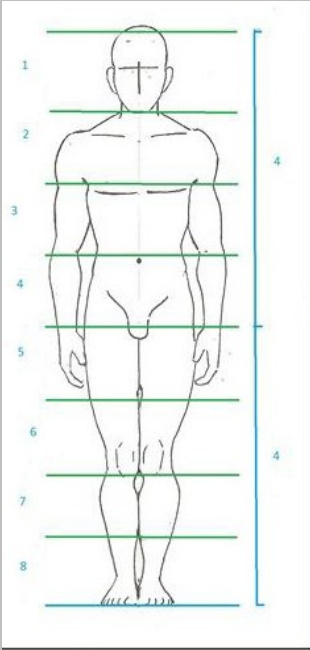
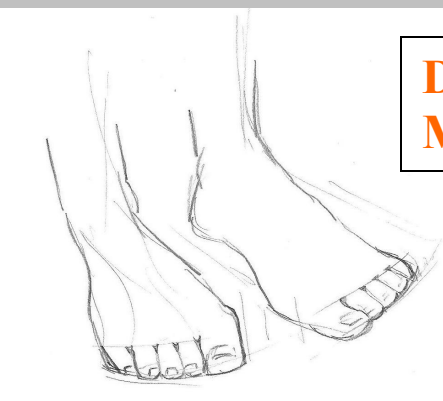
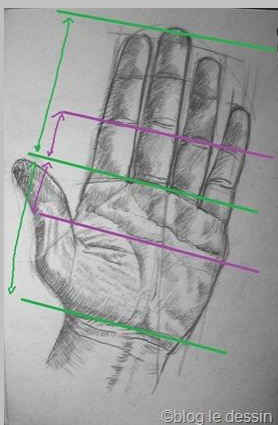
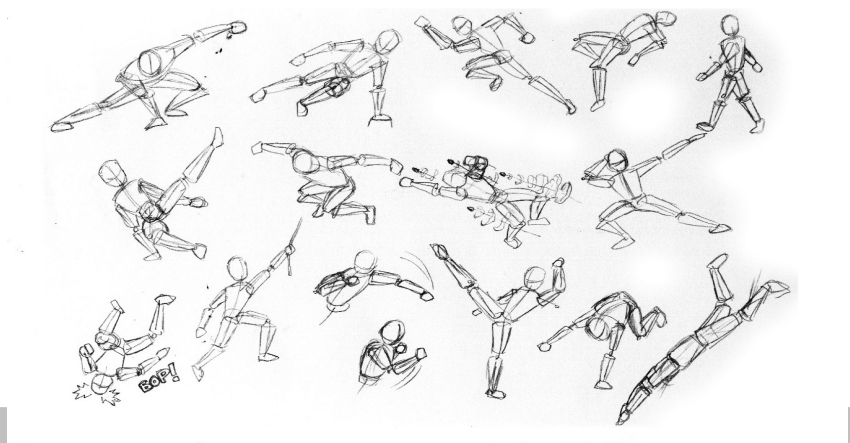


DESSINER LE CORPS HUMAIN



LES PROPORTIONS : Page 1

LE CORPS EN MOUVEMENT : Page 4



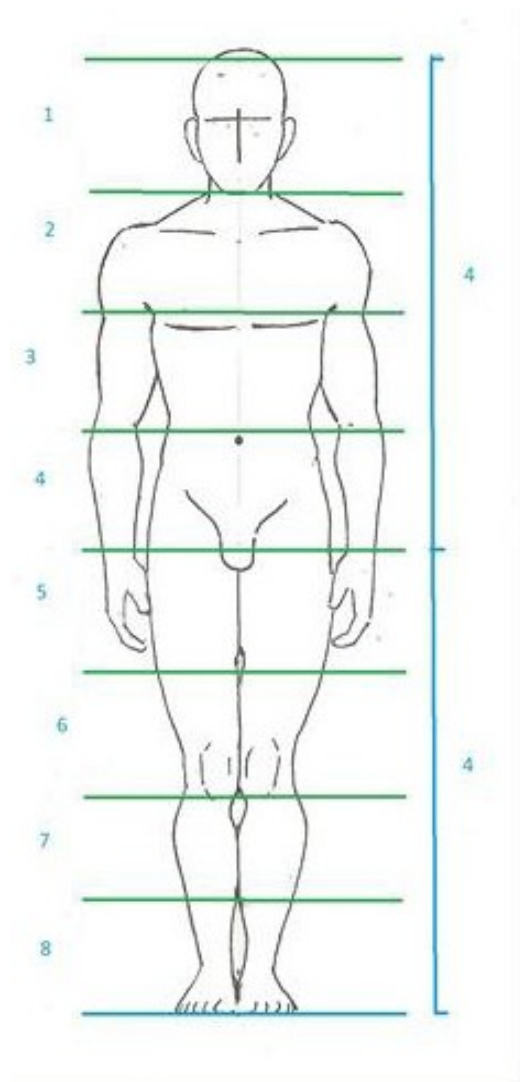
DES PIEDS ET DES MAINS : Page 12

LES PROPORTIONS

Les proportions permettent de dessiner un personnage de façon réaliste. Même si votre personnage est surnaturel, il a ses propres proportions sur lesquelles il faut se baser. Respecter les proportions de son personnage permet de dessiner correctement l'ensemble du corps de celui-ci.

Pour mesurer les proportions d'un personnage, on se base toujours sur la taille de la tête.

Dans la réalité, la taille pour un être humain est de 8 têtes.



En manga ou en BD, c'est un peu différent. Tout dépendra du style de manga que vous dessinez, et de l'âge de votre personnage.

Ainsi la taille d'un personnage **CHIBI** (personnage super déformé comique) sera de **1 : 2** ou **1 :3**, cela veut dire que son corps entier fera la taille de 2 ou 3 têtes.



SON GOKU EN CHIBI :

On voit que sa taille totale fait 2 fois la taille de sa tête.

Pour un manga classique, la taille d'un **enfant** sera de 3 ou 4 têtes

Pour un **ado**, elle sera de 5 têtes.

Pour un **adulte** elle sera de 7 têtes



UNE ADO DANS UN MANGA CLASSIQUE :

Son corps fait la taille de 5 fois sa tête.

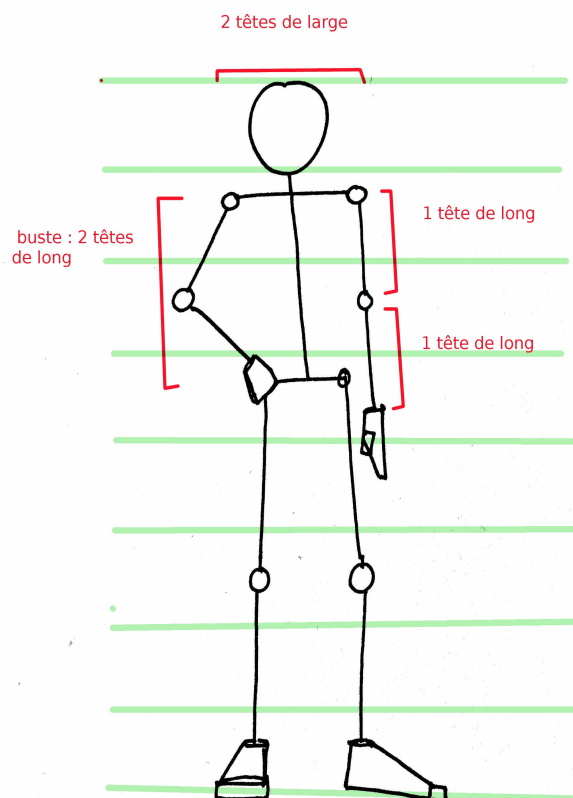
LE CORPS EN MOUVEMENT

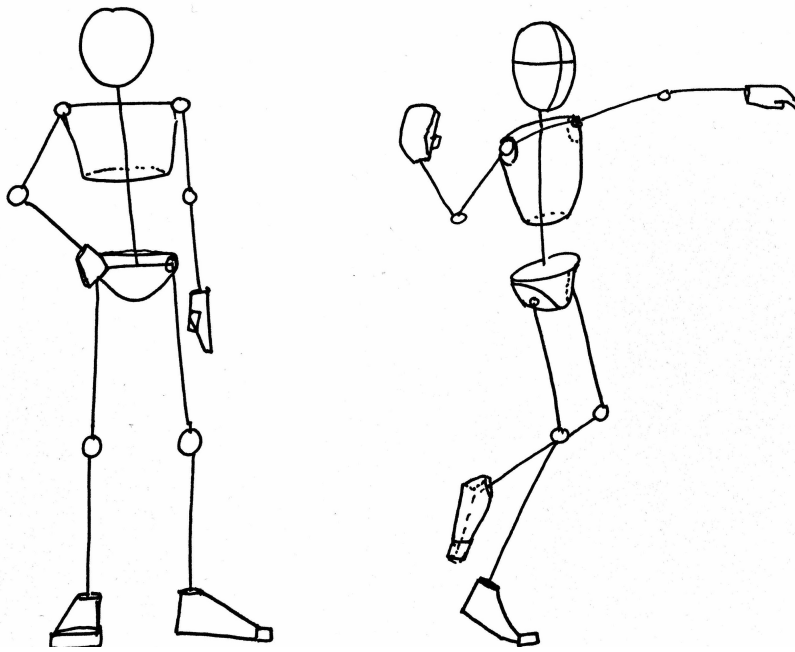
Il est important de savoir dessiner le corps en mouvement quand on dessine des mangas. En effet les mangas sont des bandes dessinées très rythmées avec l'accent mis sur le mouvement des personnages, comme dans si les scènes étaient filmées.

Pour pouvoir dessiner des personnages en mouvement, il faut se baser sur les proportions vues dans le chapitre précédent et construire d'abord le « **squelette** » du personnage.

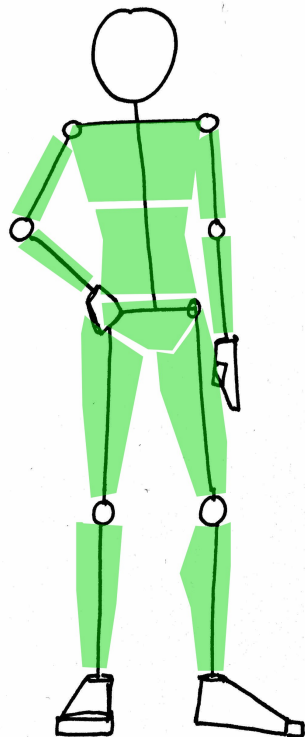
Ce squelette n'est pas le squelette réel du personnage mais une version simplifiée qui représente celui-ci en bâtonnets pour les membres, et en rond pour les articulations.

On va se baser sur la taille de la tête pour dessiner celui-ci :





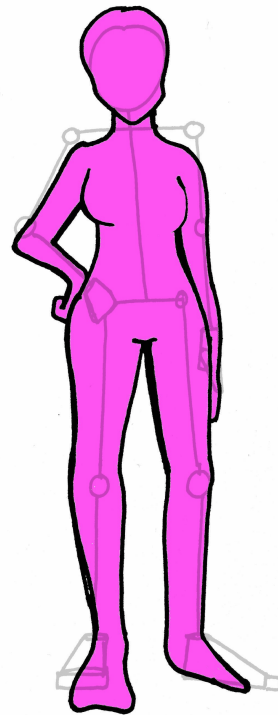
On peut placer le haut du buste et les hanches qui serviront pour la suite. Vous serez plus à l'aise pour dessiner un personnage de profil, de dos ou de $\frac{3}{4}$.



On peut ensuite commencer à dessiner la silhouette en représentant des volumes pour chaque partie du corps. Ceux-ci s'imbriquent sur le squelette. Il est important de se représenter des volumes pour pouvoir dessiner le corps dans différentes positions. Les volumes gauche et droit sont de taille identique.



SILHOUETTE HOMME



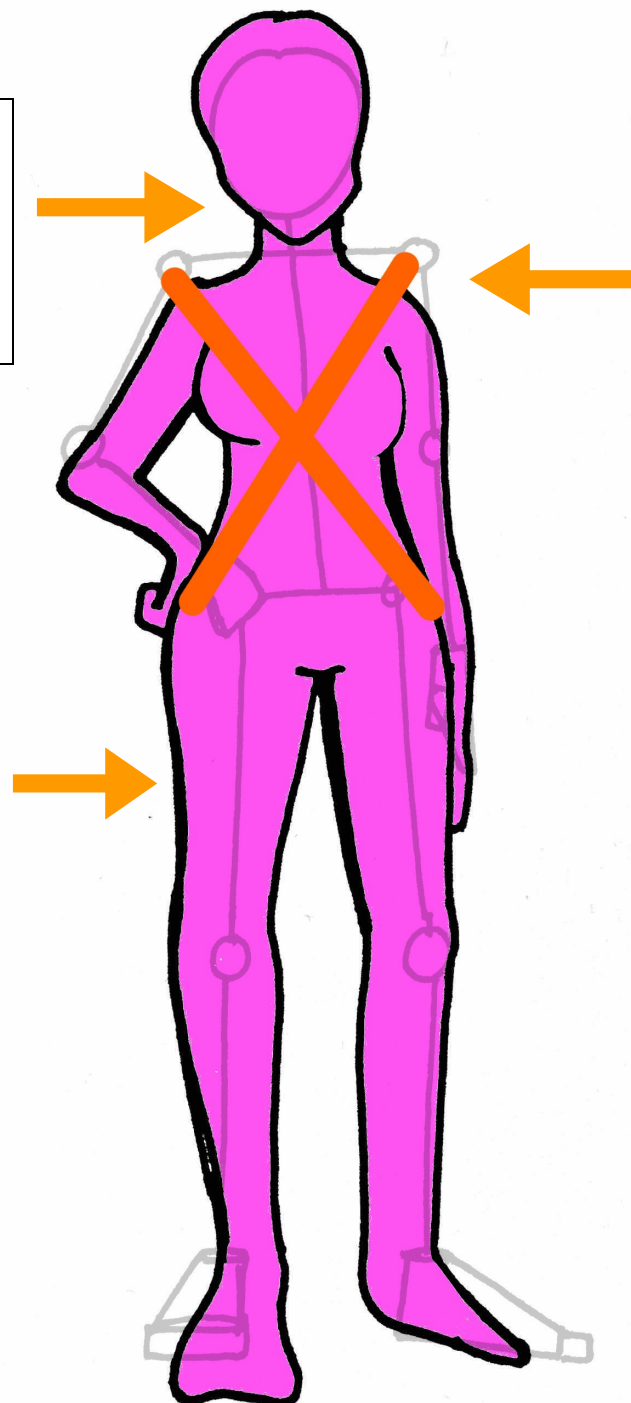
SILHOUETTE FEMME

On peut ainsi tracer la silhouette du personnage. On respecte bien la taille des volumes. On ne dessine pas encore les détails qui arriveront après.

Attention, ce sont des traits de construction ! Vous allez les effacer par la suite, n'appuyez pas trop avec votre crayon.

Selon que votre personnage soit un homme ou une femme, il y a des différences dans la morphologie qui sont importante.

Le cou est fin et allongé chez une femme. La taille du coup fait environ la moitié de la largeur de la tête.

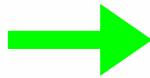


La forme générale du buste est en X ou en sablier. Les épaules ont la même largeur que les hanches. On dessine la poitrine. La taille est plus fine que les hanches.

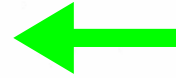
Le volume des muscles des bras et des jambes est moins important que chez un homme. Les muscles sont plus fins et allongés

POINTS PARTICULIERS CHEZ LA FEMME

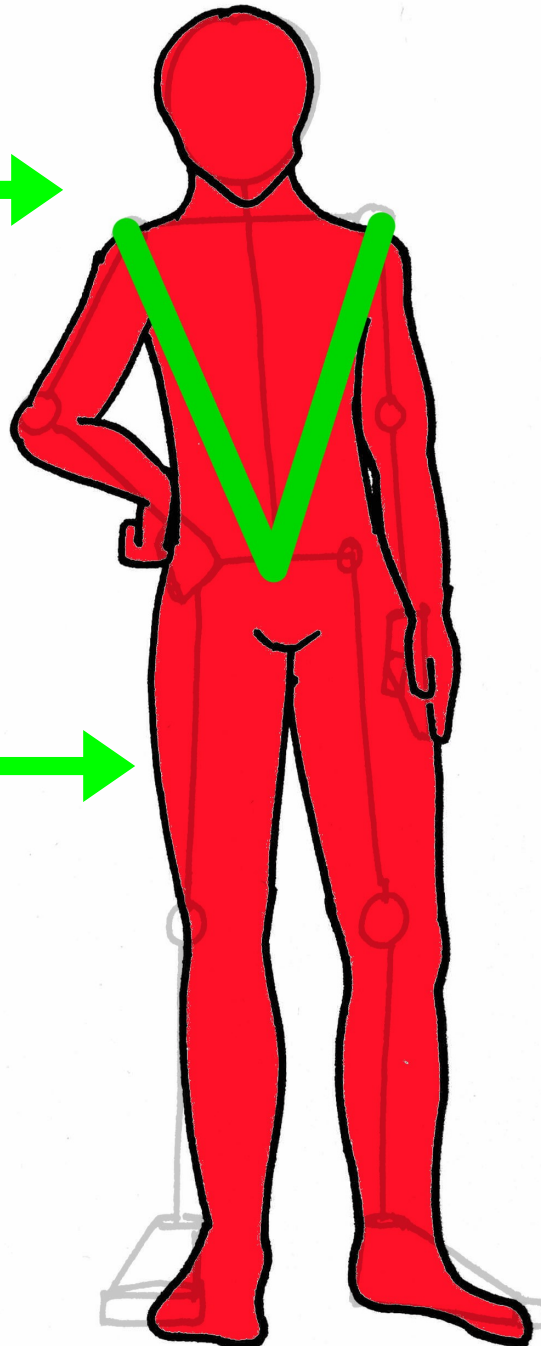
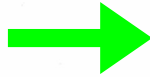
Le cou est plus large que celui d'une femme. Plus le personnage est musclé, plus le cou est large et enfoncé.



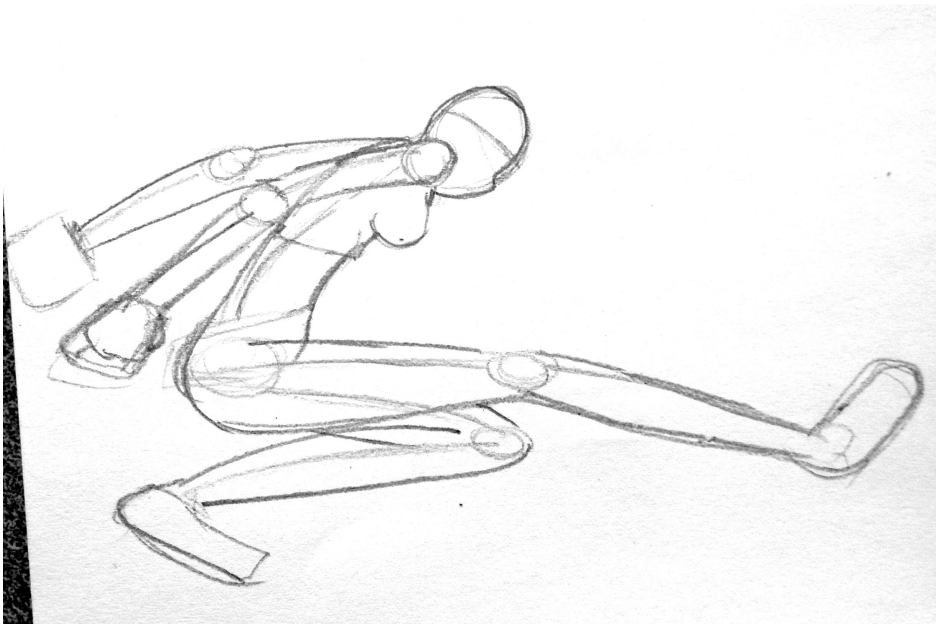
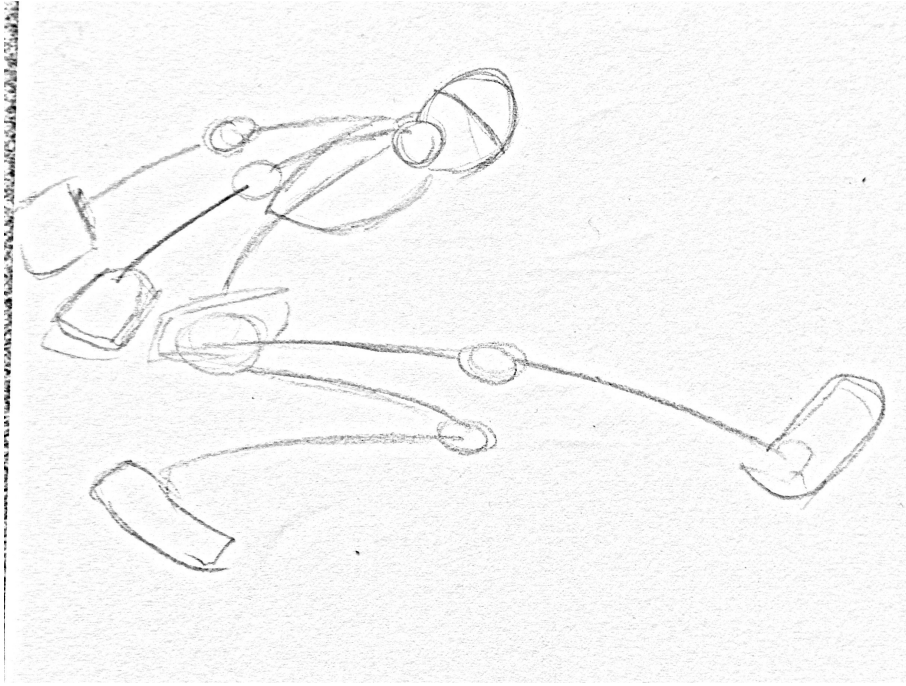
La forme générale du buste est en V ou en rectangle. Les épaules sont plus larges que les hanches.



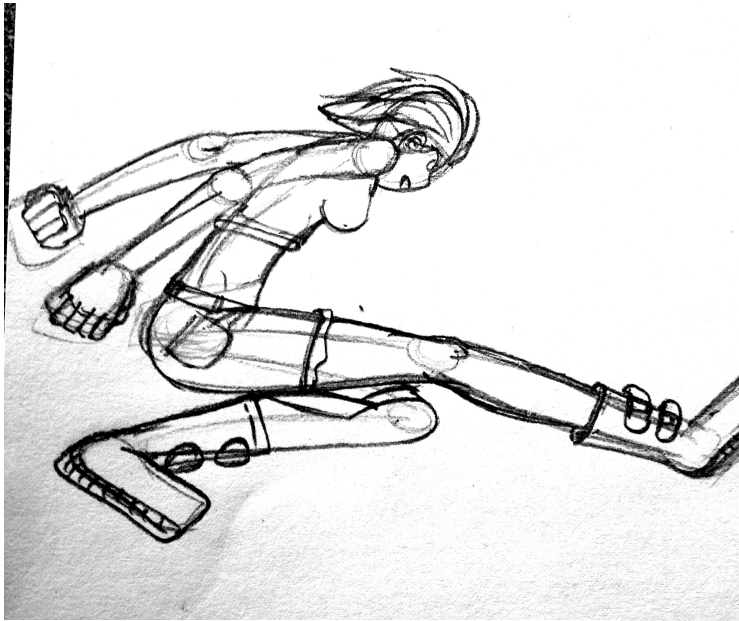
Le volume des muscles des bras et des jambes est plus important chez un homme. Plus il est musclé, plus les muscles sont dessinés et s'écartent du squelette.



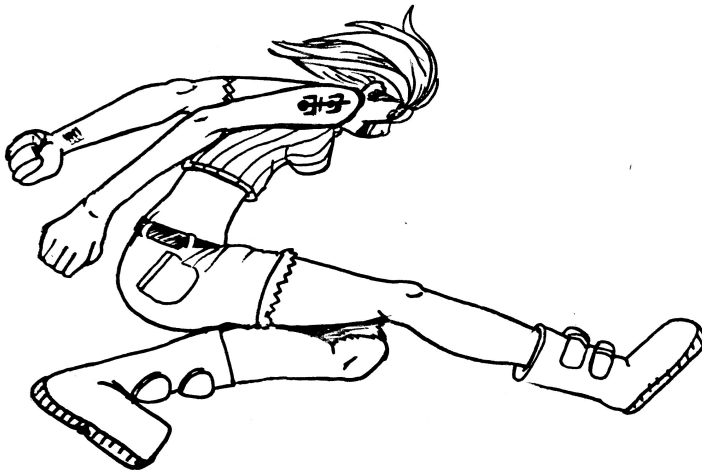
POINTS PARTICULIERS CHEZ L'HOMME



Tracer le squelette du personnage puis sa silhouette



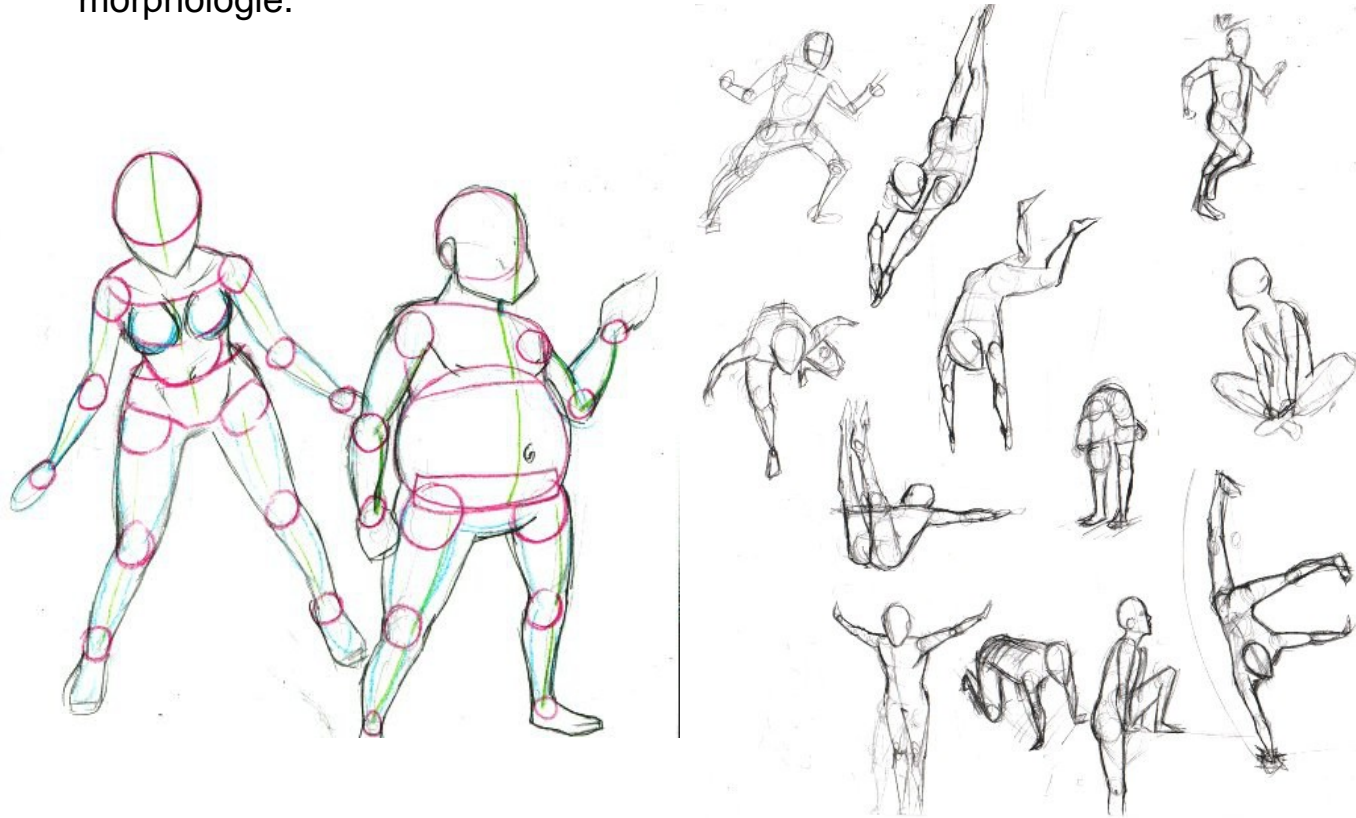
On se sert ensuite de la silhouette pour dessiner son personnage. Les vêtements suivent le contour de la silhouette dessiner. Plus ils sont étroits, plus ils collent celle-ci et inversement.



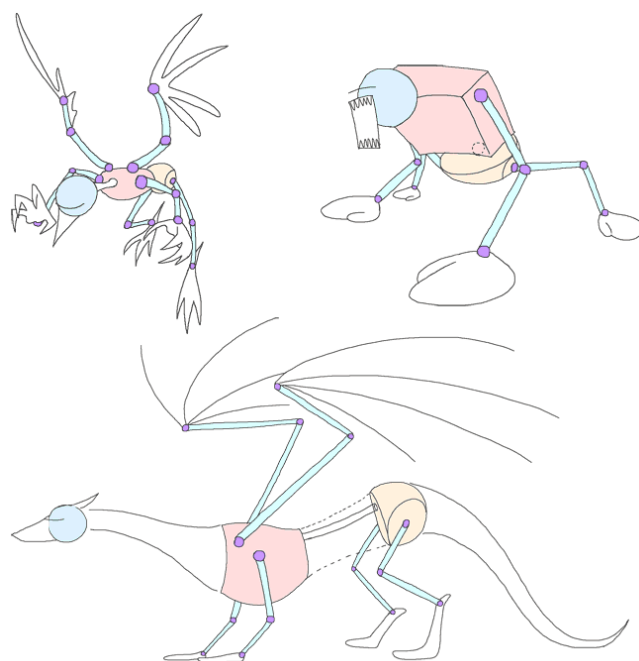
Vous pouvez ensuite effacer les traits de constructions après avoir repasser votre dessin au noir.



Il est important de suivre cette méthode car elle vous permet de représenter un personnage en pleine action, mais aussi de différents points de vue, et avec différente morphologie.



Même pour dessiner des créatures surnaturelles ou des animaux, cette méthode est utile pour que vos dessins soit intéressants et compréhensibles.



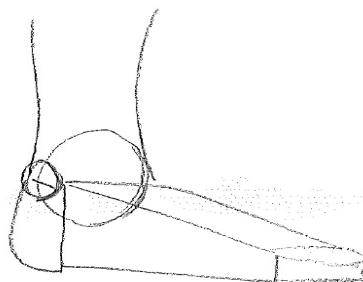
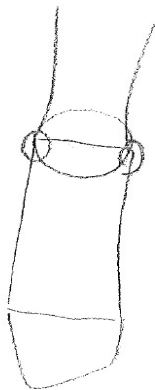
DES PIEDS ET DES MAINS

LES PIEDS

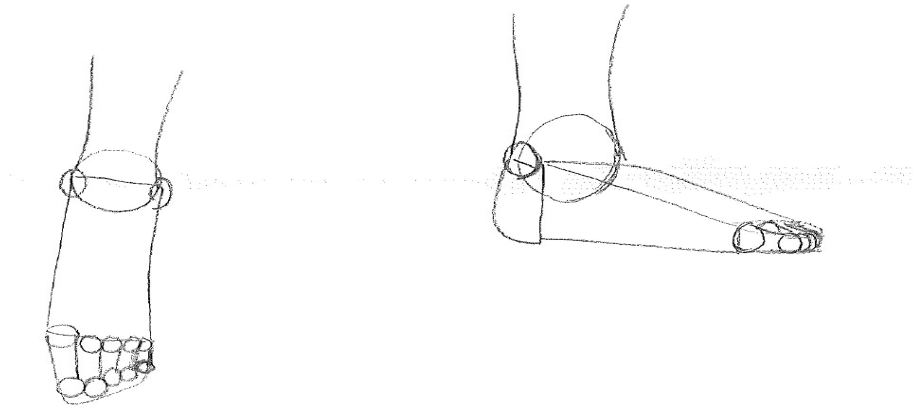
Commencer par dessiner la forme générale des pieds. Le pied est composé, si l'on schématise, d'un trapèze et d'une sorte de demi-cercle. En vue de $\frac{3}{4}$, on le dessinera en 3 dimensions.



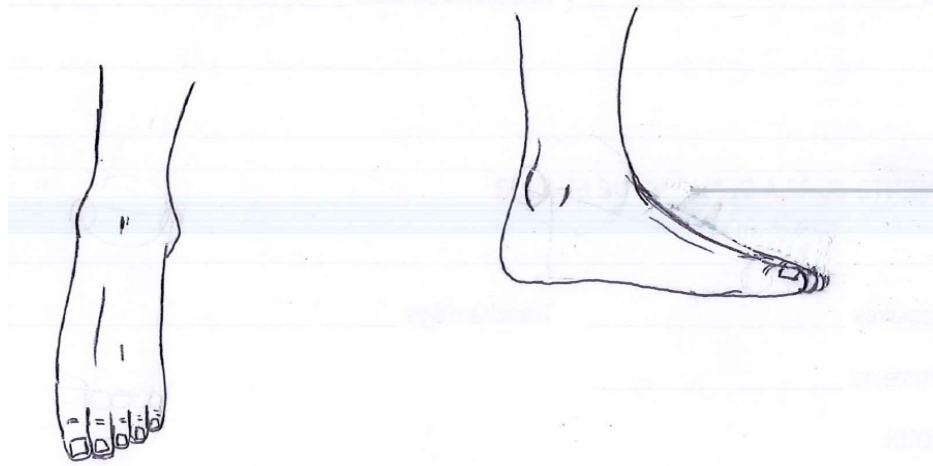
On trace ensuite le début de la jambe qui sera légèrement arrondi. On doit tracer le talon si on voit celui-ci. On dessine également l'articulation avec les chevilles pour nous aider par la suite.



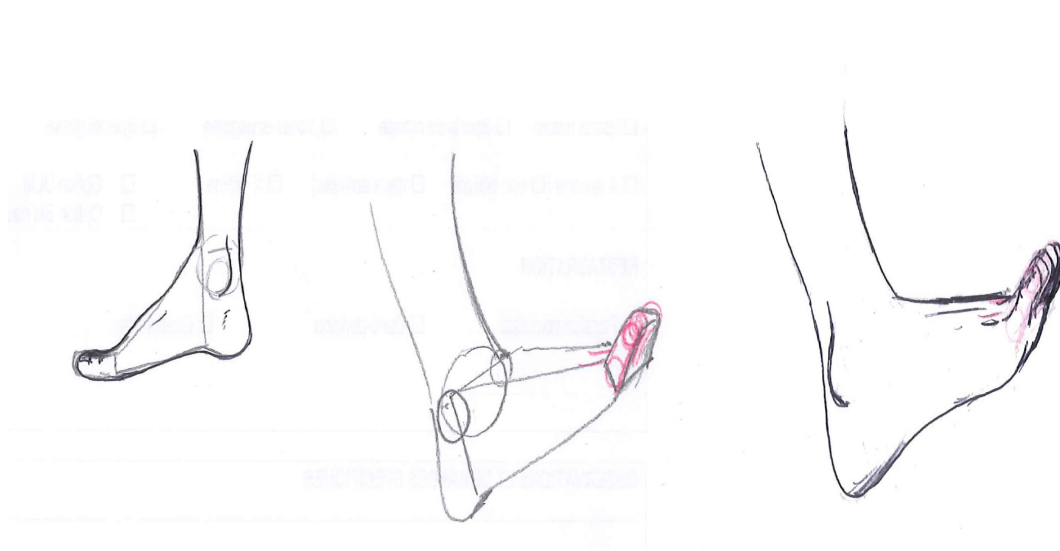
On dessine ensuite les doigts de pieds très basiquement, en faisant un rond pour le bout et l'articulation, on trace les traits pour former des cylindres.



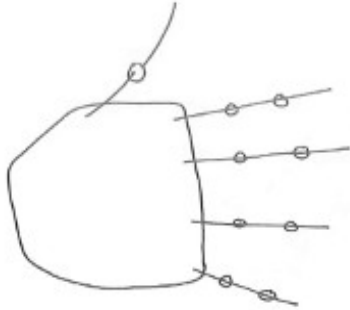
On dessine ensuite la forme générale puis on efface les traits de constructions.



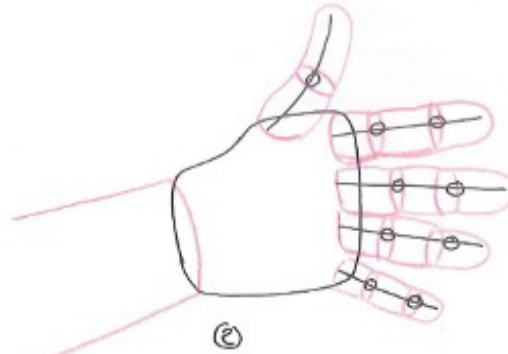
On peut donc utiliser ce procédé pour dessiner un pied sous tous les angles :



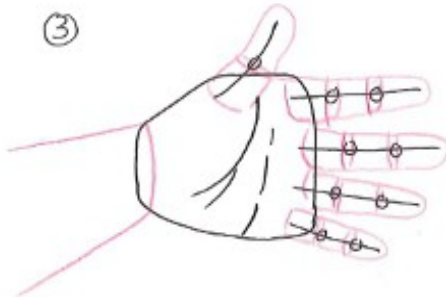
DESSINER LES MAINS



- ① tracez la paume, puis les doigts et leurs articulations



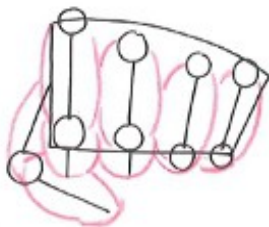
- ② Faire le volume des phalanges. Tracez l'avant-bras.



- ③ Placez les plis de la main



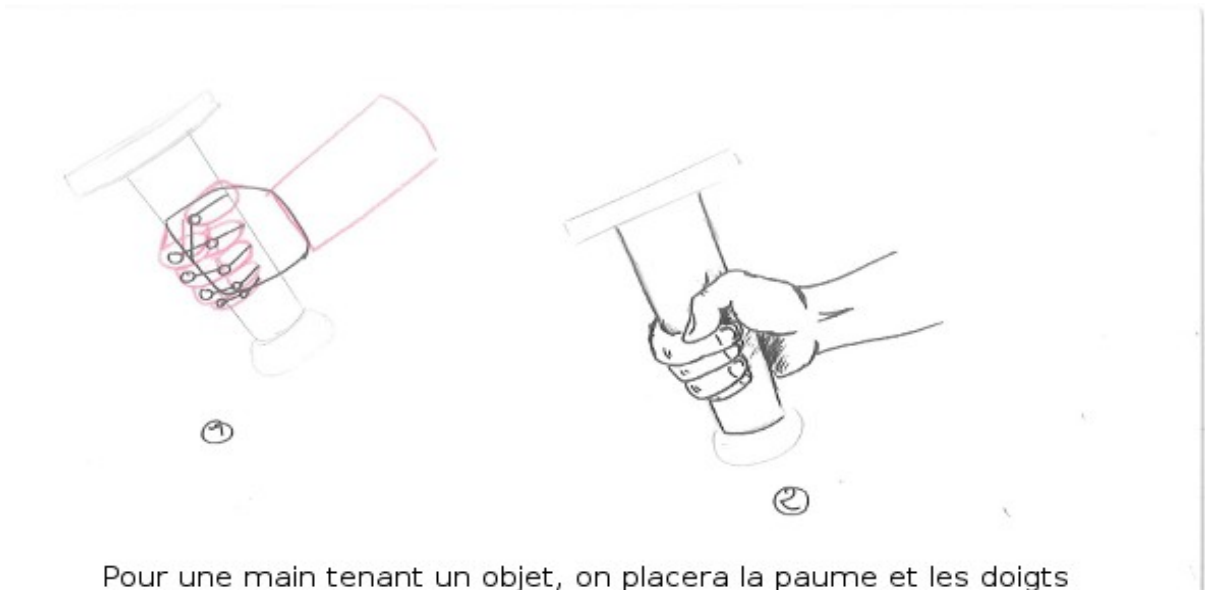
- ④ Finalisez le dessin en effaçant les traits inutiles.



- ① Pour un poing fermé, on dessine le contours du poing, puis les doigts et leurs articulations, puis leur volume.



- ② On finalise le dessin en effaçant les traits inutiles et en ajoutant les détails (plis, articulations,...)



Pour une main tenant un objet, on placera la paume et les doigts comme nous avons vu précédemment, puis en fonction de l'objet que l'on tient, on dessinera les parties de la main que l'on voit et on effacera celles qui sont cachées.