

MAINTENANT
QU'ON A UN DÉBUT DE
RÉCIT, ON DOIT COMMENCER À
CRÉER DES PERSONNAGES.



JE
TE LE DISAIS
EN COMMENÇANT, IL EST
IMPORTANT D'AVOIR DES IMAGES
DE RÉFÉRENCE*.

MAINTENANT
QU'ON A UN DÉBUT DE
RÉCIT, ON DOIT COMMENCER À
CRÉER DES PERSONNAGES.



JE
TE LE DISAIS
EN COMMENÇANT, IL EST
IMPORTANT D'AVOIR DES IMAGES
DE RÉFÉRENCE*.

ÇA
VA VOUS AIDER.



PARCE
QUE C'EST À
PARTIR DE CES PHOTOS QUE
L'ON VA CONSTRUIRE NOS
PERSONNAGES.

ÇA
VA VOUS AIDER.



PARCE
QUE C'EST À
PARTIR DE CES PHOTOS QUE
L'ON VA CONSTRUIRE NOS
PERSONNAGES.

COMMENÇONS
PAR UN PEU DE THÉORIE.





BOUHH !

COMMENÇONS
PAR UN PEU DE THÉORIE.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES

1

2

3

4

5

6

7

8

C'EST
IMPORTANT ET PAS SI
COMPLIQUÉ.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES

1

2

3

4

5

6

7

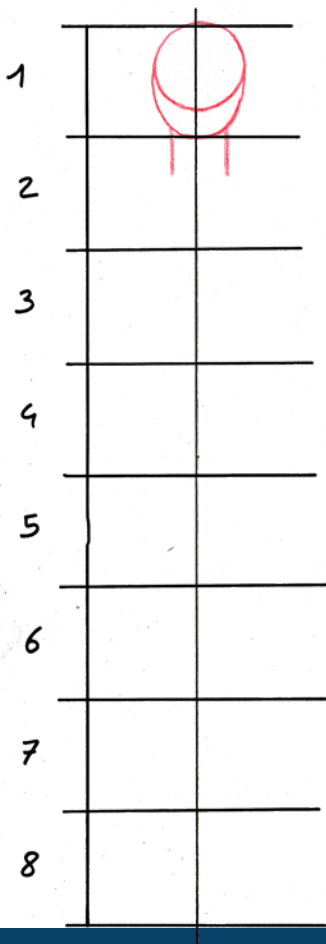
8

C'EST
IMPORTANT ET PAS SI
COMPLIQUÉ.

VOILÀ
LES PROPORTIONS*
IDÉALES POUR UN HUMAIN.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES



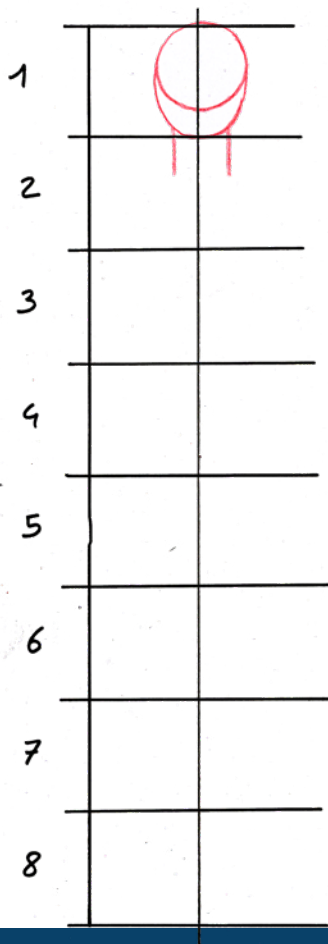
C'EST
IMPORTANT ET PAS SI
COMPLIQUÉ.

VOILÀ
LES PROPORTIONS*
IDÉALES POUR UN HUMAIN.

LA TÊTE, UN OVALE, EST
ÉGALE À UNE UNITÉ. LA TÊTE
RENTRE 7 OU 8 FOIS DANS LE
CORPS.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES



C'EST
IMPORTANT ET PAS SI
COMPLIQUÉ.

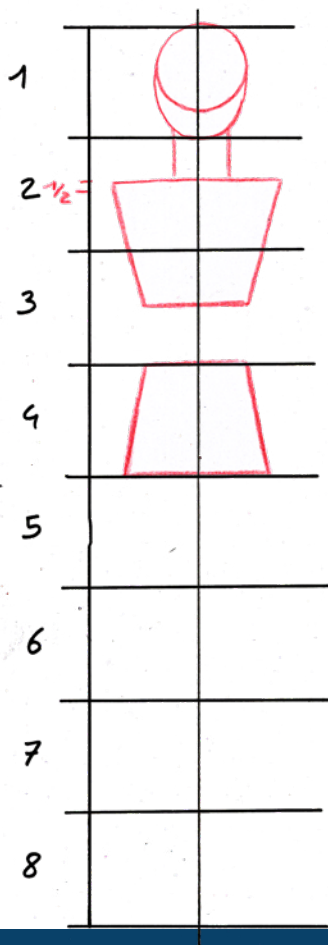
VOILÀ
LES PROPORTIONS*
IDÉALES POUR UN HUMAIN.

LA TÊTE, UN OVALE, EST
ÉGALE À UNE UNITÉ. LA TÊTE
RENTRE 7 OU 8 FOIS DANS LE
CORPS.

EN
GÉNÉRAL, PLUS LA
PERSONNE EST GRANDE,
PLUS LA TÊTE EST PETITE.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES



C'EST
IMPORTANT ET PAS SI
COMPLIQUÉ.

VOILÀ
LES PROPORTIONS*
IDÉALES POUR UN HUMAIN.

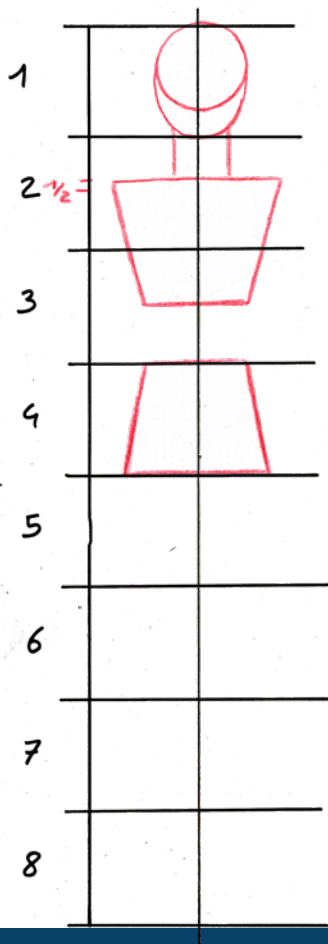
LA TÊTE, UN OVALE, EST
ÉGALE À UNE UNITÉ. LA TÊTE
RENTRE 7 OU 8 FOIS DANS LE
CORPS.

EN
GÉNÉRAL, PLUS LA
PERSONNE EST GRANDE,
PLUS LA TÊTE EST PETITE.

LE
TORSE ET LES
HANCHES SONT REPRÉSENTÉS
PAR DEUX TRAPÈZES.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES



C'EST
IMPORTANT ET PAS SI
COMPLIQUÉ.

VOILÀ
LES PROPORTIONS*
IDÉALES POUR UN HUMAIN.

LA TÊTE, UN OVALE, EST
ÉGALE À UNE UNITÉ. LA TÊTE
RENTRE 7 OU 8 FOIS DANS LE
CORPS.

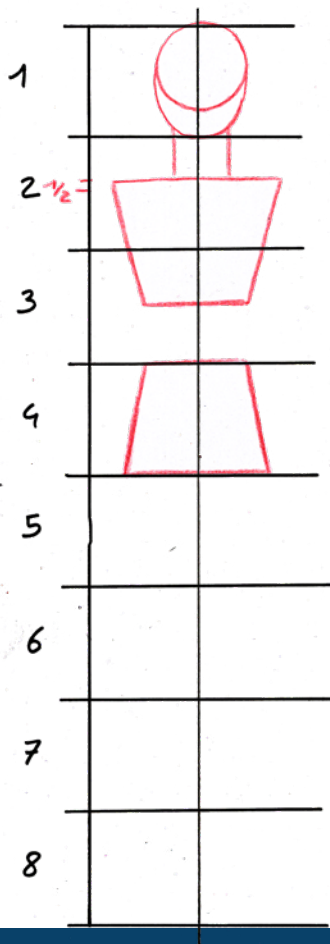
EN
GÉNÉRAL, PLUS LA
PERSONNE EST GRANDE,
PLUS LA TÊTE EST PETITE.

LE
TORSE ET LES
HANCHES SONT REPRÉSENTÉS
PAR DEUX TRAPÈZES.

LE
HAUT DU TRAPÈZE
DU TORSE EST UN
AU-DESSUS DE LA MOITIÉ DE
LA DEUXIÈME UNITÉ.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES



C'EST
IMPORTANT ET PAS SI
COMPLIQUÉ.

VOILÀ
LES PROPORTIONS*
IDÉALES POUR UN HUMAIN.

LA TÊTE, UN OVALE, EST
ÉGALE À UNE UNITÉ. LA TÊTE
RENTRE 7 OU 8 FOIS DANS LE
CORPS.

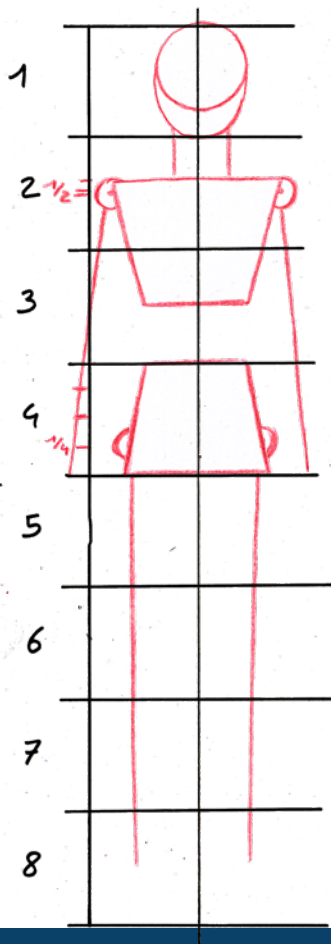
EN
GÉNÉRAL, PLUS LA
PERSONNE EST GRANDE,
PLUS LA TÊTE EST PETITE.

LE
TORSE ET LES
HANCHES SONT REPRÉSENTÉS
PAR DEUX TRAPÈZES.

LE
HAUT DU TRAPÈZE
DU TORSE EST UN
AU-DESSUS DE LA MOITIÉ DE
LA DEUXIÈME UNITÉ.



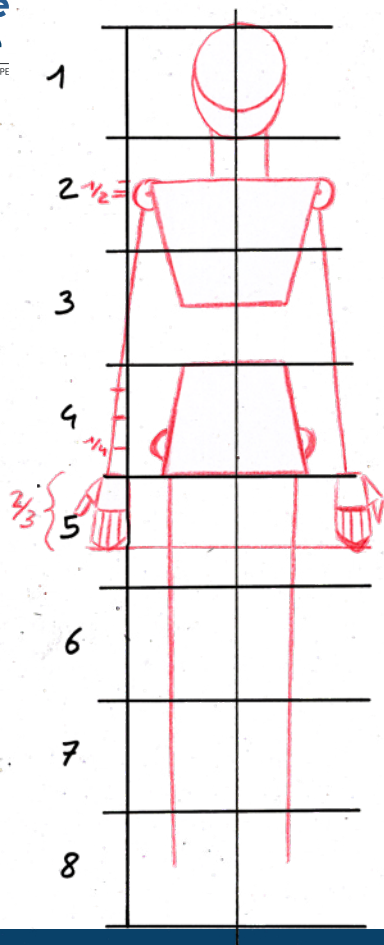
CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES



PUIS ON
PLACE LES PREMIÈRES
ARTICULATIONS DES ÉPAULES,
DES HANCHES, DESQUELLES ON
FAIT PARTIR LES MEMBRES EN
BAGUETTE.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES

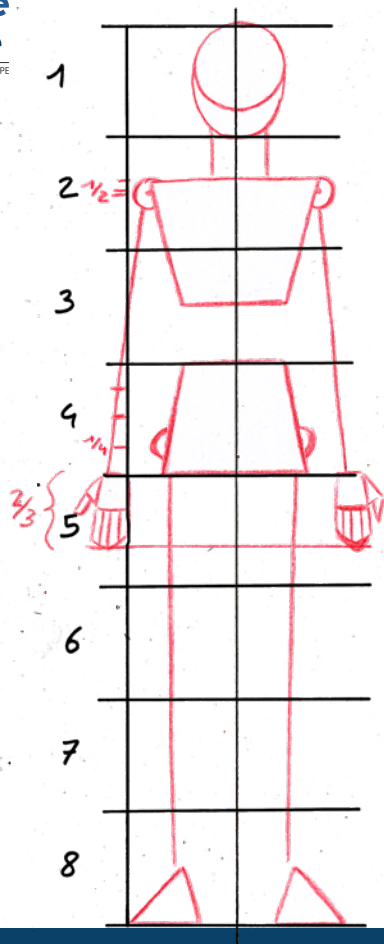


PUIS ON
PLACE LES PREMIÈRES
ARTICULATIONS DES ÉPAULES,
DES HANCHES, DESQUELLES ON
FAIT PARTIR LES MEMBRES EN
BAGUETTE.

LES BRAS
VONT JUSQU'À LA MOITIÉ
DU CORPS, OÙ VOUS AJOUTEZ
LES MAINS QUI FONT DEUX TIERS
DE LA CINQUIÈME UNITÉ.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES



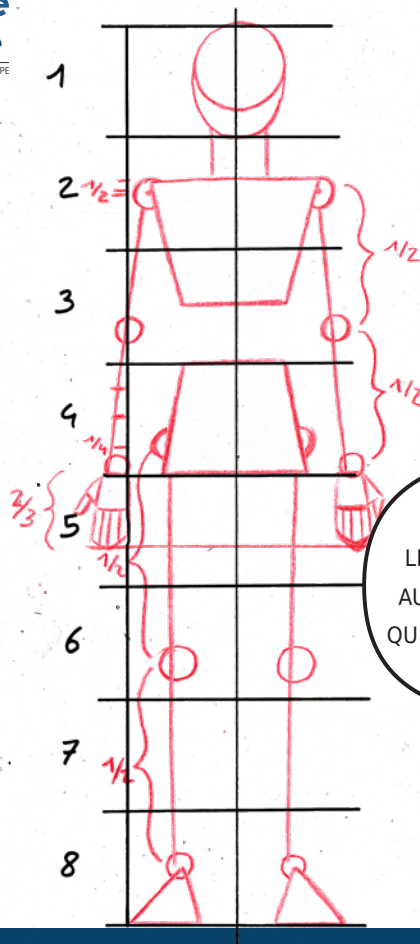
PUIS ON
PLACE LES PREMIÈRES
ARTICULATIONS DES ÉPAULES,
DES HANCHES, DESQUELLES ON
FAIT PARTIR LES MEMBRES EN
BAGUETTE.

LES BRAS
VONT JUSQU'À LA MOITIÉ
DU CORPS, OÙ VOUS AJOUTEZ
LES MAINS QUI FONT DEUX TERS
DE LA CINQUIÈME UNITÉ.

MÊME
DÉMARCHE POUR LES
JAMBES QUI S'ARRÊTENT À $\frac{1}{2}$ DE
LA HUITIÈME OU SEPTIÈME UNITÉ.
OU VOUS AJOUTEZ LES PIEDS EN
DEUX TRIANGLES.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES



PUIS ON
PLACE LES PREMIÈRES
ARTICULATIONS DES ÉPAULES,
DES HANCHES, DESQUELLES ON
FAIT PARTIR LES MEMBRES EN
BAGUETTE.

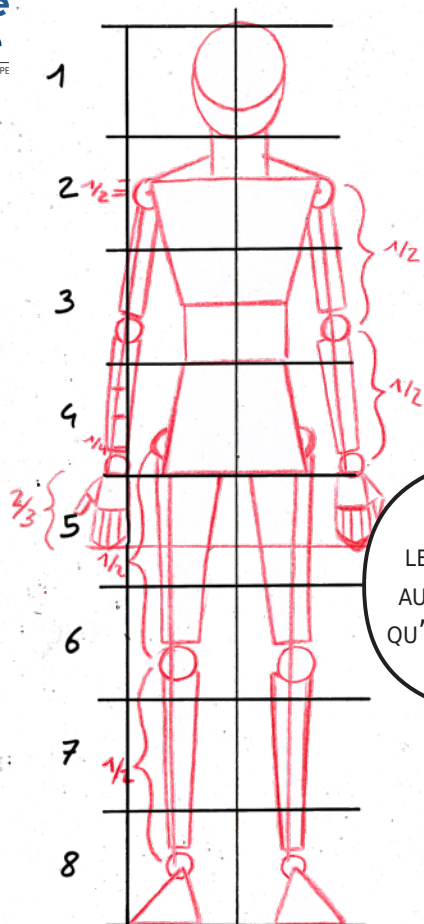
LES BRAS
VONT JUSQU'À LA MOITIÉ
DU CORPS, OÙ VOUS AJOUTEZ
LES MAINS QUI FONT DEUX TIERS
DE LA CINQUIÈME UNITÉ.

MÊME
DÉMARCHE POUR LES
JAMBES QUI S'ARRÊTENT À $\frac{1}{2}$ DE
LA HUITIÈME OU SEPTIÈME UNITÉ.
OU VOUS AJOUTEZ LES PIEDS EN
DEUX TRIANGLES.

POUR
TERMINER, VOUS AJOUTEZ
LES DERNIÈRES ARTICULATIONS
AUX MAINS ET AUX PIEDS, AINSI
QU'À LA MOITIÉ DES BRAS ET DES
JAMBES.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES



PUIS ON
PLACE LES PREMIÈRES
ARTICULATIONS DES ÉPAULES,
DES HANCHES, DESQUELLES ON
FAIT PARTIR LES MEMBRES EN
BAGUETTE.

LES BRAS
VONT JUSQU'À LA MOITIÉ
DU CORPS, OÙ VOUS AJOUTEZ
LES MAINS QUI FONT DEUX TIERS
DE LA CINQUIÈME UNITÉ.

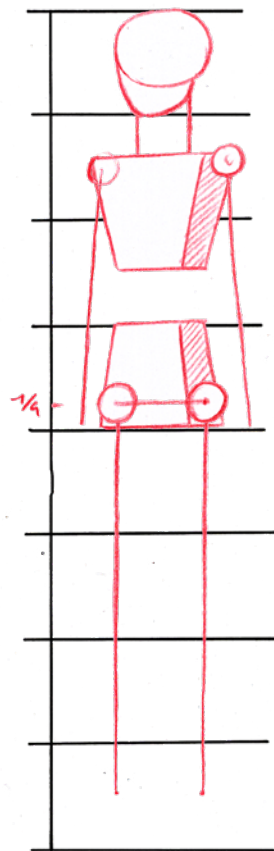
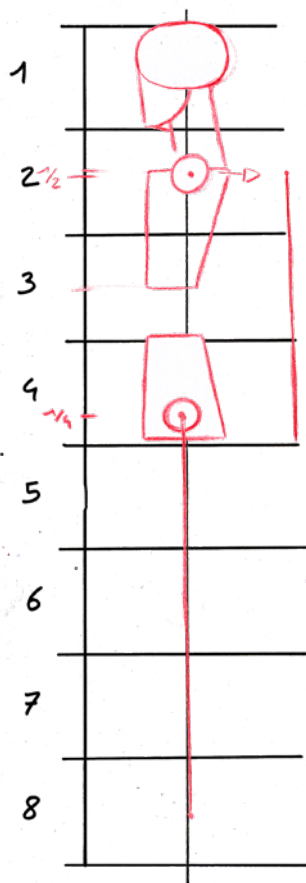
MÊME
DÉMARCHE POUR LES
JAMBES QUI S'ARRÊTENT À $\frac{1}{2}$ DE
LA HUITIÈME OU SEPTIÈME UNITÉ.
OU VOUS AJOUTEZ LES PIEDS EN
DEUX TRIANGLES.

POUR
TERMINER, VOUS AJOUTEZ
LES DERNIÈRES ARTICULATIONS
AUX MAINS ET AUX PIEDS, AINSI
QU'À LA MOITIÉ DES BRAS ET DES
JAMBES.

ON
AJOUTE DES RECTANGLES
POUR LES BRAS ET DES TRAPÈZE
POUR LES JAMBES ET ON FERME LE
RESTE DES LIGNES ET VOILÀ UNE
STRUCTURE DE BASE POUR UN
HUMAIN.

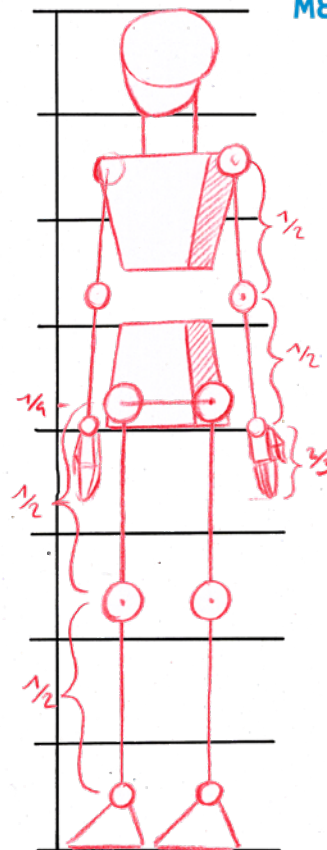
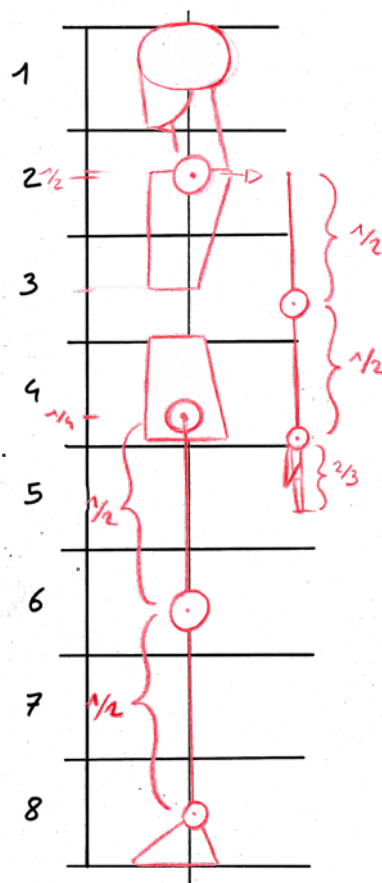


ON
RECOMMENCE LA MÊME
CHOSE POUR LE PROFIL* ET LE
 $\frac{3}{4}$.



ON
RECOMMENCE LA MÊME
CHOSE POUR LE PROFIL* ET LE
 $\frac{3}{4}$.

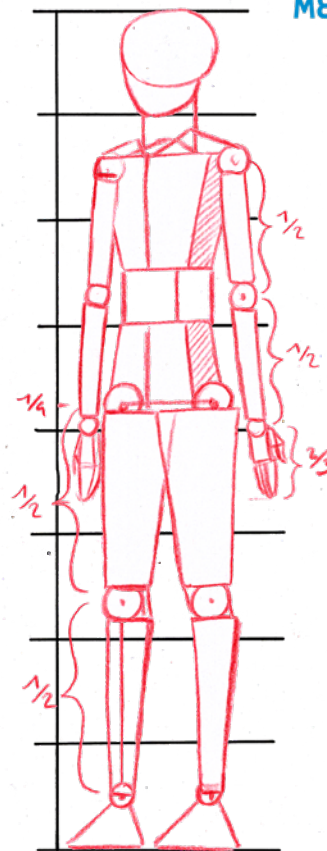
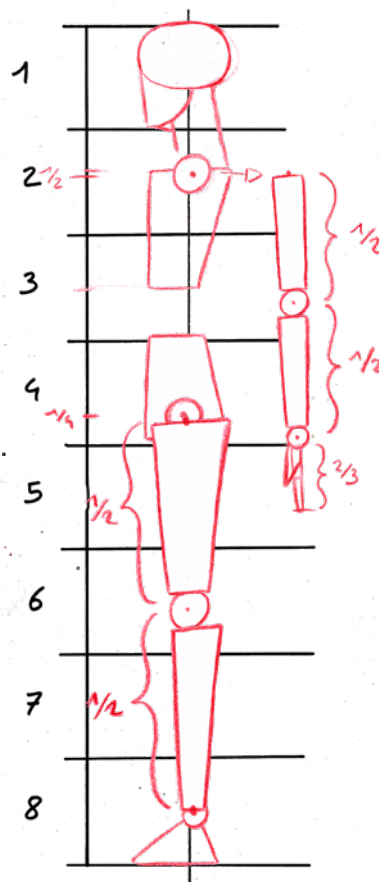
ATTENTION
À LA POSTURE POUR
UNE STABILITÉ DE VOTRE
PERSONNAGE.



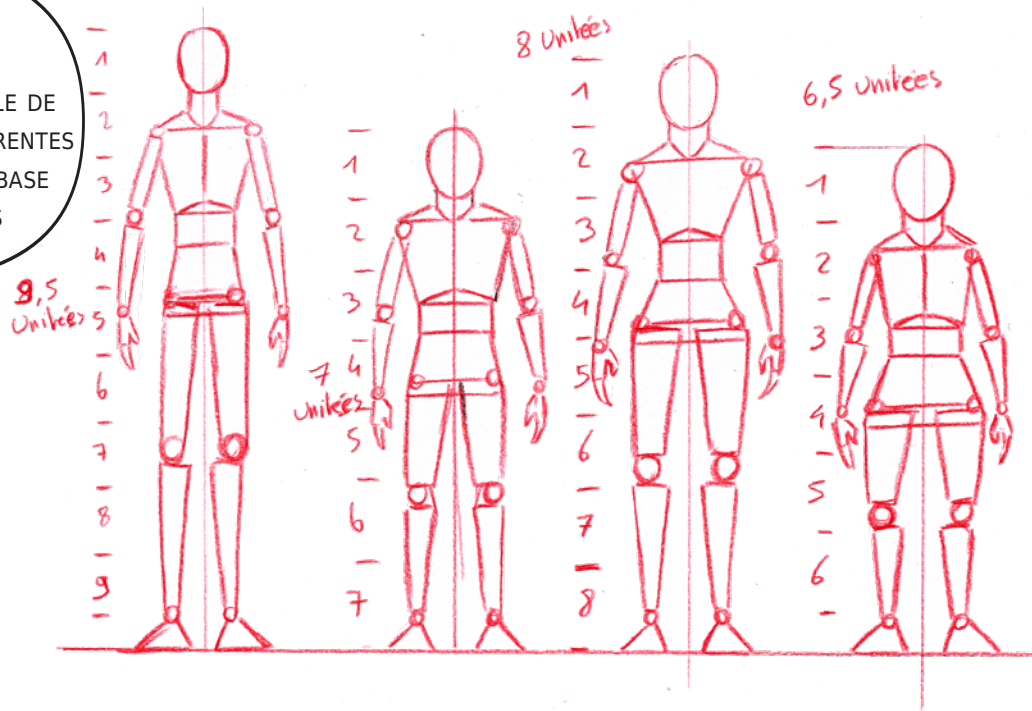
ON
RECOMMENCE LA MÊME
CHOSE POUR LE PROFIL* ET LE
 $\frac{3}{4}$.

ATTENTION
À LA POSTURE POUR
UNE STABILITÉ DE VOTRE
PERSONNAGE.

Si
VOUS LES MODIFIEZ, VOUS
CHANGEZ LES ÉMOTIONS TRANSMISES
PAR VOTRE PERSONNAGE. S'IL SE TIENT
BIEN DROIT, IL PARAÎTRA FIER, S'IL EST
RECROQUEVILLÉ SUR LUI-MÊME, IL
PARAÎTRA FATIGUÉ.

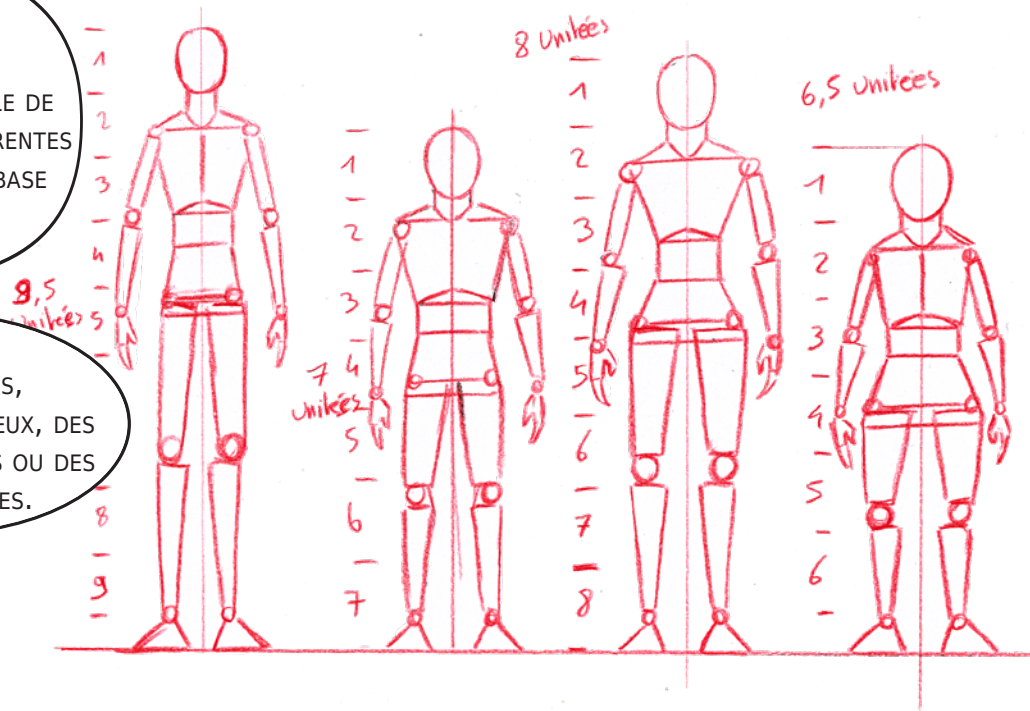


SI VOUS
VOULEZ APPROFONDIR
VOTRE CONCEPTION DE
PERSONNAGE, JE VOUS CONSEILLE DE
TESTER PLUSIEURS FORMES DIFFÉRENTES
EN PARTANT DES CANONS* DE BASE
EN CHANGEANT UN PEU LES
DIMENSIONS.



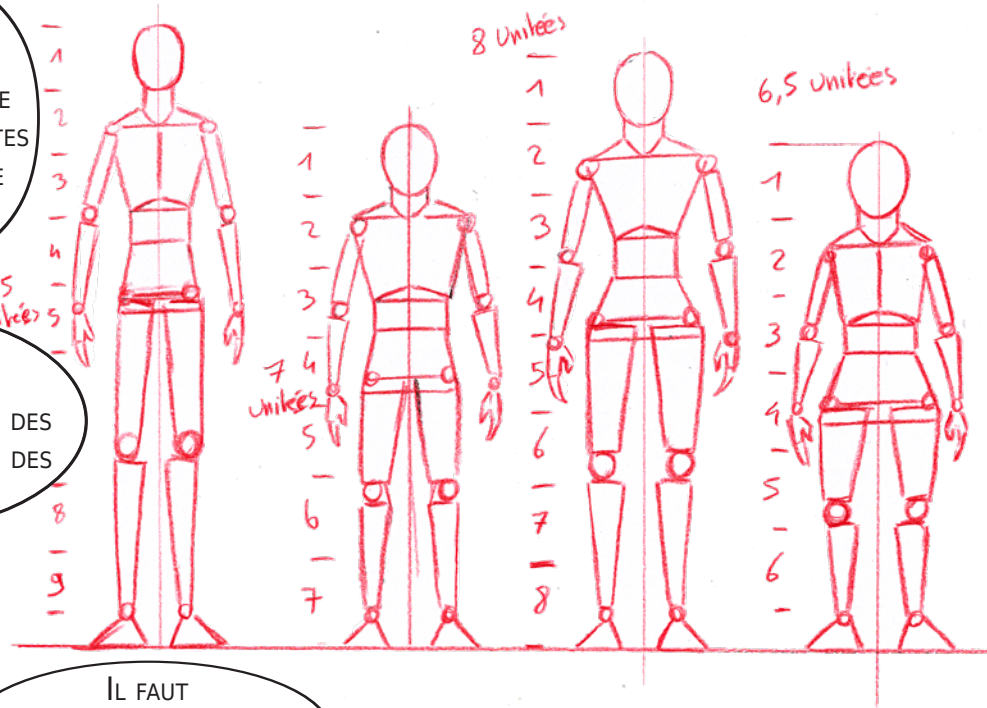
SI VOUS
VOULEZ APPROFONDIR
VOTRE CONCEPTION DE
PERSONNAGE, JE VOUS CONSEILLE DE
TESTER PLUSIEURS FORMES DIFFÉRENTES
EN PARTANT DES CANONS* DE BASE
EN CHANGEANT UN PEU LES
DIMENSIONS.

CERTAINS
PLUS COMIQUES,
D'AUTRES PLUS SÉRIEUX, DES
GRANDS, DES PETITS OU DES
MOINS RÉALISTES.



SI VOUS
VOULEZ APPROFONDIR
VOTRE CONCEPTION DE
PERSONNAGE, JE VOUS CONSEILLE DE
TESTER PLUSIEURS FORMES DIFFÉRENTES
EN PARTANT DES CANONS* DE BASE
EN CHANGEANT UN PEU LES
DIMENSIONS.

CERTAINS
PLUS COMIQUES,
D'AUTRES PLUS SÉRIEUX, DES
GRANDS, DES PETITS OU DES
MOINS RÉALISTES.



IL FAUT
S'AMUSER ET JOUER AVEC
LES PROPORTIONS*.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES

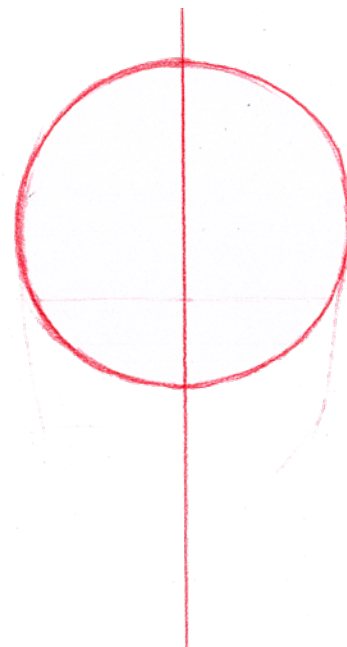
ON
REPREND LA MÊME
DÉMARCHE POUR LE VISAGE.
OU ON COMMENCE LE CANON
BASIQUE AUSSI AVEC DES
FORMES SIMPLES.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES

ON
COMMENCE AVEC UN
CERCLE QUE L'ON DIVISE EN
DEUX PARTIES.

ON
REPREND LA MÊME
DÉMARCHE POUR LE VISAGE.
OU ON COMMENCE LE CANON
BASIQUE AVEC DES
FORMES SIMPLES.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES

On

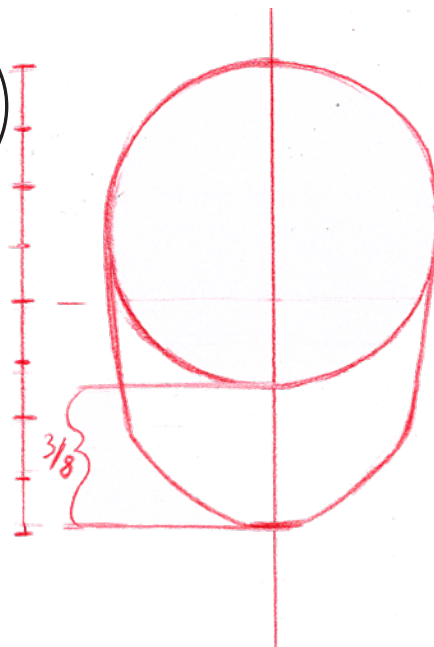
COMMENCE AVEC UN
CERCLE QUE L'ON DIVISE EN
DEUX PARTIES.

On

AJOUTE LE MENTON,
QUI PEUT ÊTRE DE PLEIN DE
FORMES DIFFÉRENTES, QUI EST
 $\frac{3}{8}$ DE LONG À PARTIR DU BAS
DU CERCLE.

On

REPREND LA MÊME
DÉMARCHE POUR LE VISAGE.
OU ON COMMENCE LE CANON
BASIQUE AVEC DES
FORMES SIMPLES.



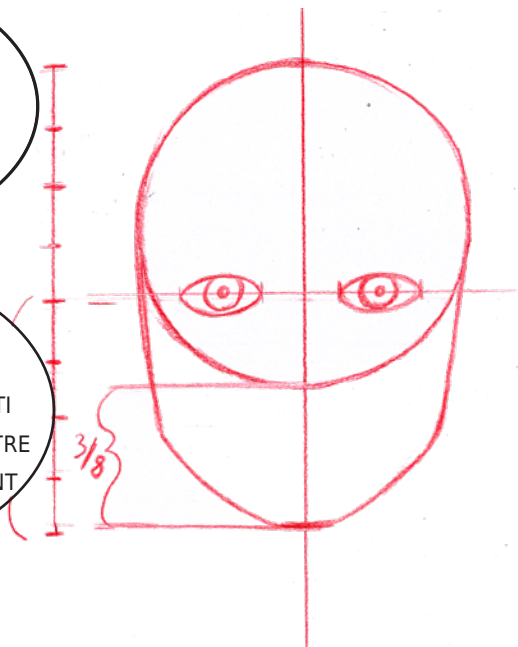
CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES

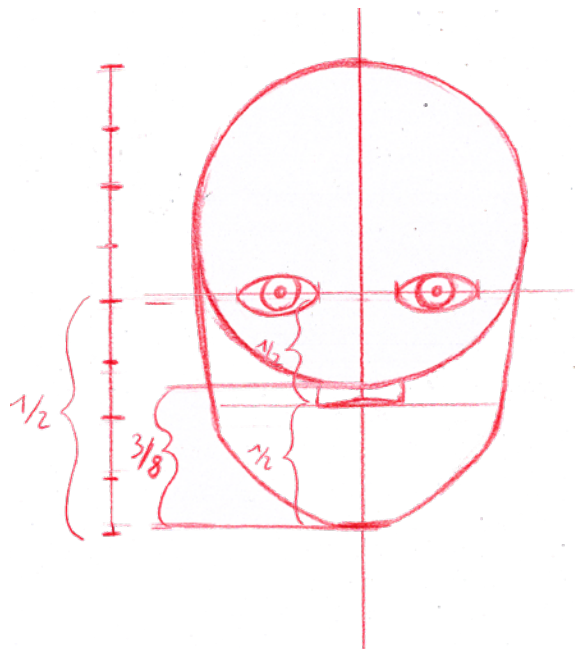
ON
COMMENCE AVEC UN
CERCLE QUE L'ON DIVISE EN
DEUX PARTIES.

ON
REPREND LA MÊME
DÉMARCHE POUR LE VISAGE.
OU ON COMMENCE LE CANON
BASIQUE AUSSI AVEC DES
FORMES SIMPLES.

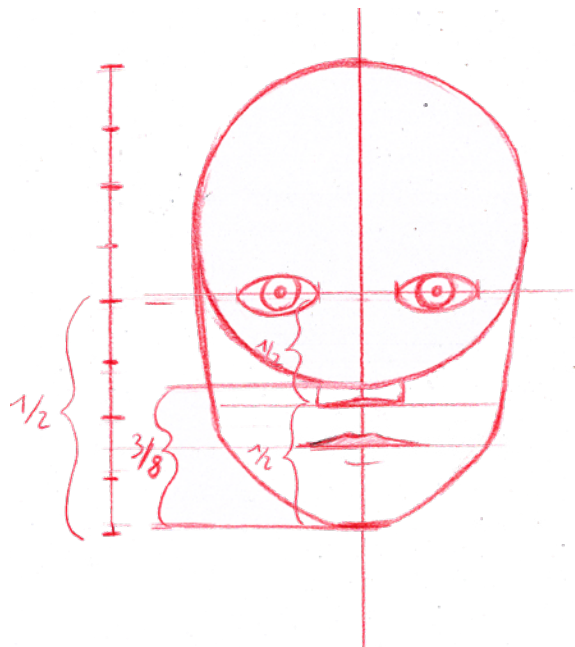
ON
AJOUTE LE MENTON,
QUI PEUT ÊTRE DE PLEIN DE
FORMES DIFFÉRENTES, QUI EST
 $\frac{3}{8}$ DE LONG À PARTIR DU BAS
DU CERCLE.

LES
YEUX SE PLACENT
À LA MOITIÉ DU VISAGE. ILS
ONT LA FORME D'UN OVALE APLATI
LÉGÈREMENT POINTU. L'ESPACE ENTRE
LES DEUX YEUX EST GÉNÉRALEMENT
DE LA LARGEUR D'UN ŒIL.



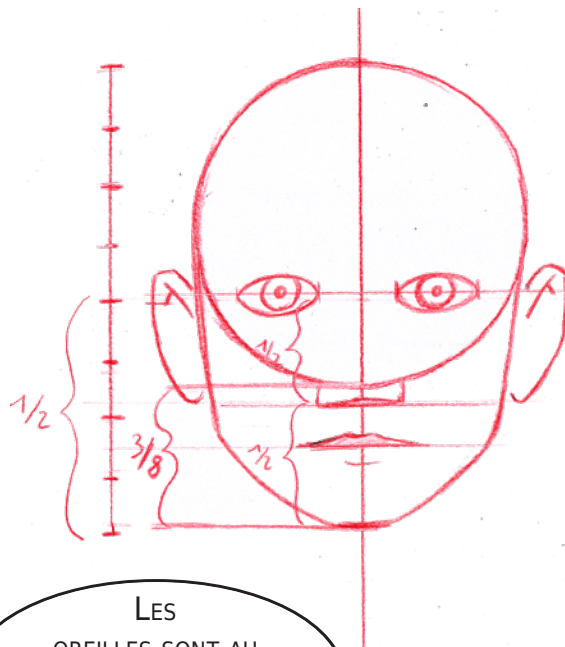


LE
NEZ EST À MI-CHEMIN
ENTRE LES YEUX ET LE
MENTON.



LE
NEZ EST À MI-CHEMIN
ENTRE LES YEUX ET LE
MENTON.

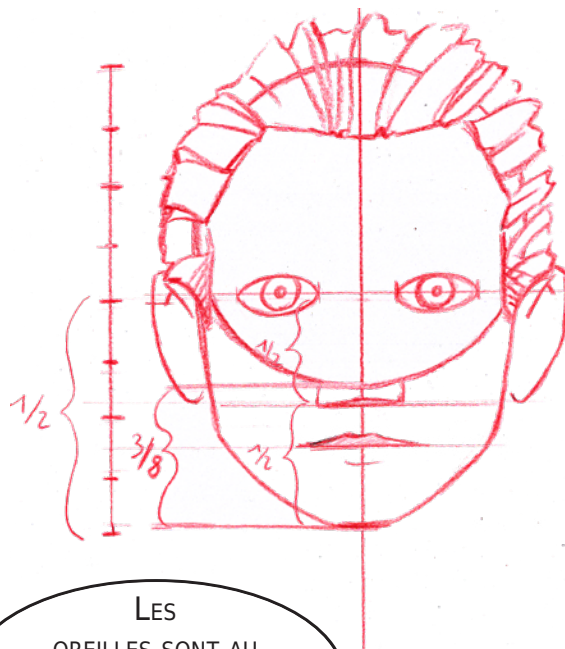
LA
BOUCHE UN PEU PLUS
AU-DESSUS DE LA MOITIÉ
ENTRE LE NEZ ET LE MENTON.



LE
NEZ EST À MI-CHEMIN
ENTRE LES YEUX ET LE
MENTON.

LA
BOUCHE UN PEU PLUS
AU-DESSUS DE LA MOITIÉ
ENTRE LE NEZ ET LE MENTON.

LES
OREILLES SONT AU
MÊME NIVEAU ET DE LA MÊME
TAILLE QUE LE NEZ.

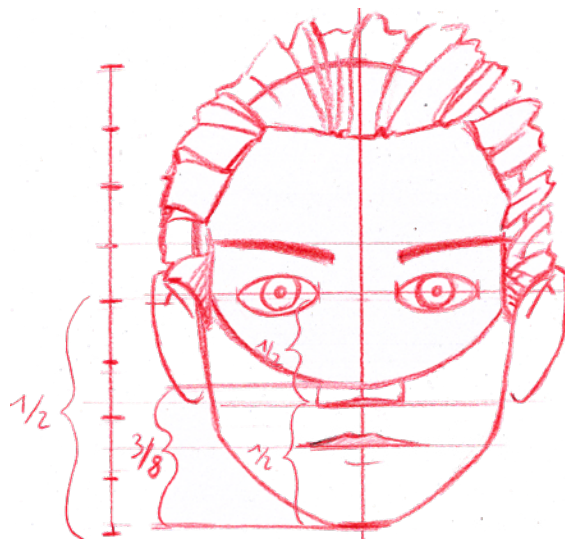


LE
NEZ EST À MI-CHEMIN
ENTRE LES YEUX ET LE
MENTON.

LA
BOUCHE UN PEU PLUS
AU-DESSUS DE LA MOITIÉ
ENTRE LE NEZ ET LE MENTON.

LES
OREILLES SONT AU
MÊME NIVEAU ET DE LA MÊME
TAILLE QUE LE NEZ.

L'IMPLANTATION
DES CHEVEUX
COMMENCE À $\frac{7}{8}$ DU VISAGE.



LE
NEZ EST À MI-CHEMIN
ENTRE LES YEUX ET LE
MENTON.

LA
BOUCHE UN PEU PLUS
AU-DESSUS DE LA MOITIÉ
ENTRE LE NEZ ET LE MENTON.

LES
OREILLES SONT AU
MÊME NIVEAU ET DE LA MÊME
TAILLE QUE LE NEZ.

L'IMPLANTATION
DES CHEVEUX
COMMENCE À $\frac{7}{8}$ DU VISAGE.

PLACER
LES SOURCIS À $\frac{3}{8}$
DU VISAGE.



LE
NEZ EST À MI-CHEMIN
ENTRE LES YEUX ET LE
MENTON.

LA
BOUCHE UN PEU PLUS
AU-DESSUS DE LA MOITIÉ
ENTRE LE NEZ ET LE MENTON.

LES
OREILLES SONT AU
MÊME NIVEAU ET DE LA MÊME
TAILLE QUE LE NEZ.

L'IMPLANTATION
DES CHEVEUX
COMMENCE À $\frac{7}{8}$ DU VISAGE.

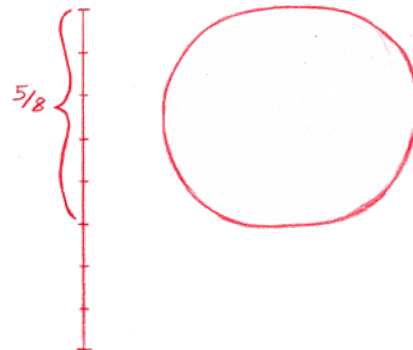
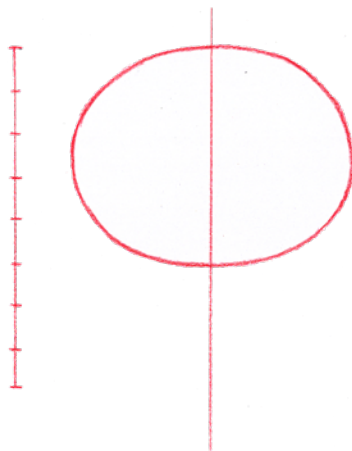
PLACER
LES SOURCIS À $\frac{3}{8}$
DU VISAGE.

POUR
TERMINER, LA
NUQUE PART JUSTE
EN DESSOUS DES
OREILLES.



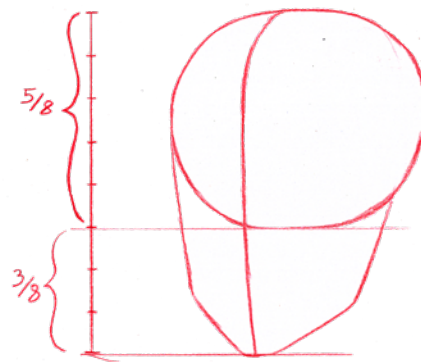
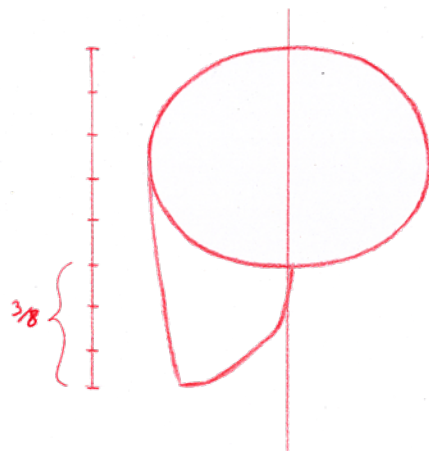
MÊME
CHOSE POUR LE
PROFIL ET LE $\frac{3}{4}$

ON
COMMENCE PAR
UN OVALE QUE L'ON
COUPE EN DEUX AVEC UNE
LIGNE VERTICALE.



MÊME
CHOSE POUR LE
PROFIL ET LE $\frac{3}{4}$

ON
COMMENCE PAR
UN OVALE QUE L'ON
COUPE EN DEUX AVEC UNE
LIGNE VERTICALE.

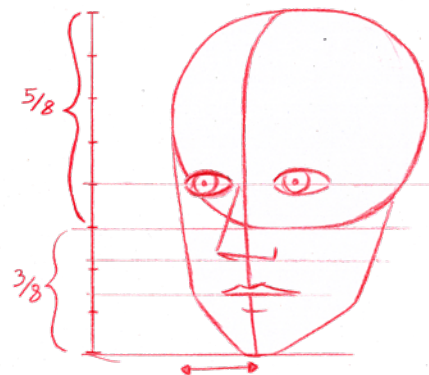
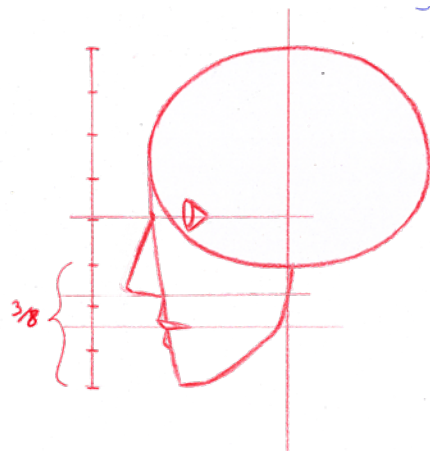


ON
DESSINE LE MENTON
ET LE VISAGE QUI EST UN
PEU INCLINÉ VERS L'AVANT ET
QUI REJOINT L'OVALE À SA
MOITIÉ.



MÊME
CHOSE POUR LE
PROFIL ET LE $\frac{3}{4}$

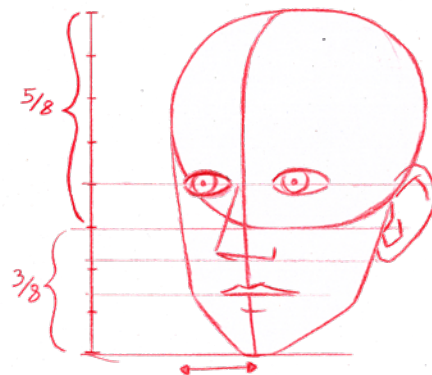
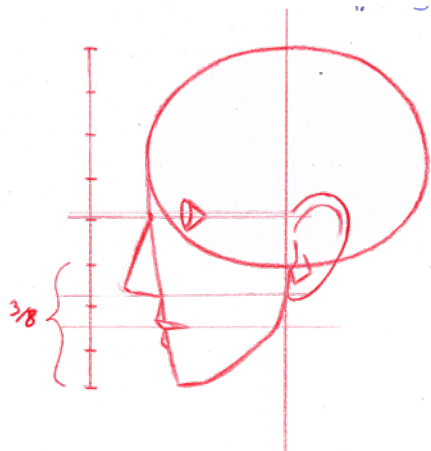
ON
COMMENCE PAR
UN OVALE QUE L'ON
COUPE EN DEUX AVEC UNE
LIGNE VERTICALE.



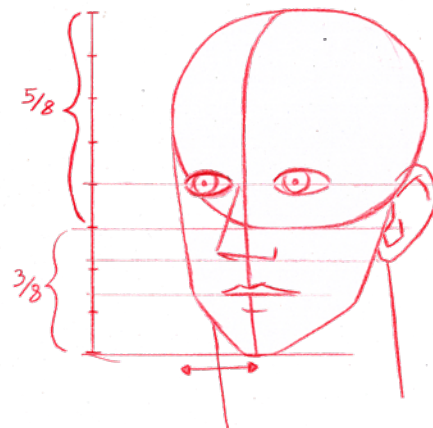
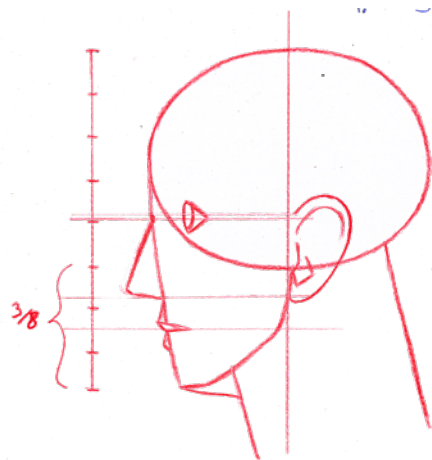
ON
DESSINE LE MENTON
ET LE VISAGE QUI EST UN
PEU INCLINÉ VERS L'AVANT ET
QUI REJOINT L'OVALE À SA
MOITIÉ.

PLACER
LES YEUX, LE NEZ PUIS
LA BOUCHE AU MÊME NIVEAU QUE
L'ÉTAPE PRÉCÉDENTE. ATTENTION,
ON EST PLUS DE FACE, LES FORMES
CHANGENT.

PLACER
L'OREILLE POUR LA
LIAISON ENTRE LE CRÂNE
ET LA MÂCHOIRE EN PARTANT
DE LA MOITIÉ DE LA TÊTE
JUSQU'À SON QUART .



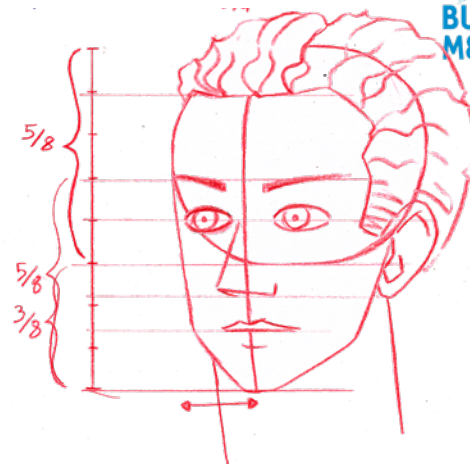
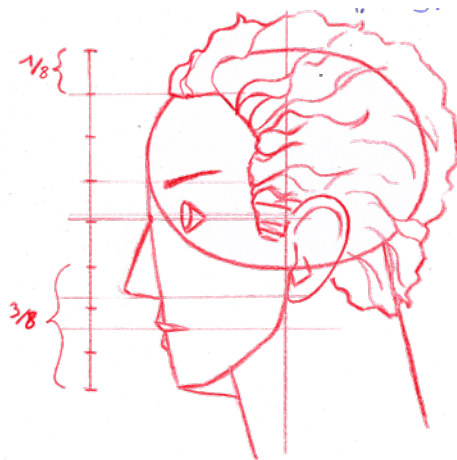
PLACER
L'OREILLE POUR LA
LIAISON ENTRE LE CRÂNE
ET LA MÂCHOIRE EN PARTANT
DE LA MOITIÉ DE LA TÊTE
JUSQU'À SON QUART .



AJOUTER
PAR LA NUQUE, UN
RECTANGLE PENCHANT UN PEU
VERS L'AVANT QUI SE RELIE AU
MENTON ET AU CRÂNE.



PLACER
L'OREILLE POUR LA
LIAISON ENTRE LE CRÂNE
ET LA MÂCHOIRE EN PARTANT
DE LA MOITIÉ DE LA TÊTE
JUSQU'À SON QUART .



AJOUTER
PAR LA NUQUE, UN
RECTANGLE PENCHANT UN PEU
VERS L'AVANT QUI SE RELIE AU
MENTON ET AU CRÂNE.

ON
TERMINE PAR LES SOURCILS
ET LES CHEVEUX. LES CHEVEUX
COMMENCENT AU FRONT, PASSENT DEVANT ET
DERRIÈRE L'OREILLE, S'ARRÊTENT LÉGÈREMENT
AVANT SON EXTRÉMITÉ, PUIS DESCENDENT
VERS LA NUQUE.



ENSUITE
IL FAUT L'HABILLER
LE PERSONNAGE ET LE
METTRE EN MOUVEMENT.



ENSUITE
IL FAUT L'HABILLER
LE PERSONNAGE ET LE
METTRE EN MOUVEMENT.

ON
RESSORT NOS
PHOTOS DE RÉFÉRENCE
HISTORIQUES.



ENSUITE
IL FAUT L'HABILLER
LE PERSONNAGE ET LE
METTRE EN MOUVEMENT.

ON
RESSORT NOS
PHOTOS DE RÉFÉRENCE
HISTORIQUES.

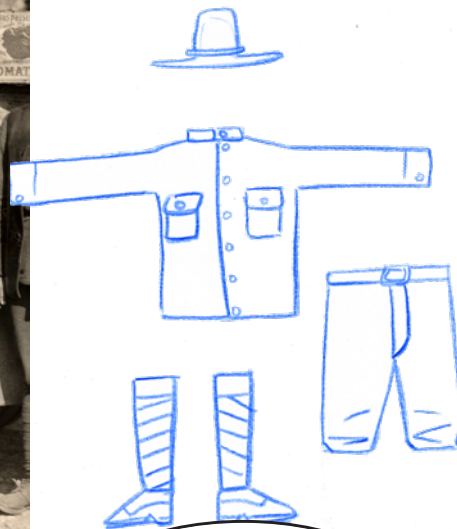


GARDEZ
LES TOUJOURS SOUS
LA MAIN, ELLES VOUS SERONT
TOUJOURS UTILES.



ENSUITE
IL FAUT L'HABILLER
LE PERSONNAGE ET LE
METTRE EN MOUVEMENT.

ON
RESSORT NOS
PHOTOS DE RÉFÉRENCE
HISTORIQUES.



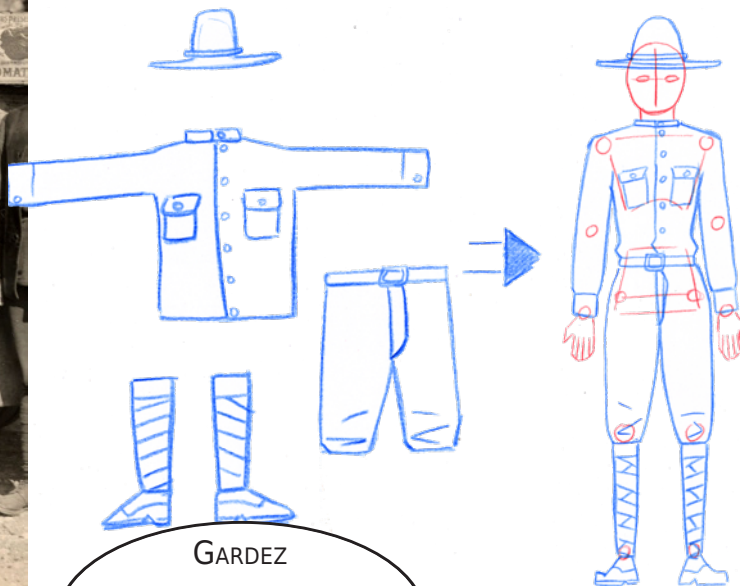
GARDEZ
LES TOUJOURS SOUS
LA MAIN, ELLES VOUS SERONT
TOUJOURS UTILES.

OBSERVE
BIEN LES ÉLÉMENTS DES
VÊTEMENTS SUR LA PHOTO
D'ÉPOQUE ET REPORTE LES
SCHÉMATIQUEMENT SUR TON
DESSIN.



ENSUITE
IL FAUT L'HABILLER
LE PERSONNAGE ET LE
METTRE EN MOUVEMENT.

ON
RESSORT NOS
PHOTOS DE RÉFÉRENCE
HISTORIQUES.



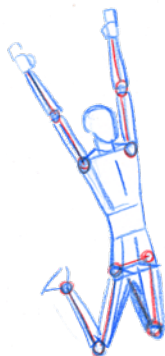
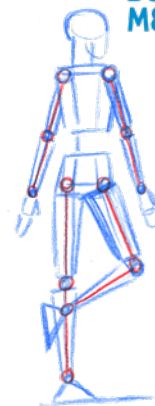
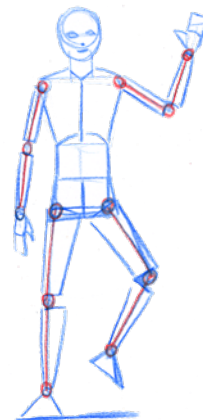
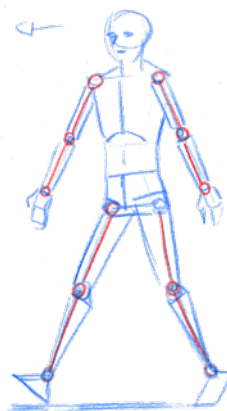
GARDEZ
LES TOUJOURS SOUS
LA MAIN, ELLES VOUS SERONT
TOUJOURS UTILES.

OBSERVE
BIEN LES ÉLÉMENTS DES
VÊTEMENTS SUR LA PHOTO
D'ÉPOQUE ET REPORTE LES
SCHÉMATIQUEMENT SUR TON
DESSIN.

PUIS
ON REFAIT
CETTE DÉMARCHE
POUR LE PROFIL ET LE
DOS.

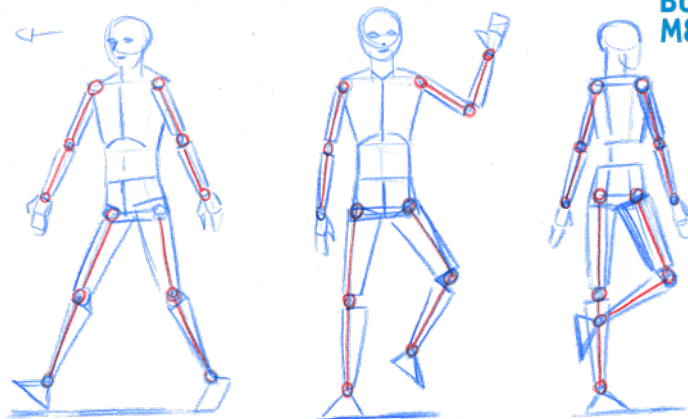


L'ÉTAPE
SUIVANTE : ON
COMMENCE À LE FAIRE JOUER
COMME UN PANTIN.



L'ÉTAPE
SUIVANTE : ON
COMMENCE À LE FAIRE JOUER
COMME UN PANTIN.

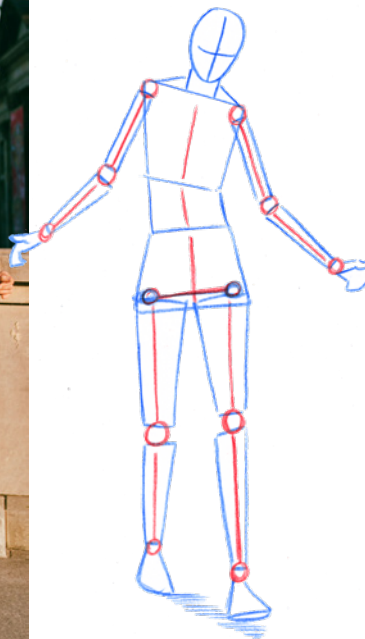
EN
UTILISANT LES
ARTICULATIONS, ON PEUT
LE FAIRE BOUGER DANS
L'ESPACE.



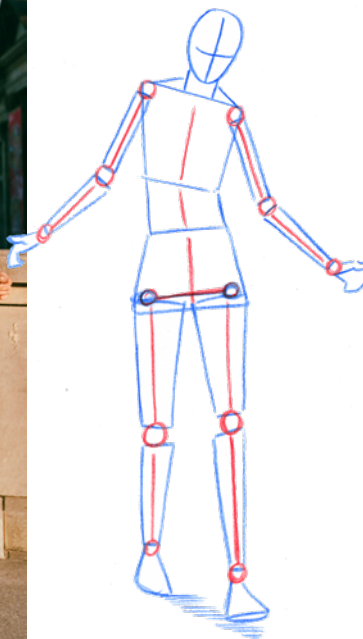
Si
VOUS AVEZ DU
MAL À TROUVER UNE
POSE*, PRENEZ UNE PHOTO
DE LA POSE SOUHAITÉE
ET DÉCOMPOSEZ-LA POUR
LA REDESSINER À L'AIDE
DES FORMES EXPLIQUÉES
PRÉCÉDEMMENT.



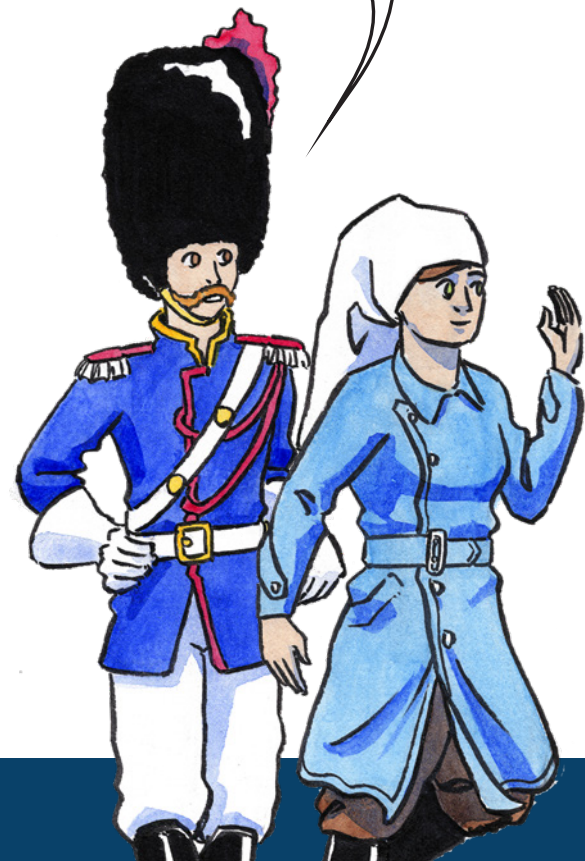
Si
VOUS AVEZ DU
MAL À TROUVER UNE
POSE*, PRENEZ UNE PHOTO
DE LA POSE SOUHAITÉE
ET DÉCOMPOSEZ-LA POUR
LA REDESSINER À L'AIDE
DES FORMES EXPLIQUÉES
PRÉCÉDEMMENT.



Si
VOUS AVEZ DU
MAL À TROUVER UNE
POSE*, PRENEZ UNE PHOTO
DE LA POSE SOUHAITÉE
ET DÉCOMPOSEZ-LA POUR
LA REDESSINER À L'AIDE
DES FORMES EXPLIQUÉES
PRÉCÉDEMMENT.

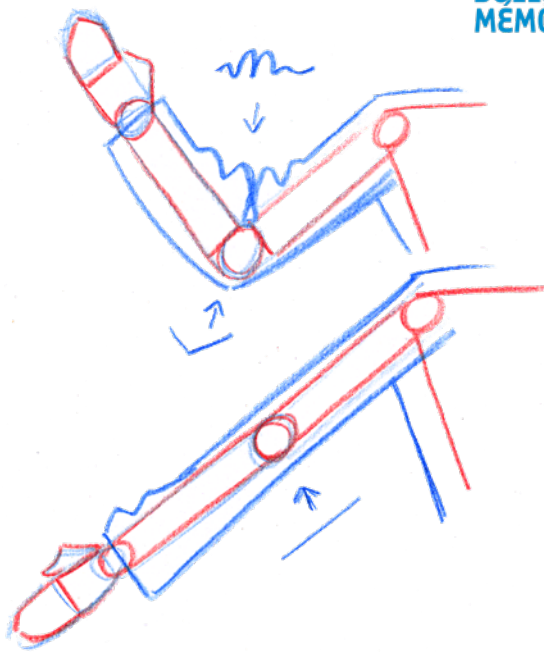


ET
POUR LES PLIS DES
VÊTEMENTS ?



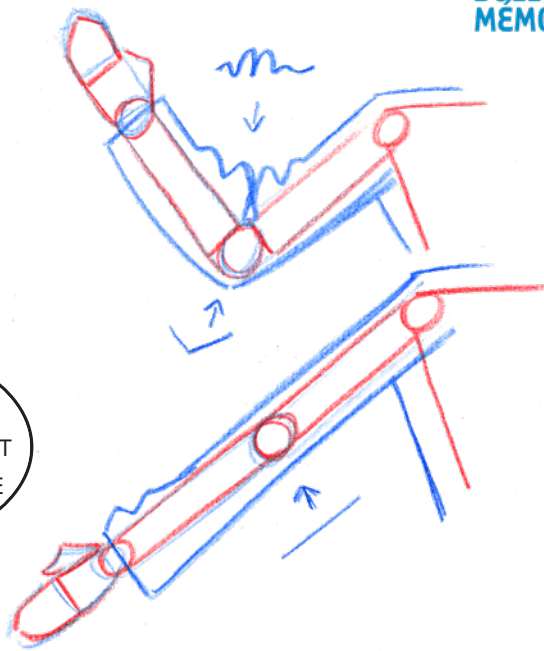
ET
POUR LES PLIS DES
VÊTEMENTS ?

ON VA
GARDER LES CHOSES
SIMPLES. IL Y A TROP DE
THÉORIE- COMPLIQUÉE- POUR
COMMENCER.



ON VA
GARDER LES CHOSES
SIMPLES. IL Y A TROP DE
THÉORIE- COMPLIQUÉE- POUR
COMMENCER.

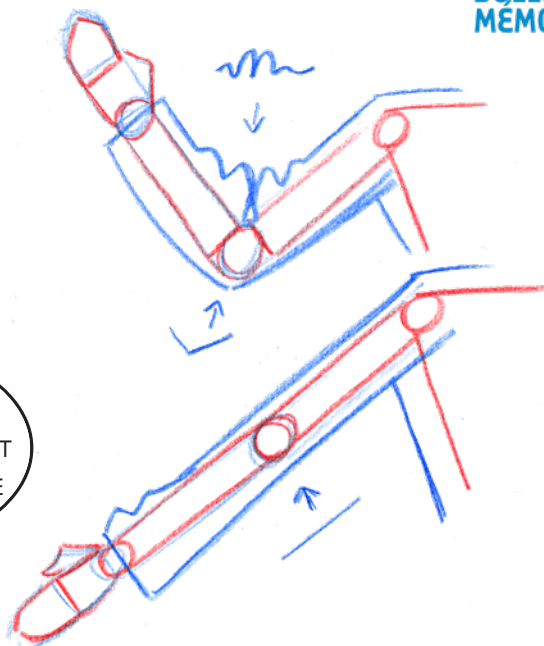
RETENEZ
JUSTE QUE LE CÔTÉ
QUI SE PLIE CRÉE DES PLIS ET
LOGIQUEMENT L'AUTRE CÔTÉ
SE TEND.



ON VA
GARDER LES CHOSES
SIMPLES. IL Y A TROP DE
THÉORIE- COMPLIQUÉE- POUR
COMMENCER.

RETENEZ
JUSTE QUE LE CÔTÉ
QUI SE PLIE CRÉE DES PLIS ET
LOGIQUEMENT L'AUTRE CÔTÉ
SE TEND.

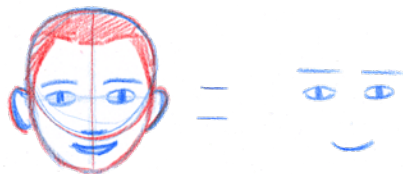
ET ENCORE
UNE FOIS, PRENEZ LE TEMPS
D'OBSERVER COMMENT LES PLIS DE
VOS VÊTEMENTS RÉAGISSENT À VOS
MOUVEMENTS. LES RÉPONSES SONT
SOUVENT SOUS VOS YEUX.



On
OUBLIE SANS DOUTE
LE PLUS IMPORTANT : LES
ÉMOTIONS DU PERSONNAGE.



On
OUBLIE SANS DOUTE
LE PLUS IMPORTANT : LES
ÉMOTIONS DU PERSONNAGE.



C'EST
CE QUI LE REND
VIVANT.





C'EST
CE QUI LE REND
VIVANT.



RETENEZ
JUSTE QUE L'INTENSITÉ
DES ÉMOTIONS DE VOS
PERSONNAGES PEUT CHANGER
L'IMPACT DE VOTRE RÉCIT.





RETENEZ
JUSTE QUE L'INTENSITÉ
DES ÉMOTIONS DE VOS
PERSONNAGES PEUT CHANGER
L'IMPACT DE VOTRE RÉCIT.

ÇA
PEUT RESTER TRÈS
SIMPLE, ON PEUT DÉJÀ FAIRE
BEAUCOUP DE CHOSES JUSTE EN
CHANGEANT LA BOUCHE, LES SOURCILS
ET UN PEU LES YEUX.



VOILÀ
UN SCHÉMA
DES DIFFÉRENTES
ÉMOTIONS, NON
EXHAUSTIF.



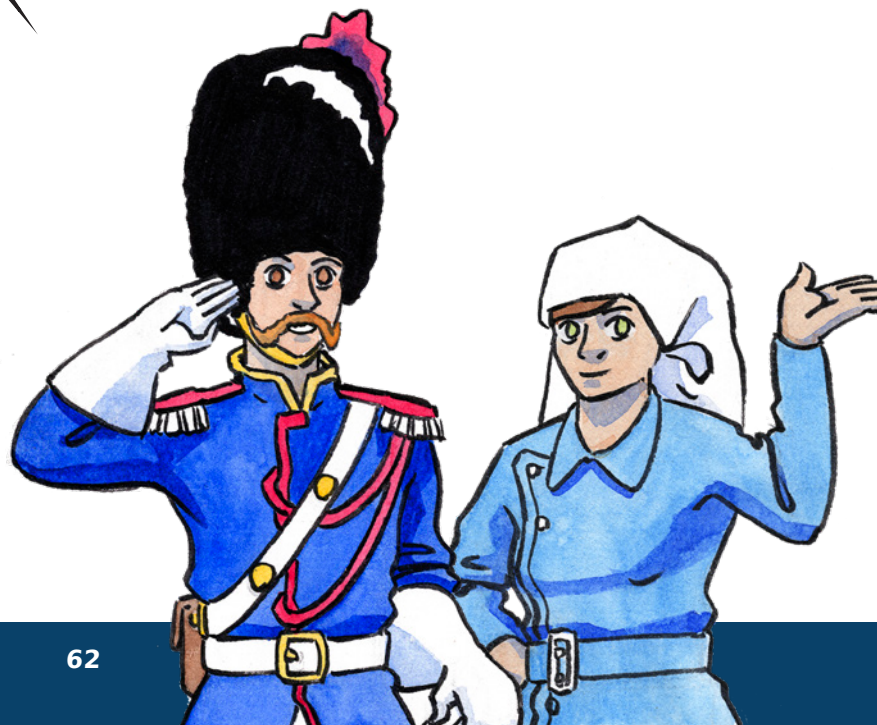
VOILÀ
UN SCHÉMA
DES DIFFÉRENTES
ÉMOTIONS, NON
EXHAUSTIF.



ADAPTEZ
ET
MÉLANGEZ-LES
POUR VOS
PERSONNAGES.



ON
NE LE RÉPÉTERA
PAS ASSEZ, LE BUT EST
DE VOUS AMUSER EN
DESSINANT.



CHAPITRE 3 CRÉATION DE PERSONNAGES

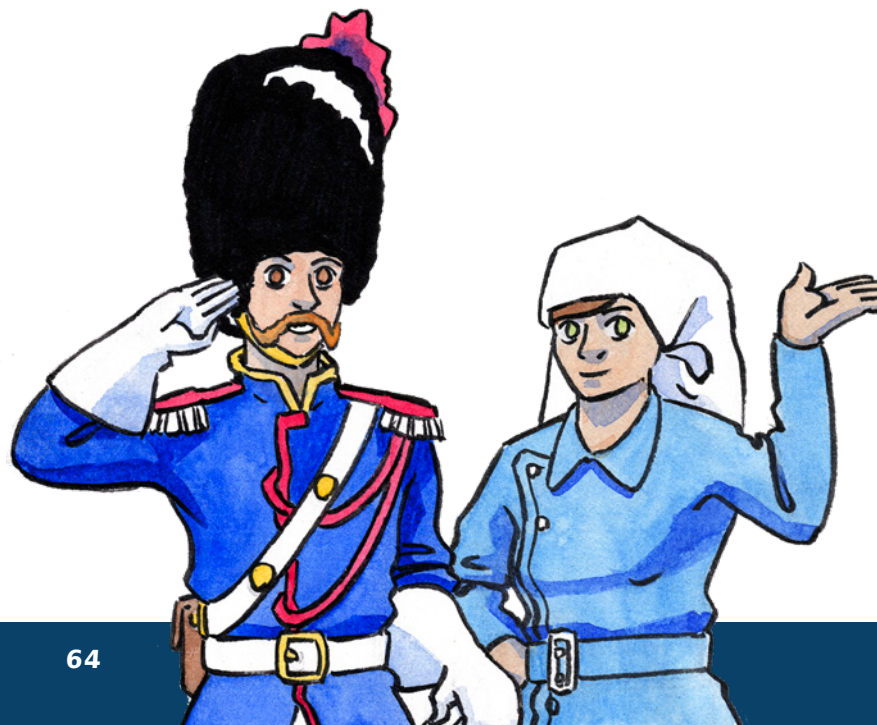
ON
NE LE RÉPÉTERA
PAS ASSEZ, LE BUT EST
DE VOUS AMUSER EN
DESSINANT.

DESSINEZ-EN
PLUSIEURS ET EXPLOREZ
DIFFÉRENTES OPTIONS ET
IDÉES.



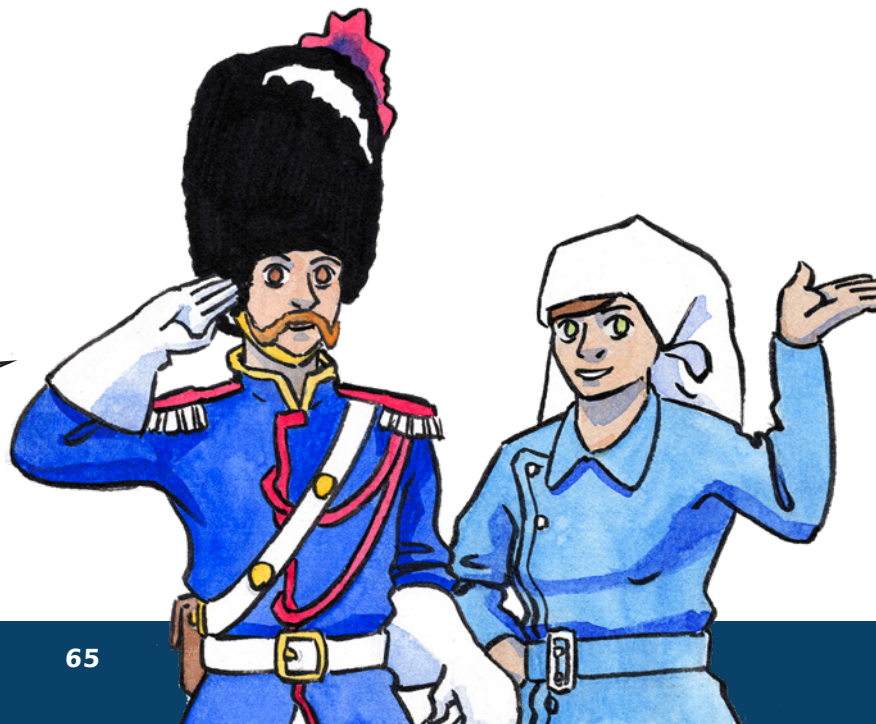
LES
COMBINAISONS SONT
INFINIES ET SURTOUT NE VOUS
DÉCOURAGEZ PAS SI VOUS N'Y
ARRIVEZ PAS TOUT DE SUITE.

DESSINEZ-EN
PLUSIEURS ET EXPLOREZ
DIFFÉRENTES OPTIONS ET
IDÉES.



LES
COMBINAISONS SONT
INFINIES ET SURTOUT NE VOUS
DÉCOURAGEZ PAS SI VOUS N'Y
ARRIVEZ PAS TOUT DE SUITE.

CAR
C'EST AVEC LA
PRATIQUE QUE VIENT LA
MAÎTRISE.





CANON : un ensemble de proportions servant de modèle pour construire un personnage.

ÉMOTION : l'état ressenti par le personnage et transmis au lecteur.

EXPRESSION : les éléments visibles du visage qui permettent de représenter une émotion.

LIGNE DE FORCE : l'axe principal du corps qui indique la posture et l'équilibre du personnage.

POSE : la position du corps à un instant donné.

PROFIL : une vue latérale complète d'un personnage.

PROPORTIONS : les rapports de taille entre les différentes parties du corps.

PROPORTIONS STYLISÉES : la modification volontaire des proportions pour créer un style particulier.

RÉFÉRENCE : une image ou un document utilisé pour observer et reproduire fidèlement un élément.

Schématisation : la simplification d'un objet en formes géométriques faciles à dessiner.

Image 01 : Unloading tomatoes for U.S. soldiers at Bassens Camp No. 2, Bordeaux, France, auteur inconnu, photographie, avril 1918, NARA (NAID 55180855), Wikimedia Commons, domaine public.

Image 02 : Nicolas Görmer, Couple holding hands in Berlin with Fernsehturm, photographie, Unsplash, licence Unsplash.

QUELQUES
VOCABULAIRES

