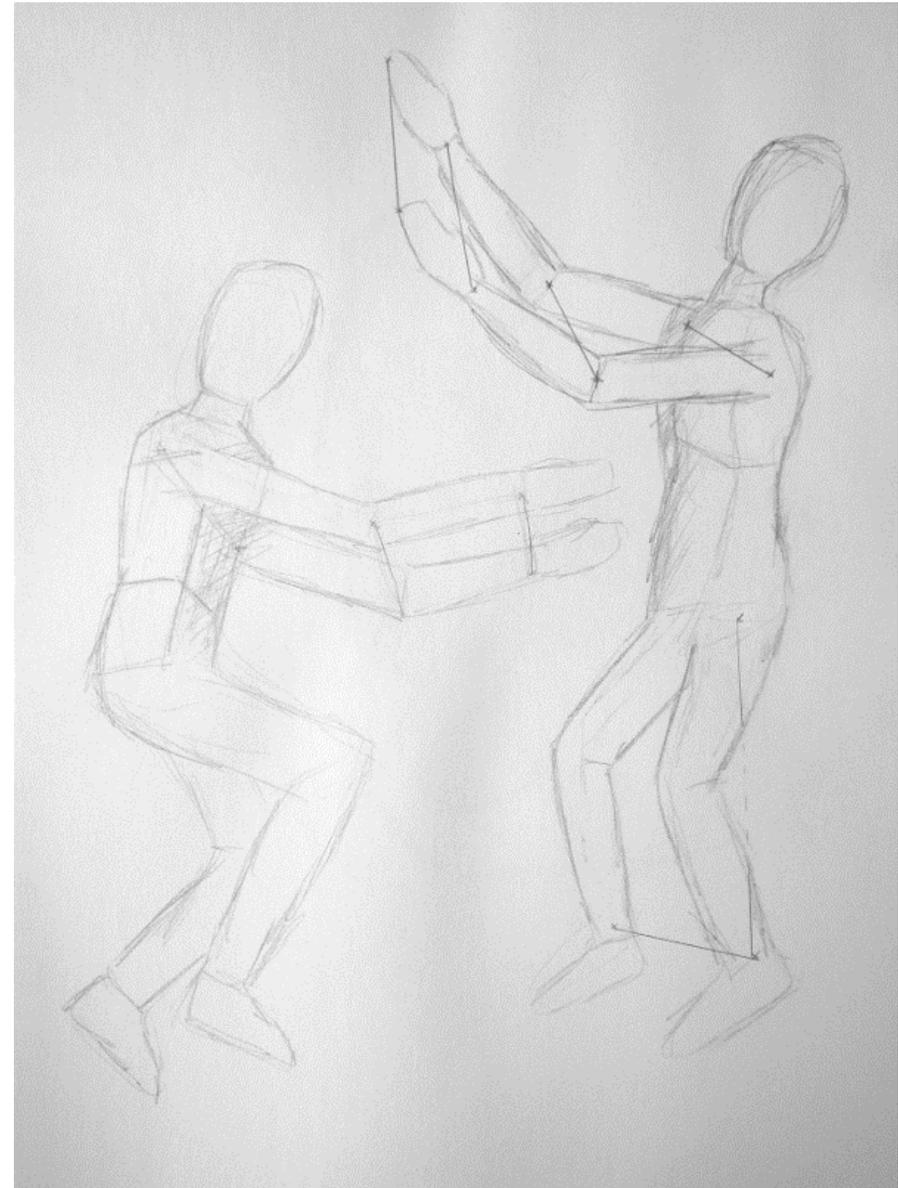
Je n'aime vraiment pas les mannequins en bois, mais quand on n'a rien d'autre sous la main cela vous permet quand même de tracer la silhouette générale d'un personnage

### - Travailler d'après une photo

Si vous travaillez d'après une photo, veillez à ce que la personne soit de plein pied, que ses bras et ses jambes soit bien visibles, attention aussi à la déformation optique qui fait qu'une partie du corps paraît plus grande qu'elle ne devrait

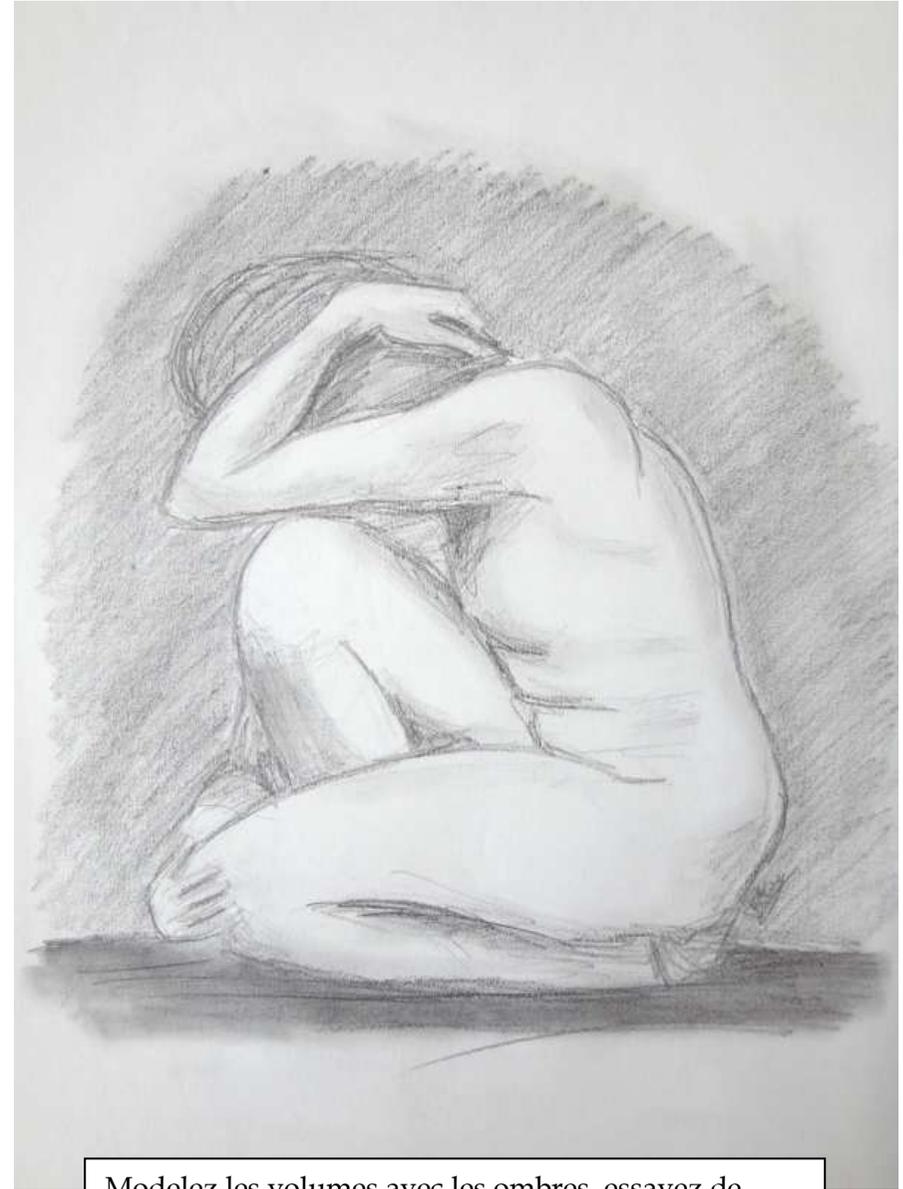
### - Travailler avec un modèle vivant

Si vous parvenez à convaincre une bonne âme de poser pour vous, assurez-vous qu'elle soit confortablement installée, les longues séances de poses deviennent rapidement pénibles





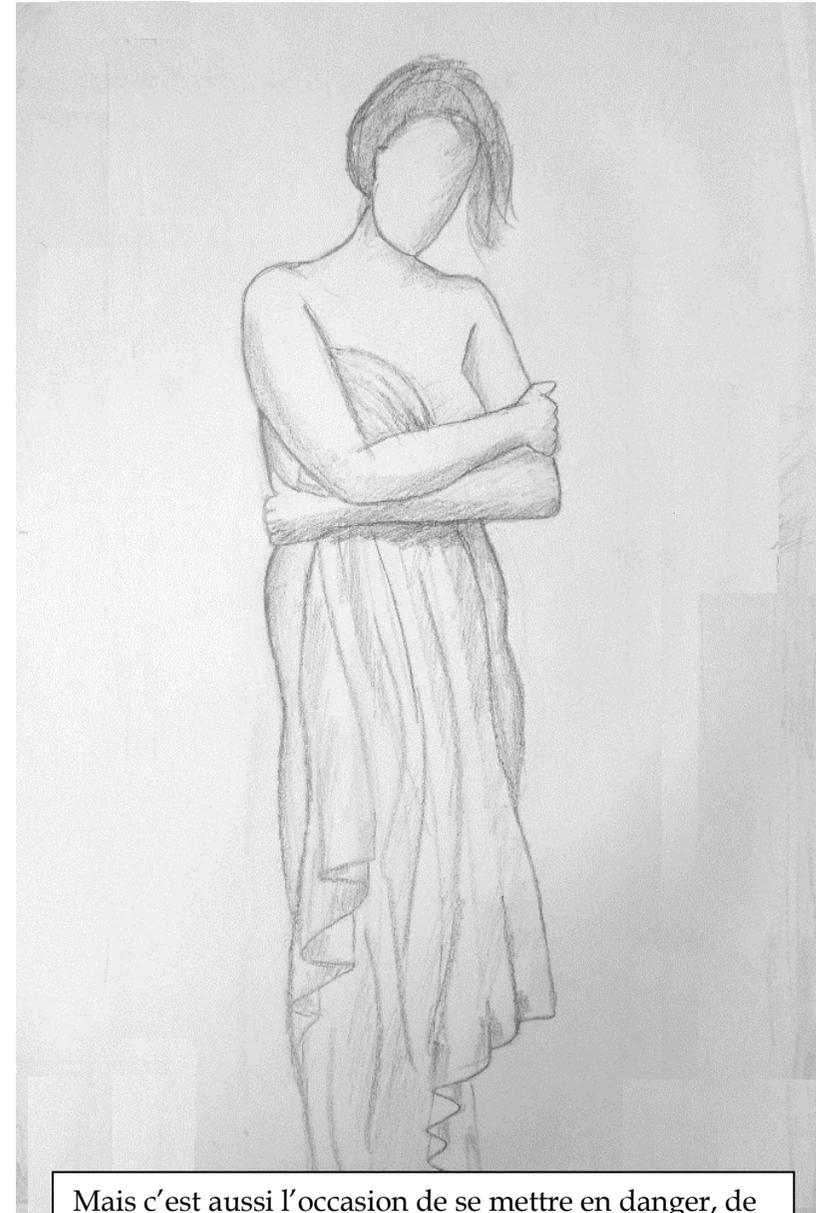
Attachez-vous à représenter les lignes générales du corps sans vous préoccuper du décor ou du visage



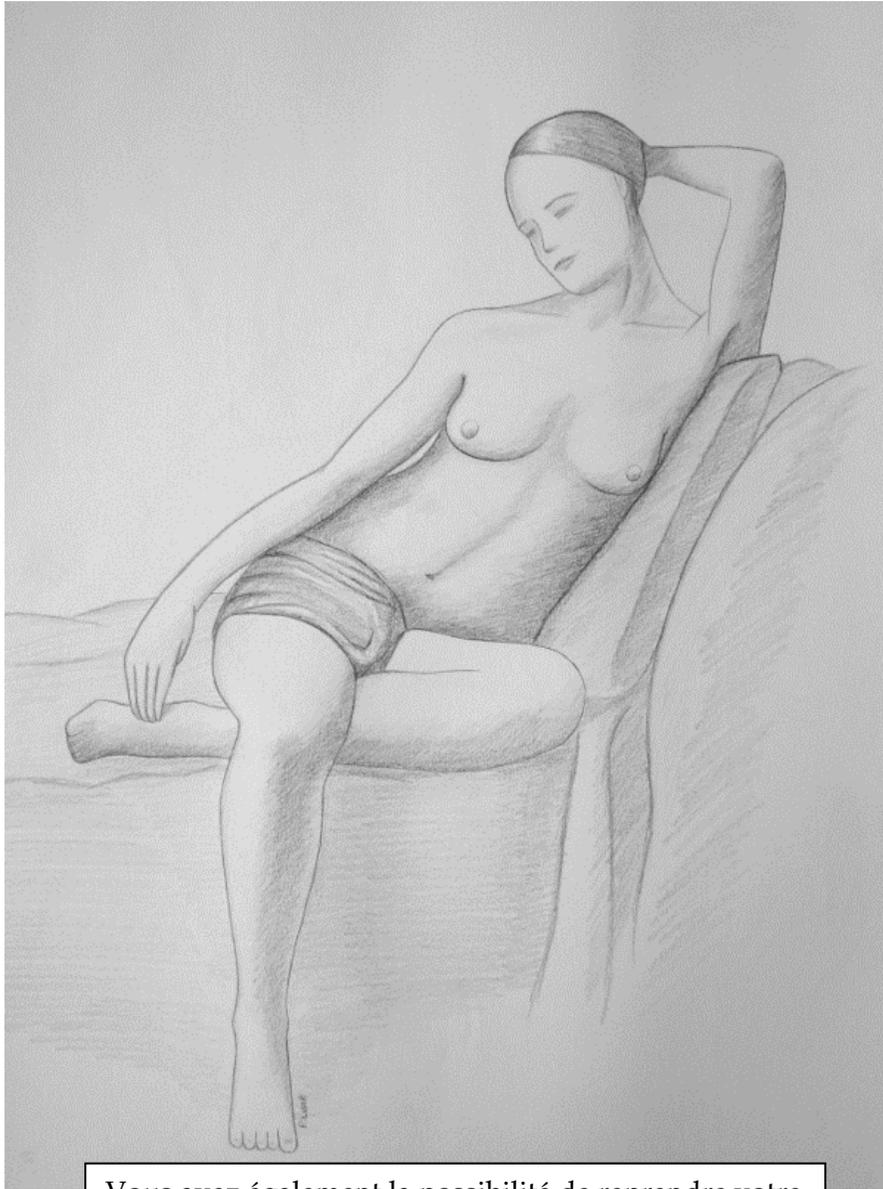
Modelez les volumes avec les ombres, essayez de créer du contraste pour mettre en valeur le modèle



Les dessins réalisés sur le vif avec un modèle vivant vous amène à faire plus d'erreurs que d'habitude

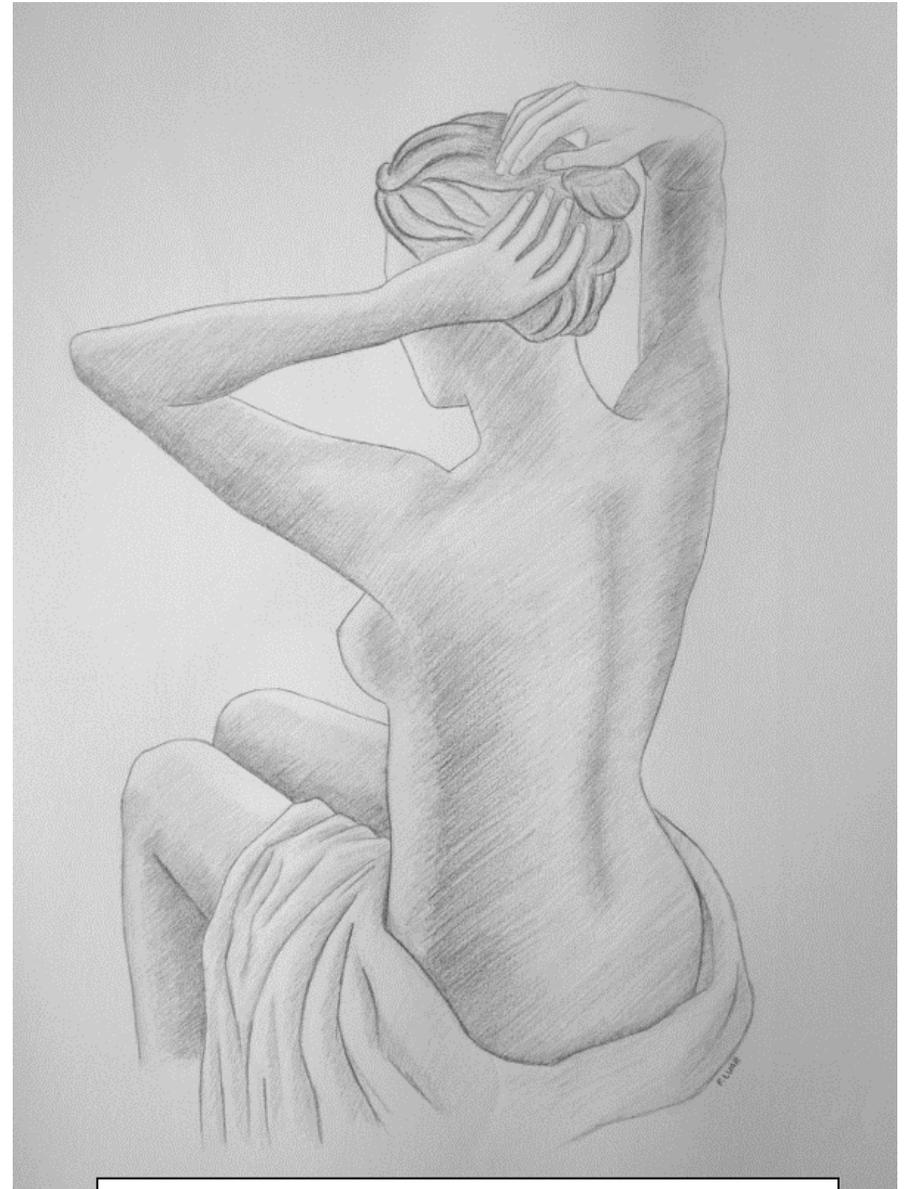


Mais c'est aussi l'occasion de se mettre en danger, de dépasser ces propres limites et donc de progresser



Vous avez également la possibilité de reprendre votre dessin plus tard afin d'y ajouter les détails manquants

www.

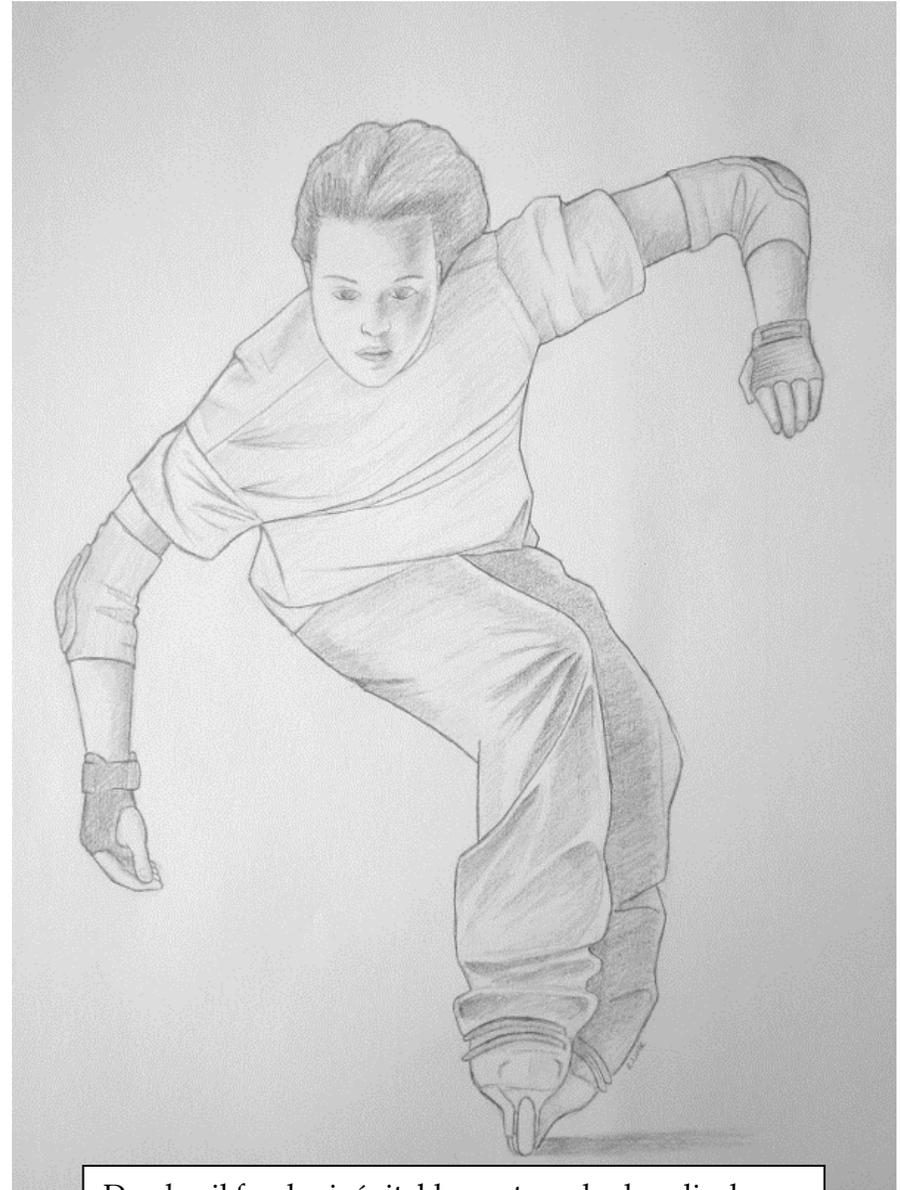


Ou pour refaire des ombres, mais votre dessin perdra en réalisme, en spontanéité



Les vêtements compliquent la lecture du corps et rendent le dessin plus difficile à réaliser

www.



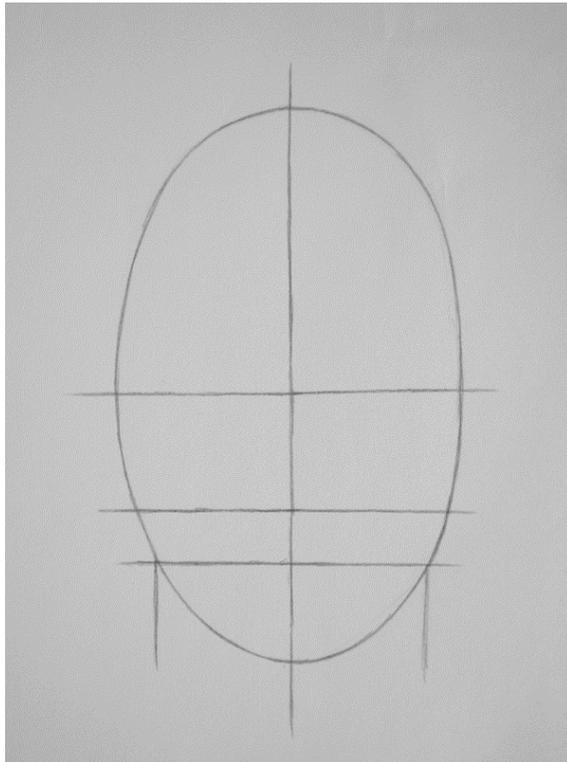
De plus il faudra inévitablement rendre les plis du tissu, on en revient aux exercices sur les drapés

27/36

## VI.- Dessiner le visage

La réalisation de portrait est difficile mais il permet de plonger au cœur de l'âme humaine, au travers du regard, il y a tant d'expressions, de sentiments que l'on peut exprimer.

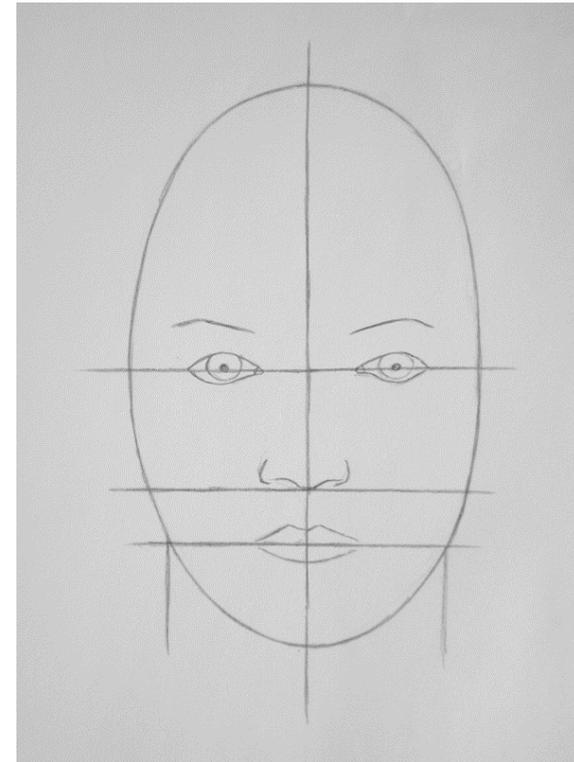
Voici quelques conseils pour démarrer, il faut placer la ligne des yeux au milieu de votre ovale

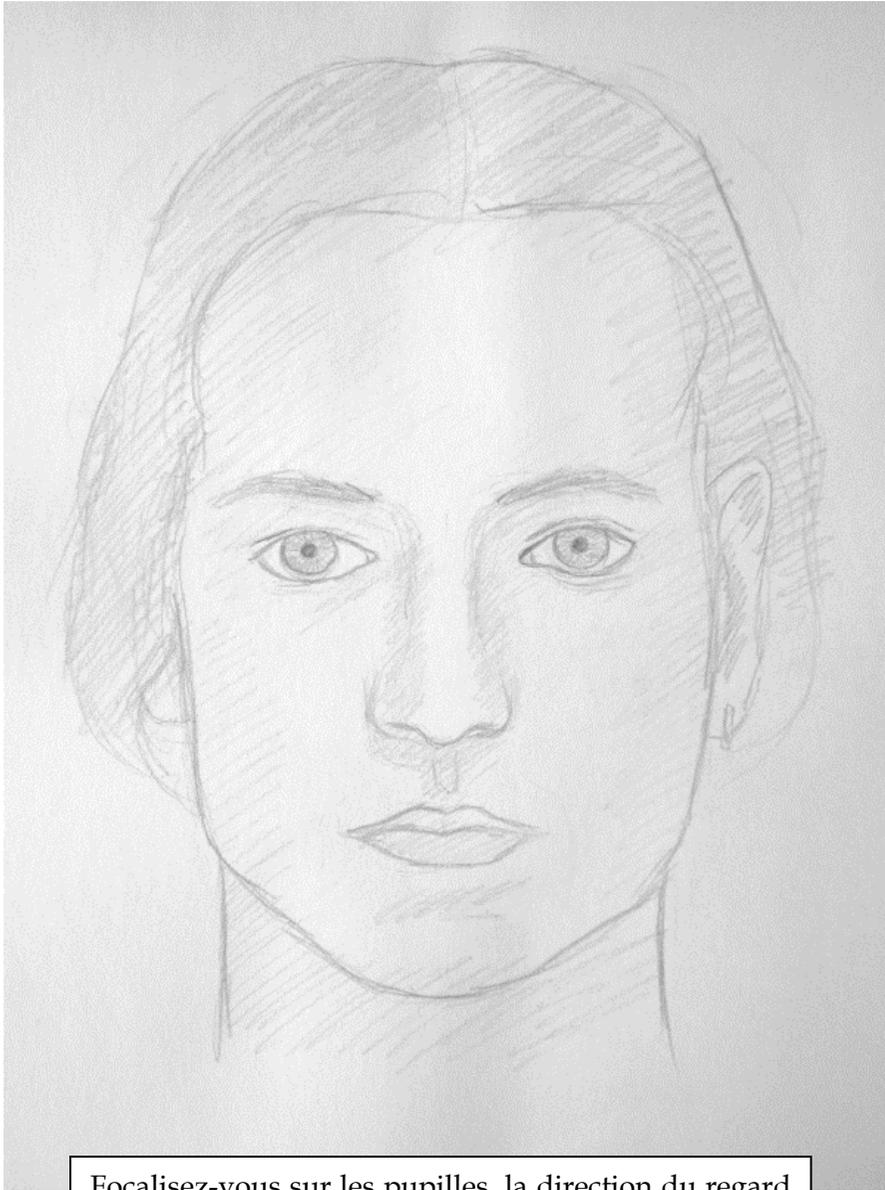


Quand on regarde un portrait on regarde en premier les yeux, veillez à bien orienter le regard, pour ne pas que votre personnage louche (ce qui arrive très fréquemment).

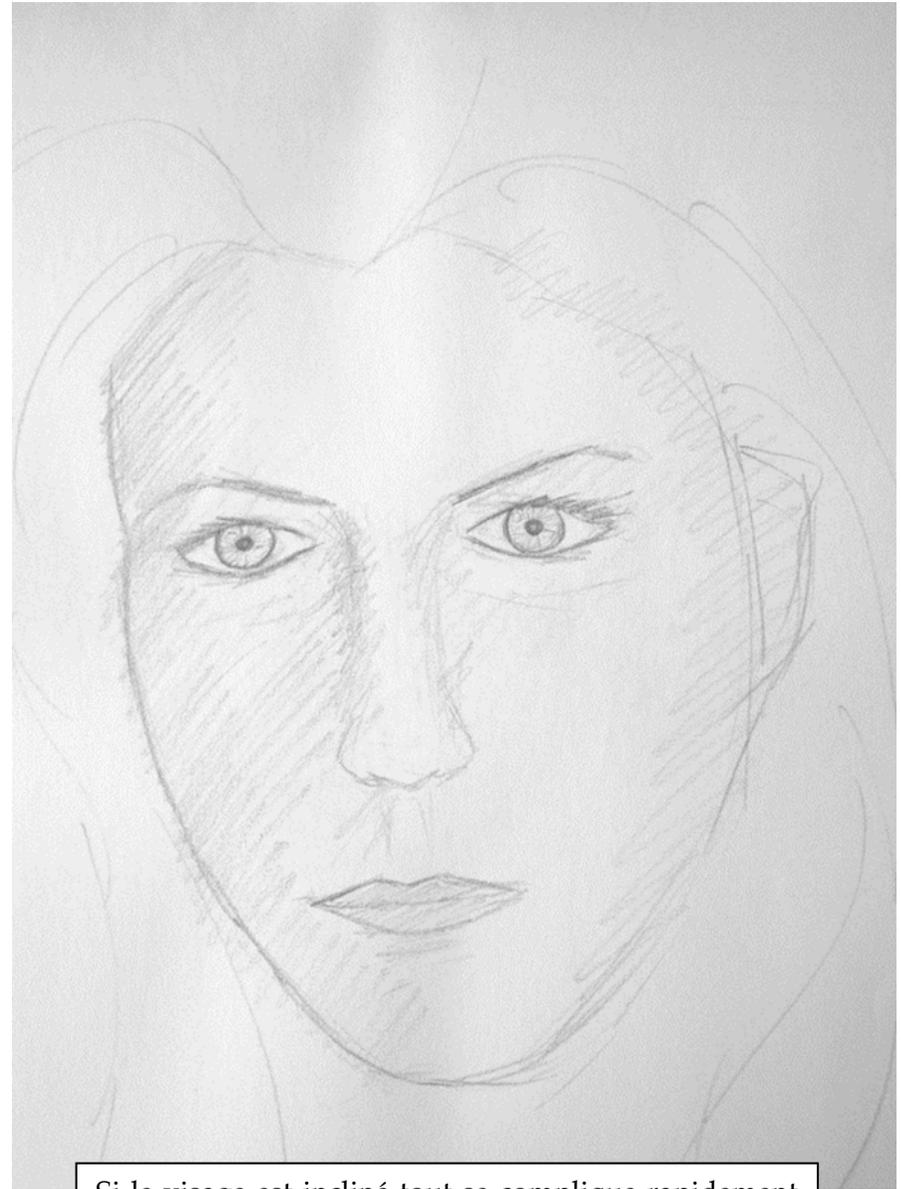
Les cheveux demandent beaucoup de travail et attirent beaucoup le regard c'est pourquoi je vous conseille de les ombrer grossièrement dans un premier temps.

Les oreilles sont placées entre la ligne des yeux et celle du nez

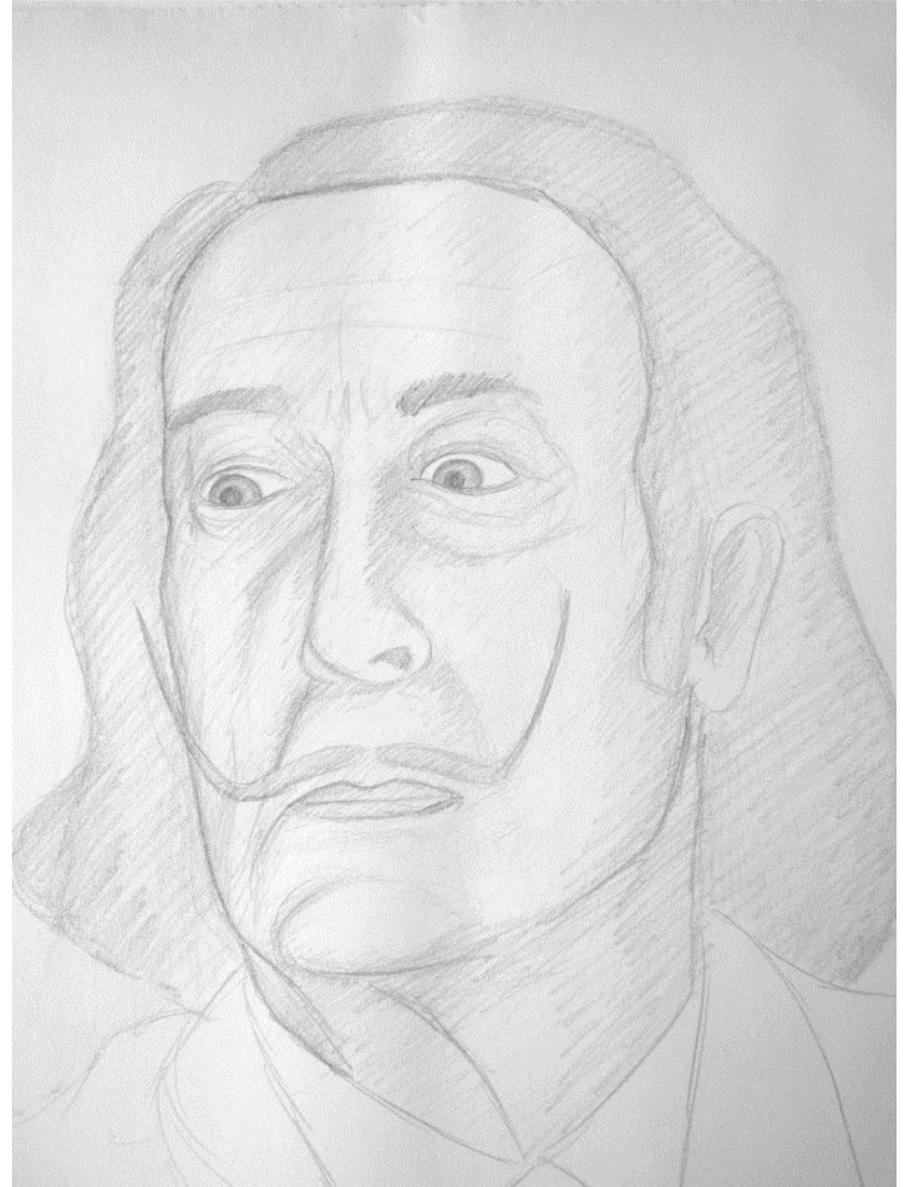
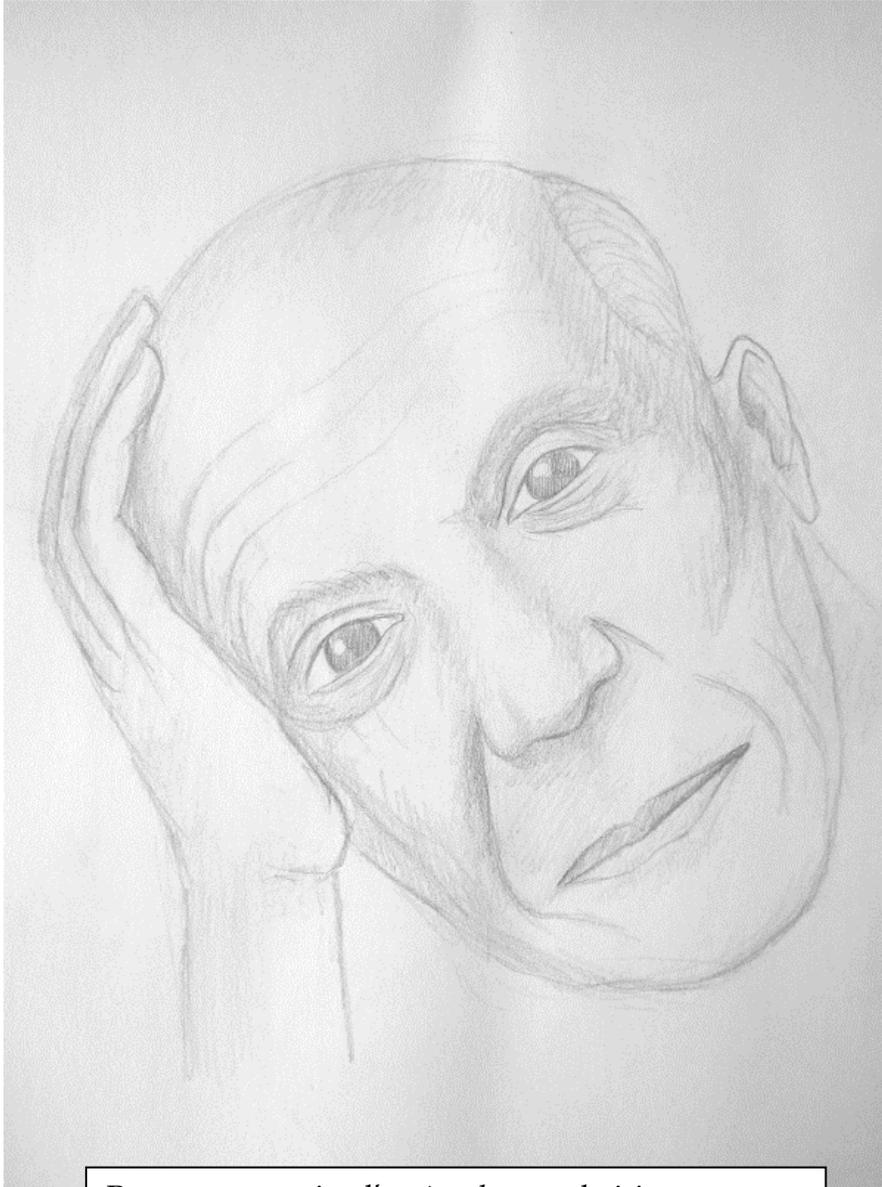




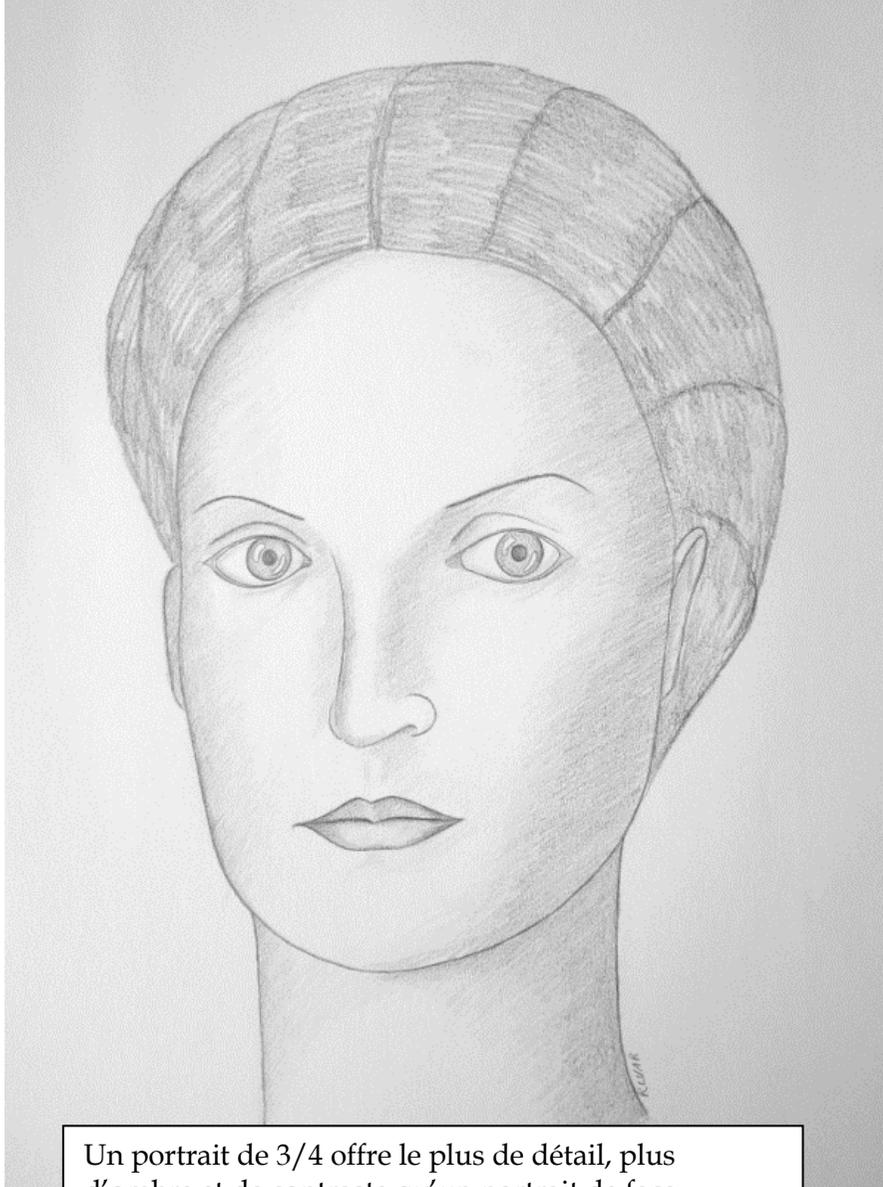
Focalisez-vous sur les pupilles, la direction du regard est fondamentale dans un portrait



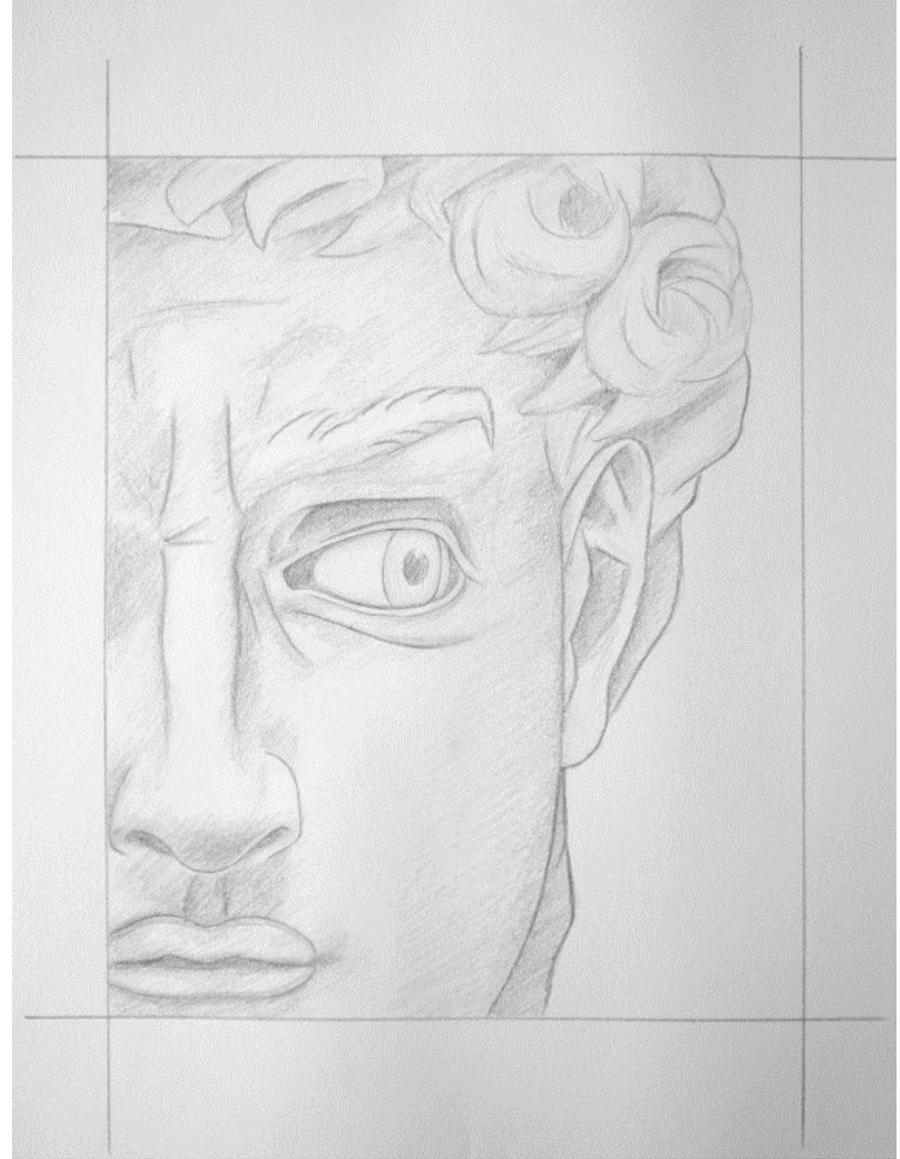
Si le visage est incliné tout se complique rapidement mais les proportions restent les mêmes



Pour vos portraits d'après photos, choisissez-en avec des ombres qui facilitent la lecture des volumes



Un portrait de 3/4 offre le plus de détail, plus d'ombre et de contraste qu'un portrait de face



## Conclusion

J'espère que ces quelques conseils pourront vous être utiles, j'ai essayé de synthétiser dans ces pages ce que j'ai appris, il y aurait sûrement beaucoup plus à dire.

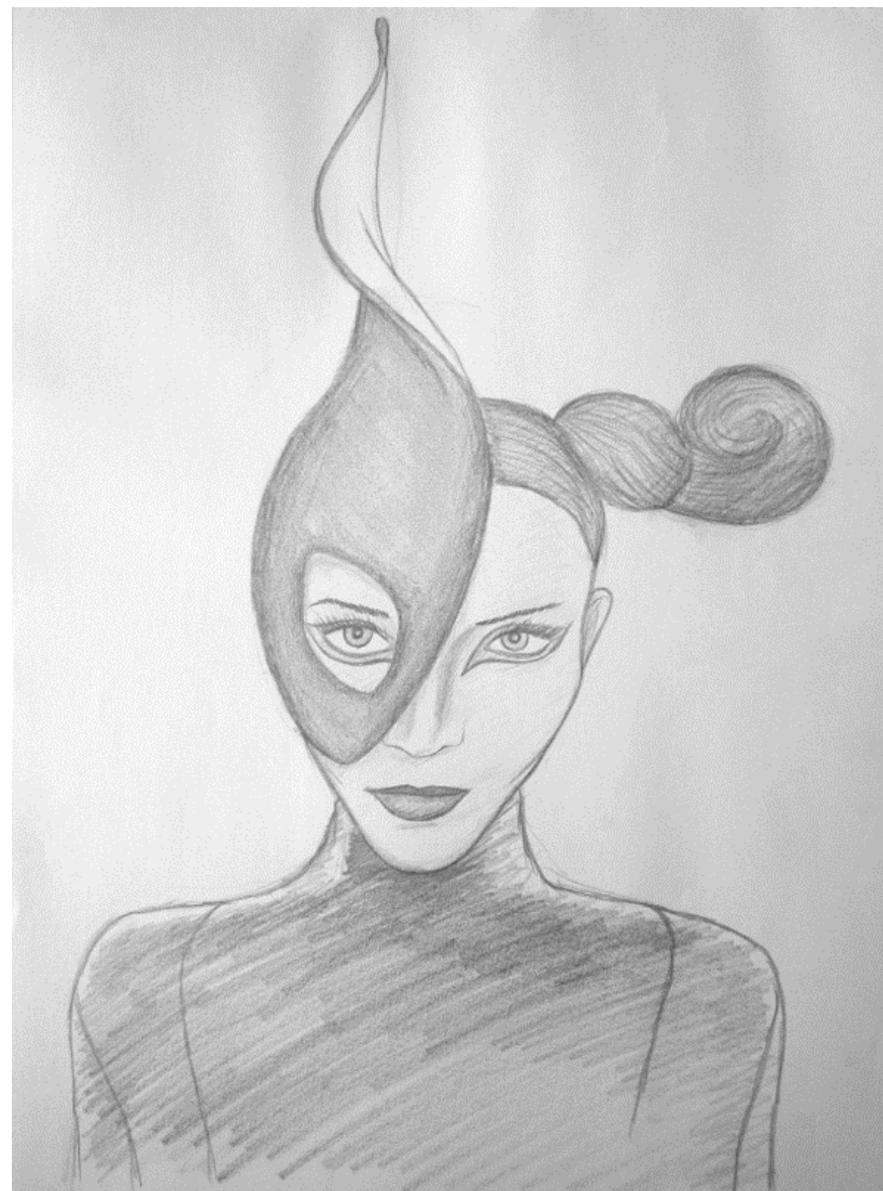
Mais dans le dessin, rien ne remplace **la pratique**, il faut s'exercer sans cesse, recommencer et surtout ne pas se décourager.

L'erreur la plus fréquente est un mauvais **choix de sujet**, soit trop complexe par rapport à son niveau, soit une photo avec des effets visuels irréalizable en dessin. Le choix du sujet conditionne en grande partie la réussite de votre dessin, pensez-y avant de vous lancer.

J'espère que ces quelques pages sauront vous orienter et vous permettre d'atteindre vos objectifs.

Pour finir un dernier conseil : n'oubliez pas de vous **amuser** !

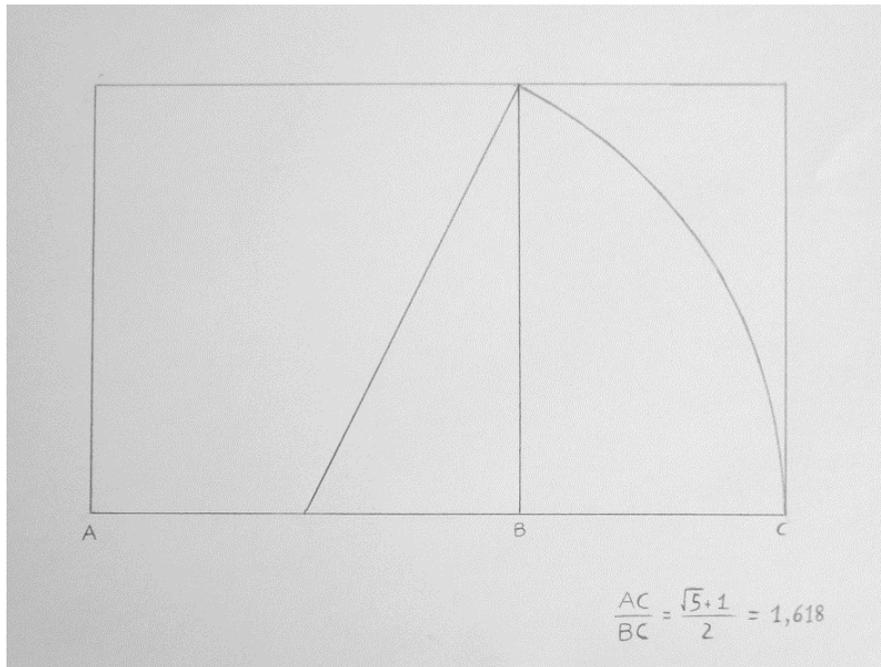
Même si l'étude du dessin est quelque chose de sérieux, cela n'en reste pas moins une formidable fenêtre sur **l'imagination et la créativité**, alors soyez créatif, osez, ne vous laissez pas enfermer, soyez libre !



## Annexe I : Culture G

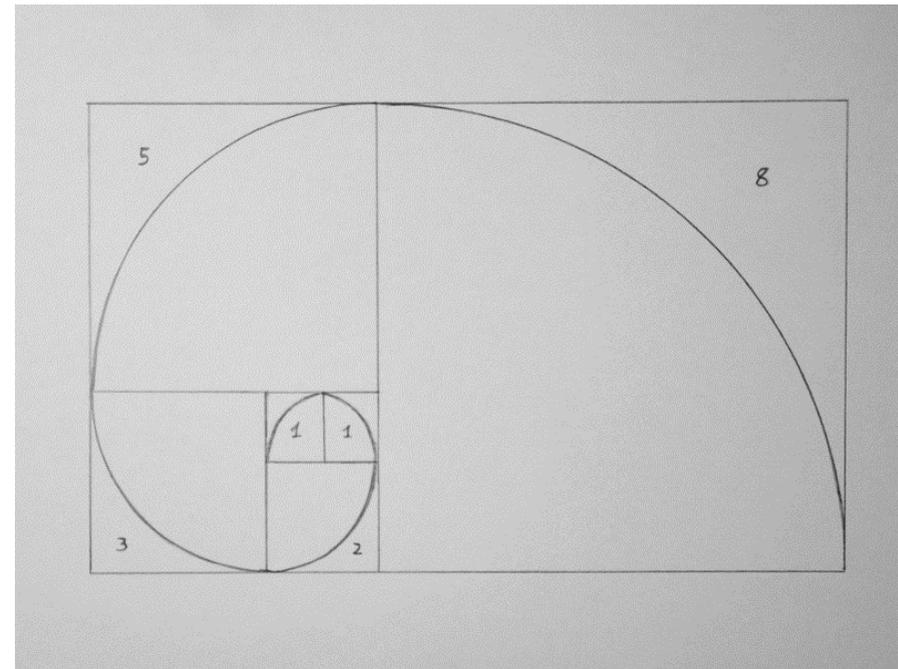
### 1) Le nombre d'Or

Appelé aussi « la divine proportion » il s'agit d'un nombre qui définit les proportions harmoniques à l'œil humain. Voici comment retrouver ce nombre sans calculatrice. Sa valeur est 1,618 033 988...



### 2) La suite de Fibonacci

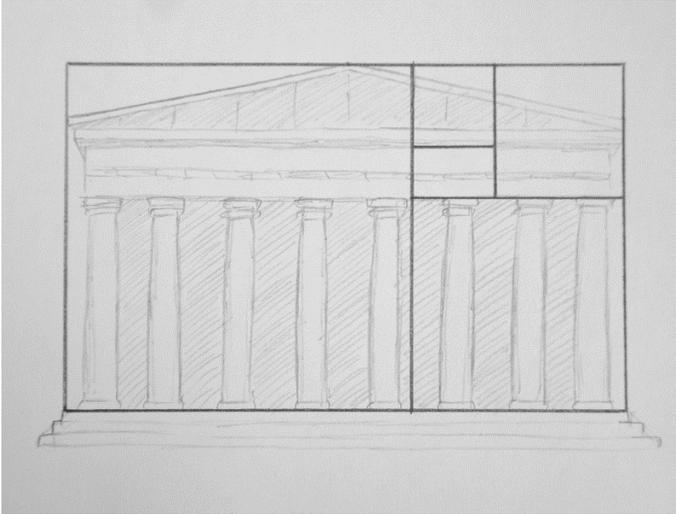
La suite de Fibonacci est le pendant du nombre d'Or, il s'agit d'une suite d'entiers dans laquelle chaque terme est la somme des deux termes qui le précèdent. Ses premiers termes sont : 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, etc.



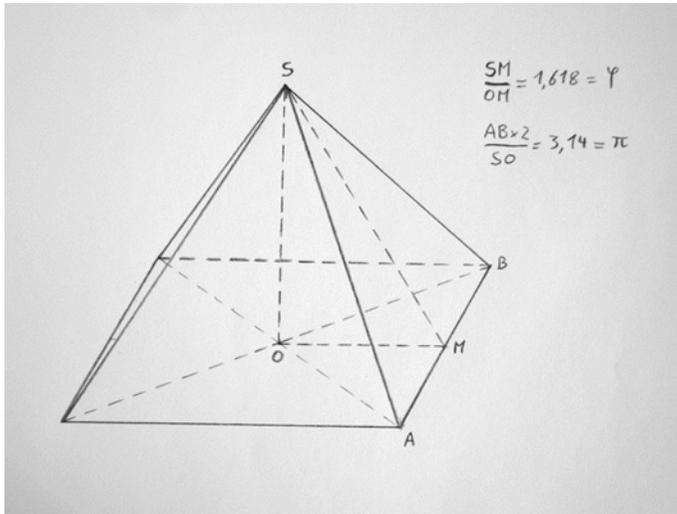
Dans la même veine, si vous tracez un triangle qui a pour longueur 5, 4 et 3, vous obtiendrez un triangle rectangle,  $5^2 = 4^2 + 3^2 \Rightarrow 25 = 16 + 9$  (Théorème de Pythagore)

### 3) Exemple dans l'architecture

Le Parthénon

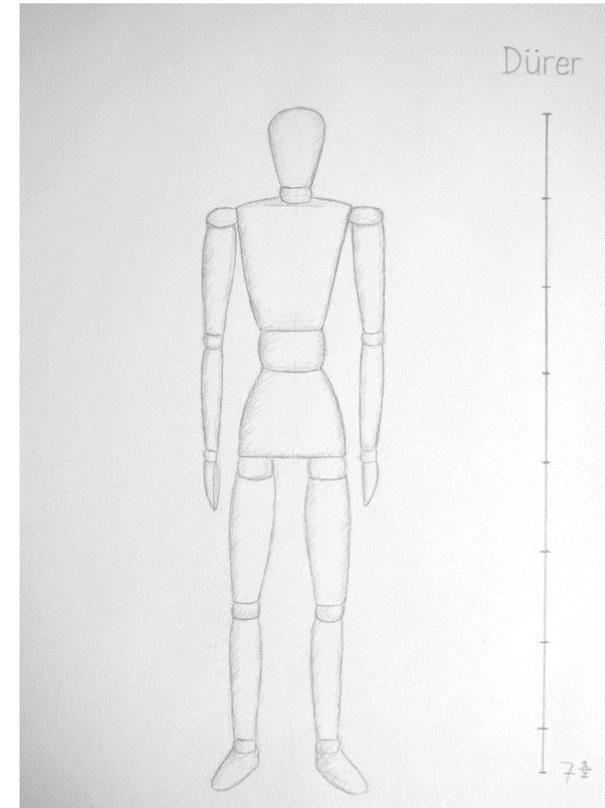


La pyramide de Kheops



### 4) Les proportions du corps humain

La taille de la tête représente 7 fois  $\frac{1}{2}$  la hauteur totale, l'entre jambe se situant à la 4ème intervalle, bien sûr il ne s'agit que d'une règle générale, dite de Dürer.



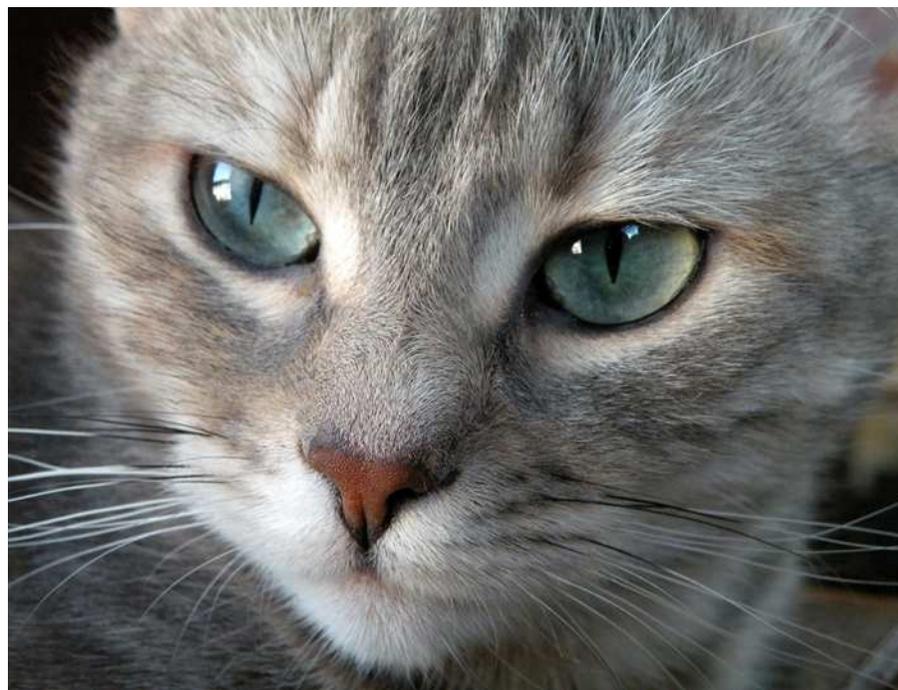
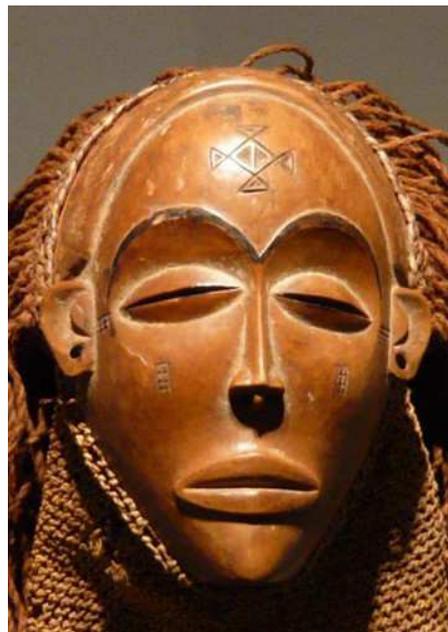
Voir aussi : L'homme de Vitruve de Léonard de Vinci  
et le modulator de Corbusier

## Annexe II : Les modèles

Voici les modèles ayant servis à produire quelques-unes des illustrations présentes dans cet ebook. En général privilégiez pour vos modèles des photos bien contrastées.



Crédit Photo : <http://www.pelauts.com/mesange/mesange-bleue-fruski-board.html>



## **Annexe III : Mentions Légales**

Les informations contenues dans cet ebook sont uniquement éditées dans un but didactique, l'auteur a pris toutes les mesures disponibles pour en vérifier l'exactitude.

Ainsi avant d'utiliser les informations contenues dans ce document, il est de votre responsabilité de les vérifier auprès de professionnels compétents. L'auteur ne pourra pas être tenu responsable de l'utilisation ni de l'usage qui en sera fait.

Les droits sont exclusivement réservés à l'auteur et aucune partie de cet ouvrage ne peut être republié, sous quelques formes que ce soit, sans le consentement écrit de l'auteur.

Vous ne disposez d'aucun droit de revente ou de diffusion de cet ouvrage sans accord préalable de l'auteur. Toutes violations de ces termes entraîneraient des poursuites à votre égard.

Copyright©RueduSavon marque déposé INPI n°11/3879968  
Tous droits réservés.