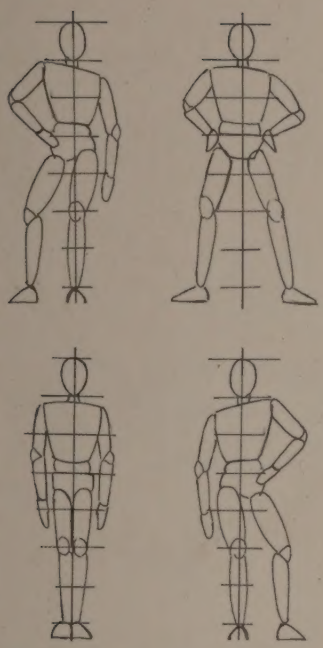
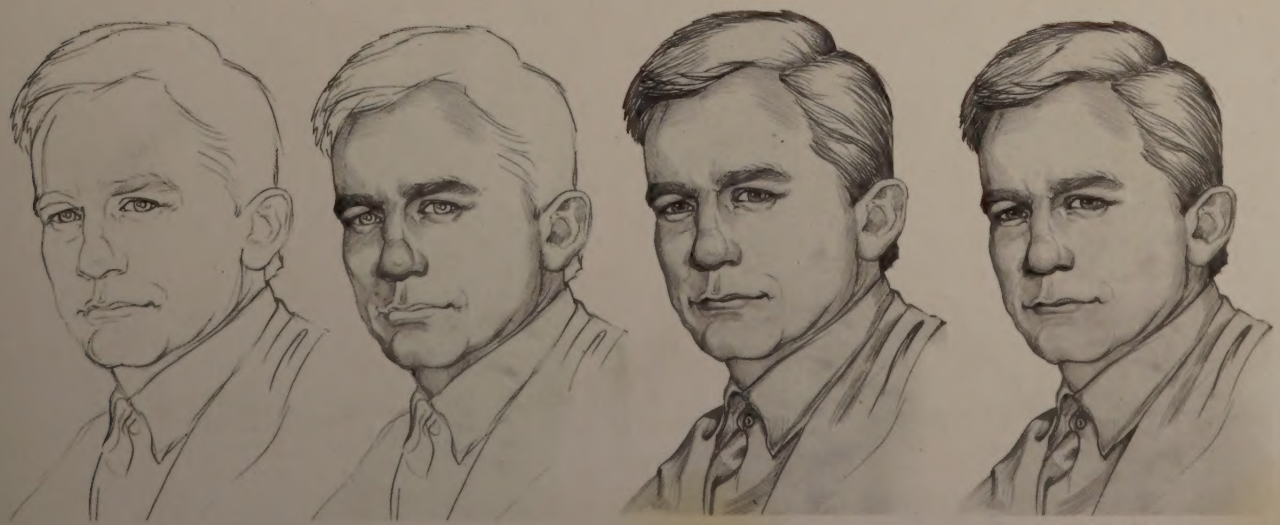




Portraits
Paysages
Animaux
Fleurs

60 PAS À PAS DE DESSIN AU CRAYON



60 PAS À PAS DE DESSIN AU CRAYON

EDITIONS ESI

100, rue Petit, 75019 Paris
Droits réservés, Éditions ESI
Auteurs : Irina Sarnavska/Lenivitz production, Marina Olkhova, Viktoria Skakandi, M. de St Michel
© Atelier TF ; ont collaboré à ce magazine : L. Guillaume, L. Thomas, S. Rainaud, R. Blairy, J.-F. Le Saint, M. Rengnez, Patrick Bechtold, C.Saunier
Imprimé par Printer Portuguesa au Portugal à Rio de Mouro
Dépôt légal : novembre 2015 - Achevé d'imprimer : novembre 2015
N° ISBN : 978-2-8226-0483-3

Tous droits réservés pour tous pays
« Toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur, ou de ses ayants droit, ou ayants cause, est illicite » (article L.122-4 du code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par l'article L.335-2 du code de la propriété intellectuelle. Le code de la propriété intellectuelle n'autorise, aux termes de l'article L.122-5, que *« les copies ou les reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective, d'une part, et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration ».*

GO PAS A PAS DE
DESSIN AU CRAYON

60 PAS À PAS DE
DESSIN AU CRAYON

Sommaire

Règles d'or

Matériel et fournitures 8
Procédés d'estompage 10
Positions et angles de vue 14
Dessiner la figure humaine 16
Dessiner à partir de la structure osseuse 20
Morphologie des traits faciaux 22
Portrait de face 26
Portrait de profil 29
Les visages d'enfants 32
Le paysage, un genre multiforme 34
Reflets et jeux de lumières 37
Le dessin hippique : les bases anatomiques 40

Portraits

Les amoureux 44
Garçon en chemise 46
Garçon et jeune fille 48
L'enfance 50
Un homme heureux 52
Portrait de petite fille 54
Fille aux cheveux courts 56
Jeune fille 58
Jeune femme 60
Fillette à la barrette 62
Belle Asia 64
Professeure 66
Mon frère 68
Jeanne 70
Professeur de français 72

Paysages

Petit pont 74
Lac de montagne 76
Paysage de montagne 78
Chalet 80
Désert de l'Ouest américain 82
Maison du berger 84
Le Mont-Saint-Michel 86
Église de Saint-Pétersbourg 88
Temple de la Cité interdite 91
Paysage rustique 94
Tournesols en fleur 96







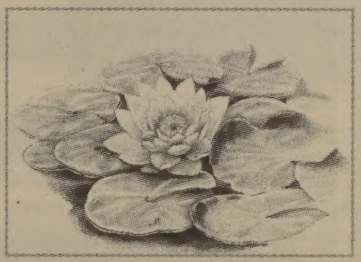
Soirée dans les montagnes 98
Le lever du soleil 100
Voilier au large 102

Fleurs
Les fleurs d'été 104
Fleur aquatique 106
Blanc comme la neige 108
Orchidées 110
Pavots 112
Fleurs des champs 114
Tulipes 116
Bouquet dans un vase 118
Fleurs de cactus 120
Lis en fleur 122
Rosier 124
Rose juste éclose 126
Bouton de rose 128
Mauves 130
Bouquet de tulipes 132

Animaux
Petit chien 134
Hibou 136
Une frimousse 138
Un canard sauvage 140
Un cheval 142
La chasse 144
Chaton aux aguets 146
Perroquet Amazone 148
Renard 150
Poulain 152
Chien esquimau 154
Chaton 156
Petit poussin 158
Chiots 160
Saut d'obstacle 162
Un loup 164

Gabarits 166





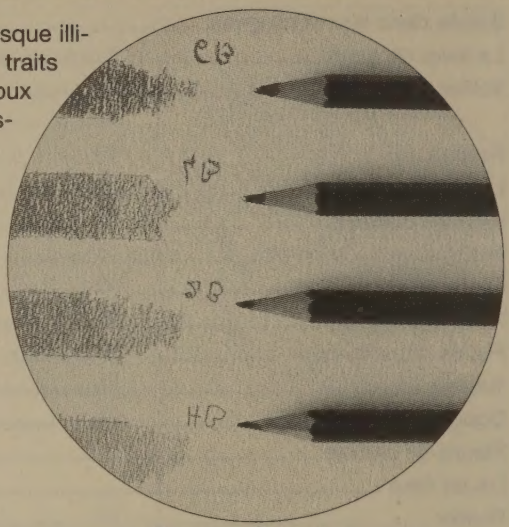




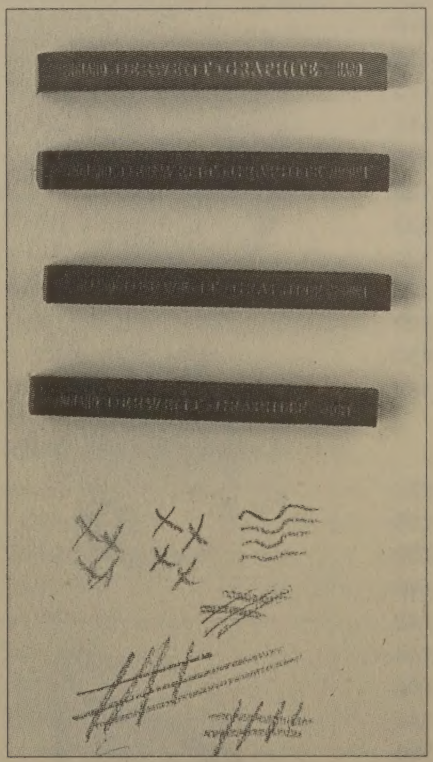


Matériels & fournitures

Le crayon graphite, plutôt souple, offre des possibilités presque illimitées : grâce à sa large gamme de mines, il s'adapte aux traits nets des premières étapes d'un dessin comme aux aplats doux des ombrages finaux. Découvrez ici la variété des mines existantes, les supports et les fournitures associés.

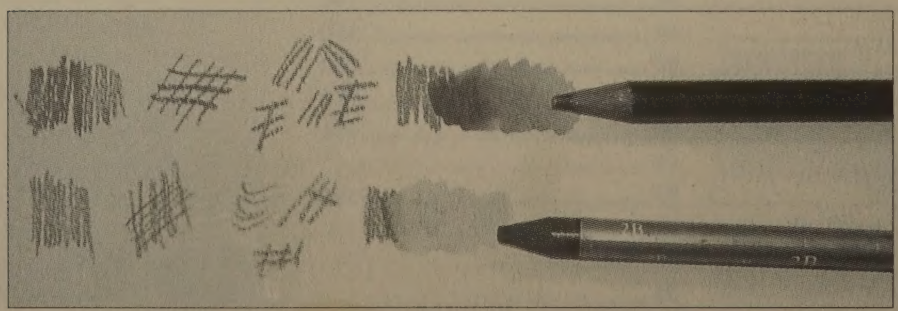


Crayons à papier



Les crayons HB et la gamme B

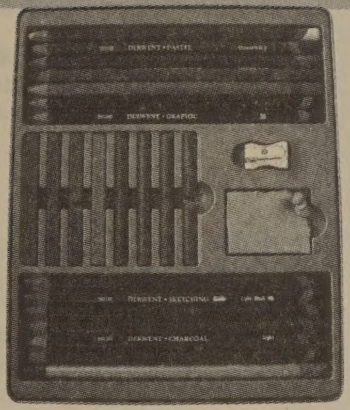
Pratique et bon marché, le crayon graphite est le plus souple des outils de dessin, convenant aux traits nets comme aux aplats dégradés et ombres en demi-teintes. Cette mine, composée de graphite minéral et d'argile, gainée de cèdre, se décline en une gamme allant des B tendres aux H dures. En pratique, on obtient de bons résultats avec les crayons HB et 2B (dessin des détails, frottages), les crayons 3B, 4B et 5B (croquis, ombres douces), et les crayons 6B et 8B (ombres pures, traits noirs, nombreux gris).

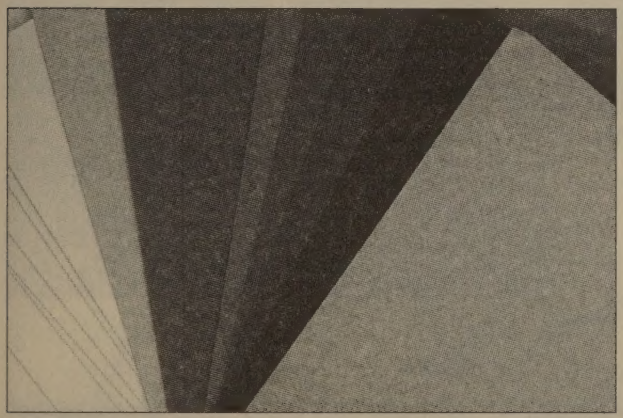


Les mines graphites...

Le graphite existe sous forme de bâtonnets, dont la graduation est identique à celle des crayons. Il convient bien aux compositions grand format.

Il s'avère utile de compter dans sa gamme de crayons une ou deux mines solubles à l'eau qui donnent des traits d'un noir intense pour des effets de lavis.





Papiers et support

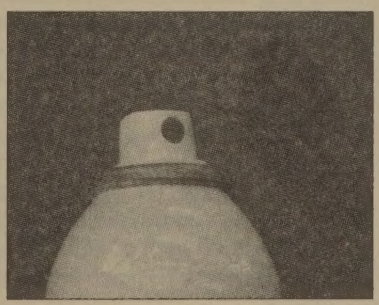
Avant de commencer, munissez-vous d'une planche ou d'un carton à dessin afin d'y poser le papier choisi. N'oubliez pas les pinces ou un rouleau de ruban adhésif repositionnable pour assurer le maintien du papier sur la planche ou le carton.

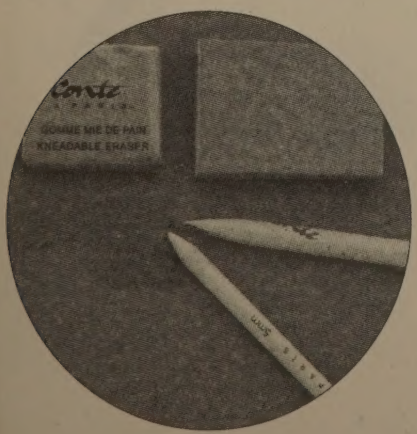
Les papiers à dessin existent en feuilles séparées ou en carnets reliés ; on les choisit en fonction de leurs couleurs, texture, qualité et poids suivant le style recherché.

Le fixatif, un indispensable!

Les dessins au crayon peuvent s'estomper ; aussi nécessitent-ils un fixage. Avant cette opération, secouez ou tapotez légèrement le support en papier concerné afin que la poudre en excès tombe.

Puis, à l'aide d'un fixatif de préférence en aérosol, pulvérisez le dessin. Le produit, à base de résine, forme une couche protectrice qui stabilisera les pigments appliqués sur le papier. À défaut de fixatif, utilisez une bombe de laque pour cheveux.





Gommes et estompes

Les motifs dessinés au crayon peuvent être estompés ou gommés pour obtenir des effets de fondus, de textures, de valeurs en demi-teintes, de rehauts lumineux...

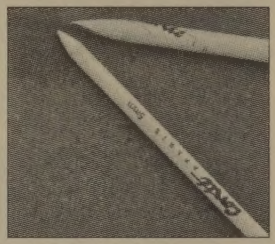
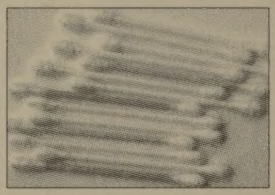
Utilisez des gommes plastiques douces, des gommes mastic ou mie de pain ou encore des tortillons ou estompes en papier ou peau de chamois.

Procédés d'estompage

Estomper constitue une étape fondamentale dans la technique du dessin au crayon. Cette opération permet en effet d'adoucir les tracés, les hachures, de fondre davantage les ombres; tout cela enrichit le dessin d'effets de textures et de dégradés.

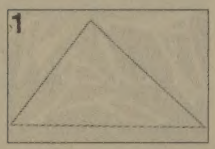
Les outils disponibles

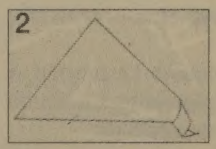
Pour estomper, beaucoup d'artistes se servent de leurs doigts et de la paume de leur main. D'autres préfèrent des outils spécifiques plus précis, tels que les estompes ou tortillons qui existent en diverses tailles selon la surface à traiter.
D'autres enfin apprécient l'emploi de cotons-tiges ou de boules de coton hydrophiles dont les effets sont certes moins précis, mais plus vaporeux, atmosphériques.

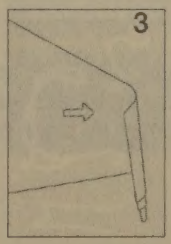




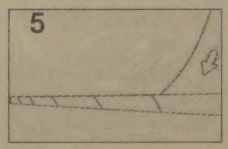

Travailler avec une estompe

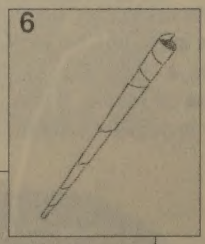
Pour les finitions très précises, il est préférable de recourir aux estompes dont l'extrémité en pointe permet une intervention circonscrite. Il en existe, dans le commerce, de toutes les tailles. Il est aussi possible d'en réaliser soi-même très rapidement à partir d'un morceau de papier journal ou de tout autre papier poreux.

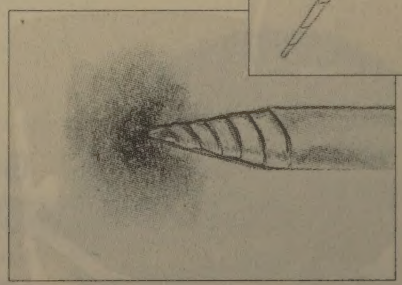




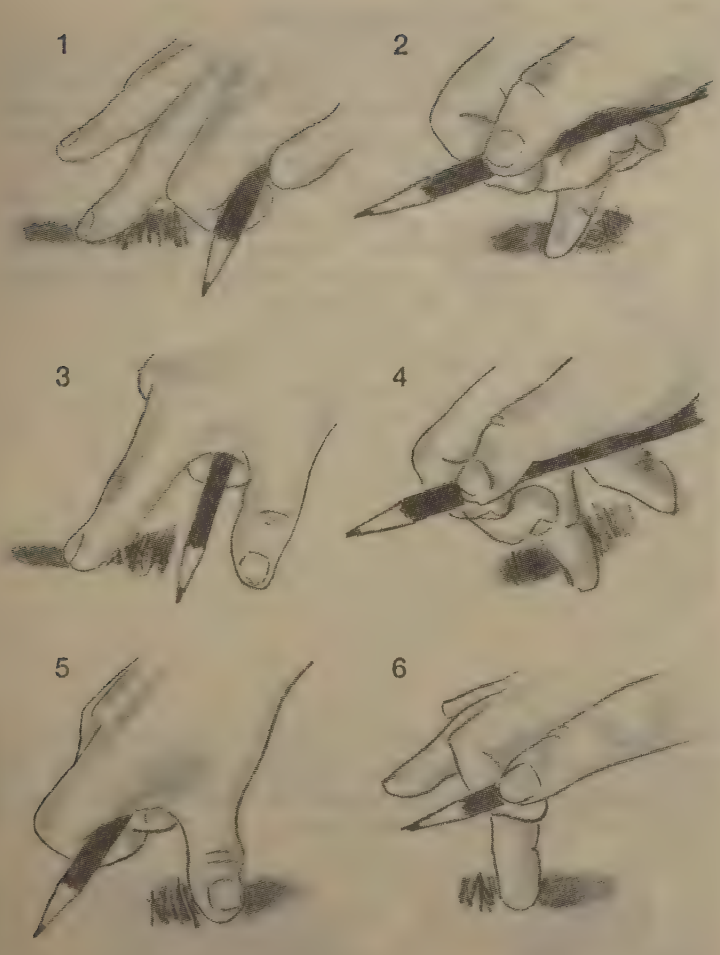








Découper, pour cela, un triangle rectangle d'environ 10-12 cm (1) de côté; enrouler l'une des extrémités du triangle, comme indiqué (2) ; poursuivre l'enroulement avec le pouce et l'index en les humectant légèrement pour faciliter l'opération (3) ; continuer sur toute la surface du papier (4) ; veiller à bien obtenir une pointe fine grâce à l'enroulement serré du cône de papier (5) ; terminer en encollant l'extrémité du papier. Effectuer l'opération avec du papier buvard pour obtenir un tortillon plus gros.



Technique de l'estompage avec les doigts

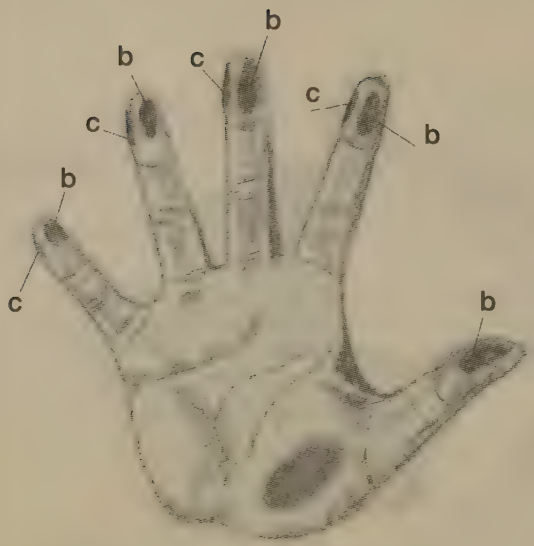
Voici un procédé efficace pour réaliser de beaux effets d'ombre et de lumière. Le toucher sensible qu'il induit garantit la pleine utilisation des moyens d'estompage: le doigt, partie du dessinateur lui-même, semble en effet idéal pour traduire sa volonté, son désir d'assombrir, de noircir, d'adoucir un tracé ou le ton d'un fondu...

Estompage doigts

En outre, le doigt ou la paume d'une main sont doux et humides: cela rend homogène le graphite et permet d'obtenir des gris ou des gradations de noirs veloutés, délicats. La mollesse naturelle de la peau s'adapte aux rugosités du papier, ce qui permet de faire pénétrer le graphite déposé en surface dans les rainures les plus fines.

Les doigts et la paume de la main ont aussi l'avantage d'être opérationnels sans avoir à lâcher le crayon: il est courant de dessiner tout en estompant en un mouvement mécanique instinctif.

Comme indiqué ci-contre, il est aisé de soutenir le crayon pendant que les doigts travaillent.

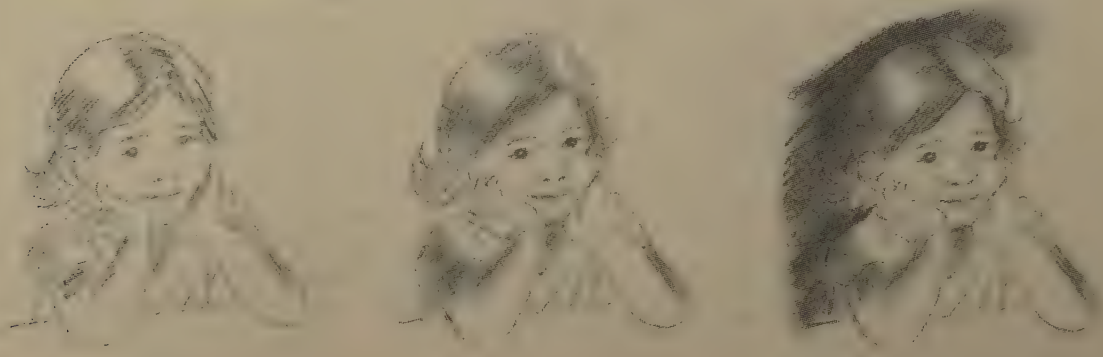


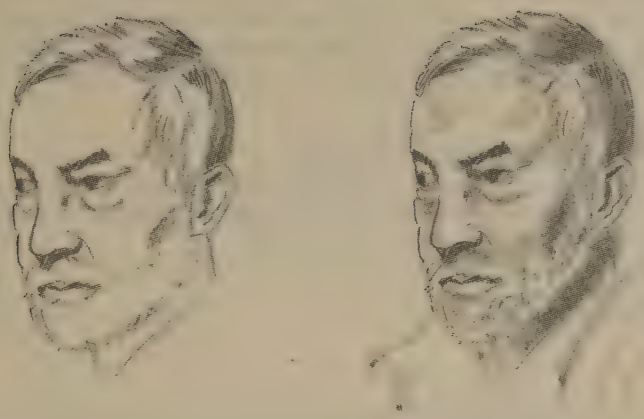
Estompage main

On peut utiliser les cinq doigts de la main active (droite pour un droitier, gauche pour un gaucher) : la zone a, correspondant à une partie de la paume, est réservée pour les grandes surfaces ; les zones b sont les plus sollicitées sur des estompages de dimensions moyennes ; les zones c sont utiles pour des ombres plus denses et réduites. Les zones b, correspondant à la pulpe de chaque doigt, travaillent à plat ; les zones c sont opérationnelles quand le doigt est incliné.

Estompe avec un coton-tige

Les principales lignes du motif esquissées, les ombres peuvent être ajoutées au niveau de la chevelure et des avant-bras. Pour adoucir ces aplats foncés réalisés au crayon, les estomper légèrement avec un coton-tige tout comme le fondu noir du fond, appliqué dans un second temps.





Fondus à l'aide d'une estompe

L'estompe a permis d'adoucir, au moment des finitions, les zones d'ombre réalisées au graphite au niveau de la chevelure, des cernes, des pommettes et du creux du cou.

Estompes en cours de réalisation

Les premiers traits d'une esquisse réalisés au crayon peuvent être fondus par estompage pour former une base grise tout en demi-teinte pouvant être rehaussée, ultérieurement, par des tracés gris plus soutenus.

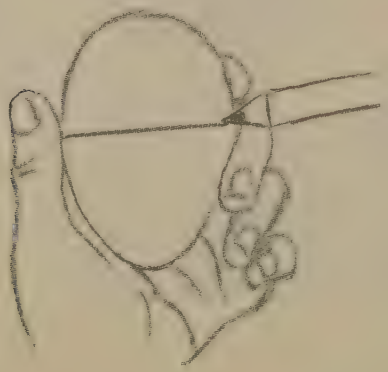


Positions & angles de vue

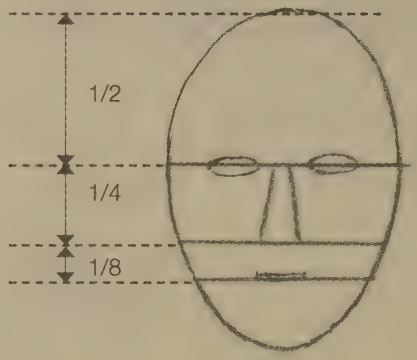
Il est peu aisé de dessiner une tête en raccourci, en plongée ou en contre-plongée. Car l'emplacement et les proportions des traits faciaux en sont nettement bouleversés et vous ne pouvez réellement vous fier, dans ces cas, qu'à votre observation. Pour faciliter celle-ci, découvrez la méthode de l'œuf qui vous aidera à visualiser et à comprendre les effets de perspective. Voyons ce qu'il en est.

Prendre un œuf, en guise de tête...

Pointe vers le bas, repérer sur l'œuf, comme indiqué ci-dessous, les trois lignes servant à situer les yeux, le nez et la bouche. On peut ajouter les sourcils dont le placement indiquera le sommet des oreilles, le bout du lobe est à dessiner entre la première et la deuxième ligne.



Orienté pointe vers le bas, dessiner sur l'œuf, au crayon, l'axe médian horizontal.

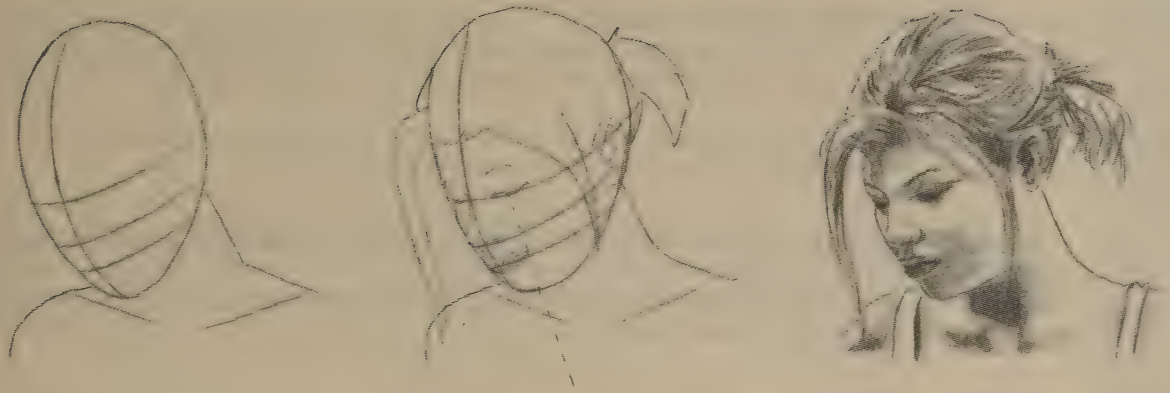


Poursuivre avec la ligne des yeux, axe médian horizontal, puis celles du nez et de la bouche selon les proportions ci-dessus.

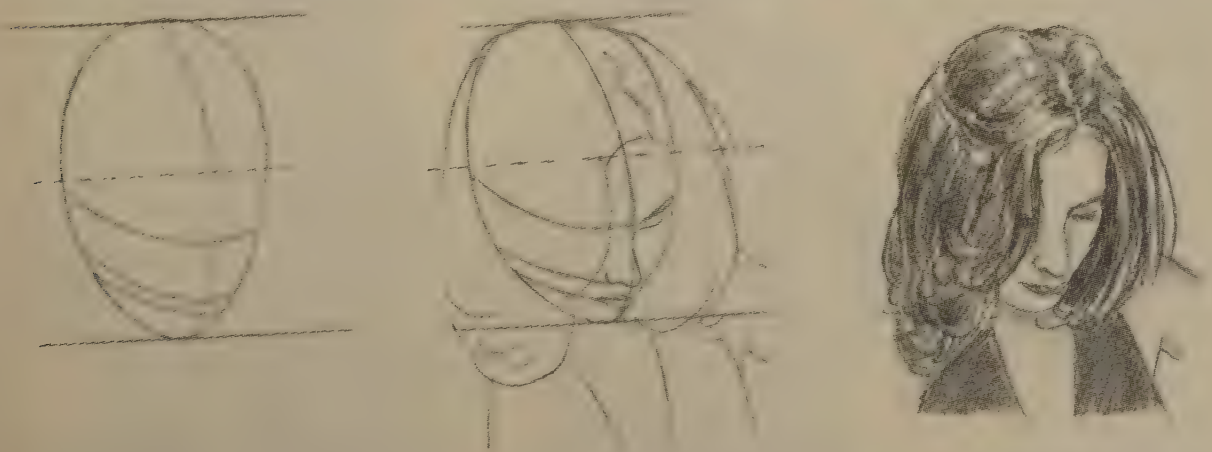
Répartition des traits sur une tête vue en raccourci

Orienter l'œuf doté de ces repères, sous différents angles, afin d'observer l'emplacement des traits, leur taille, leurs proportions. C'est un outil efficace qui résout tous les problèmes visuels de la tête vue en raccourci, en simplifiant les phénomènes perspectifs mais en donnant des indications utiles lors du dessin d'un modèle vivant. Comparer alors l'œuf au modèle vivant.

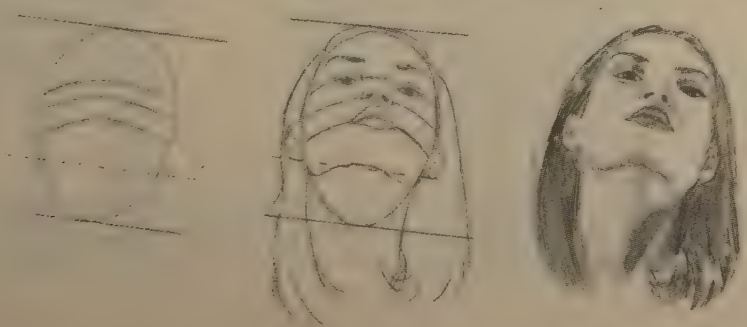
À noter : Dans ces vues en raccourci, les oreilles font office de pivots : leur forme, certes, se modifie en fonction du degré d'inclinaison, mais elles ne changent pas de place.



En inclinant le haut de l'œuf vers soi, on s'aperçoit que les traits faciaux se mettent à se comprimer et à se ramasser vers le bas, la pointe, le menton donc. Une forte inclinaison donnera même l'impression que le nez atteint ou dépasse la bouche et que les sourcils se rapprochent des yeux au moins de les cacher partiellement.



Le mouvement inverse, c'est-à-dire le renversement de la tête vers l'arrière, entraîne une concentration des traits vers le front. En outre, plus l'inclinaison est forte et plus les traits prennent un aspect arrondi ; le nez paraît surplomber les yeux et même les sourcils et l'écart entre les yeux et les sourcils peut se révéler plus grand que sur une vue de face.



Dessiner la figure humaine

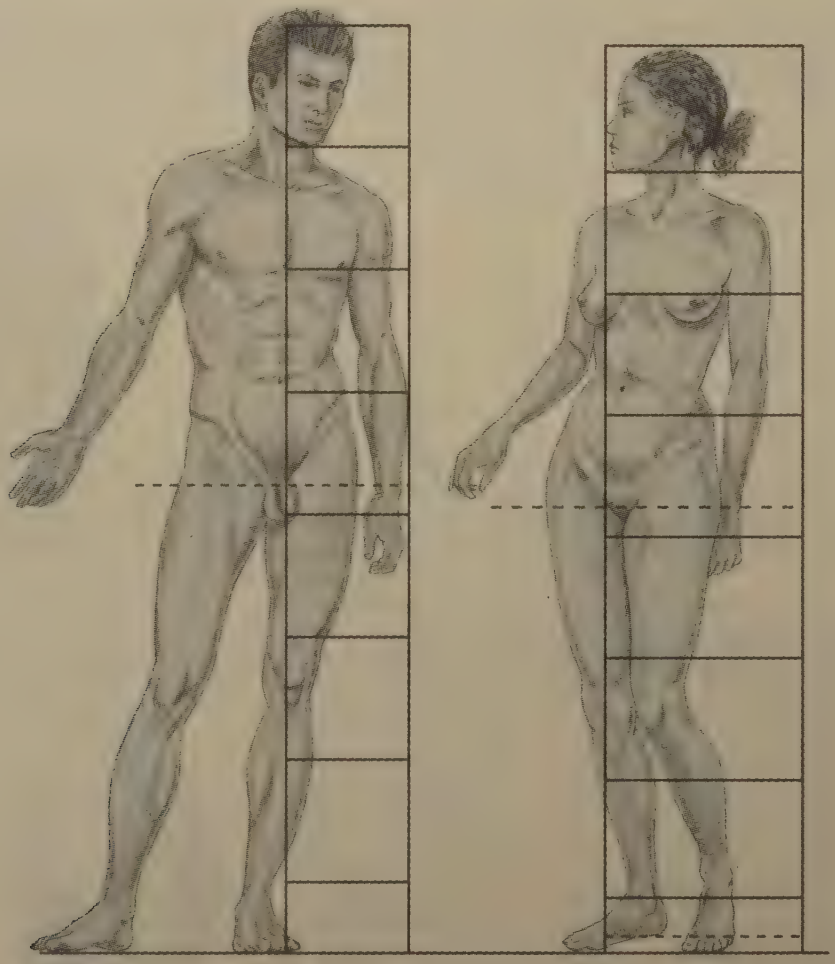
Le canon à sept têtes et demie

Le canon renvoie à la règle, ou au système, qui définit les rapports de proportions du corps humain à partir d'une mesure de base appelée « module ». Depuis la Renaissance, ce module correspond la hauteur de la tête.

Il est d'usage d'adopter, pour les personnages de la vie courante, le canon de sept fois et demie la tête. Il correspond à l'homme moyen, l'homme de la rue d'une taille d'environ 1,70 m.

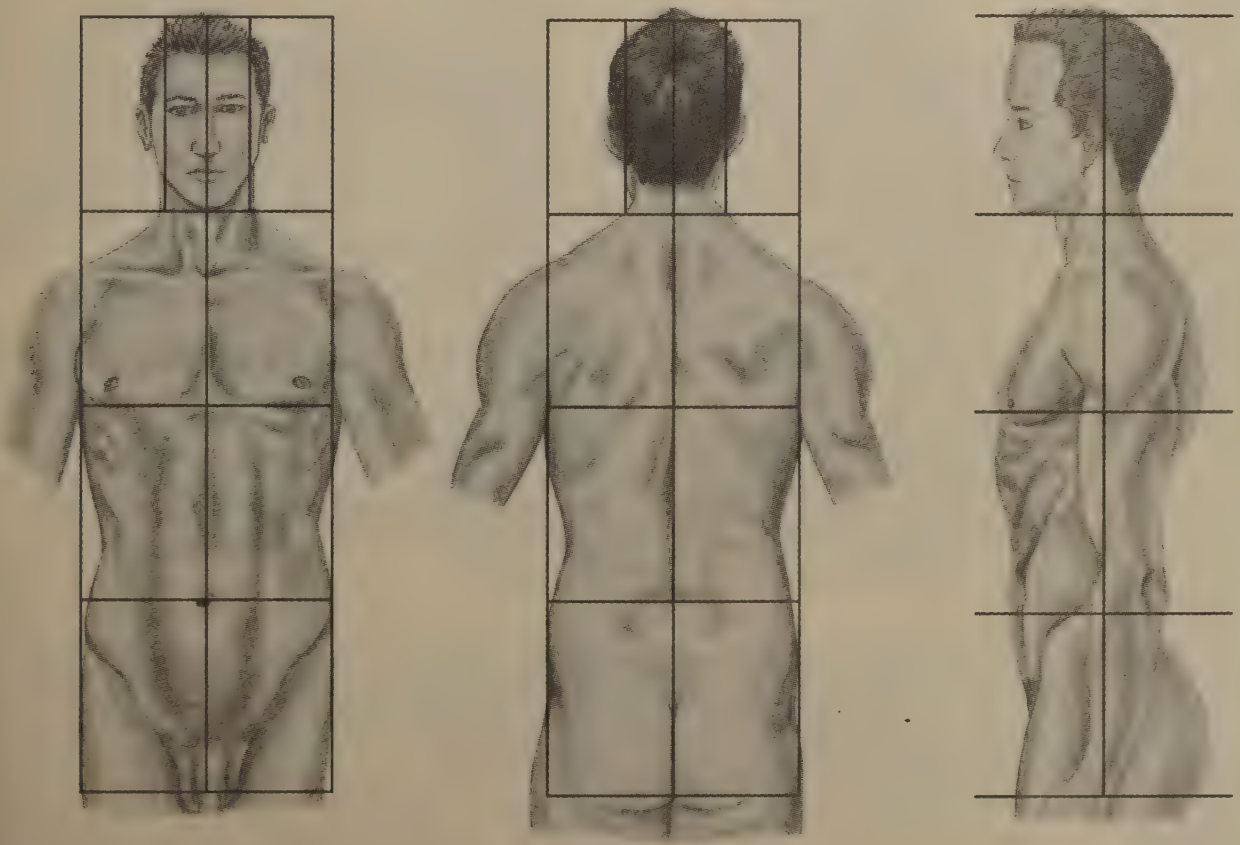
LES PROPORTIONS DE LA FIGURE MASCULINE ET DE LA FIGURE FÉMININE

Voici le schéma des proportions des figures masculine et féminine. La moitié de leur hauteur se situe au niveau du pubis (repéré par la ligne en pointillé).



Canon du tronc masculin

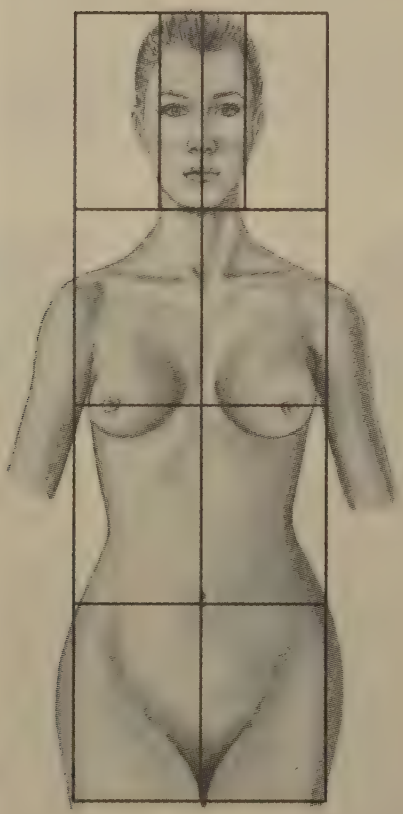
Le tronc est la partie centrale du corps. Voici un schéma permettant de mieux apprécier les proportions de ces diverses zones correspondant, bien sûr, à des repères anatomiques appropriés : clavicules, trapèze, épaules, cou, grand droit de l'abdomen...



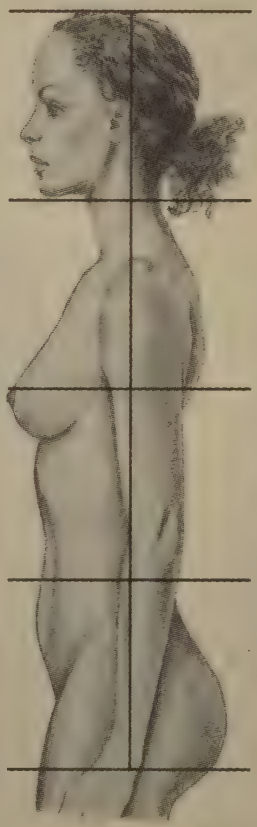
Pour dessiner aisément le tronc, tracer un cadre rectangulaire divisé en quatre modules de même hauteur. Le module supérieur correspond à l'emplacement de la tête. La largeur des modules coïncide avec celle du buste au niveau des aisselles.

Canon du buste féminin

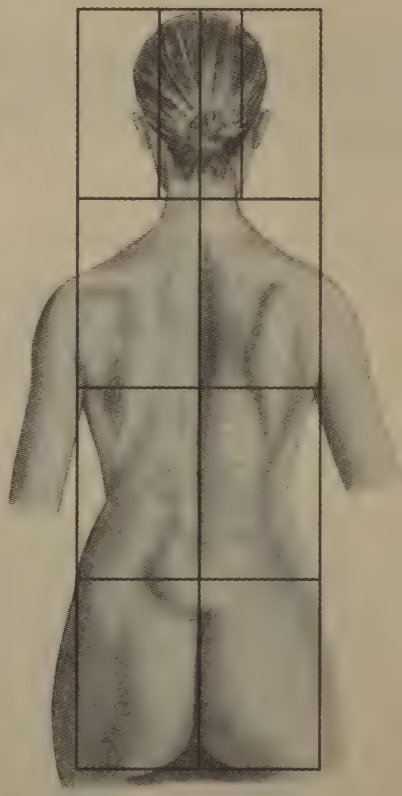
En vue frontale, le buste féminin possède les mêmes proportions que le tronc masculin.



Le corps féminin possède néanmoins des formes plus amples, et plus charnues, des épaules rondes et des hanches larges. L'ossature étant plus fine, les traits faciaux sont plus délicats et le cou plus gracile.



La taille est plus haute et les fesses plus rondes : les fessiers forment comme deux ailes de papillon. Les seins sont plus larges que hauts.

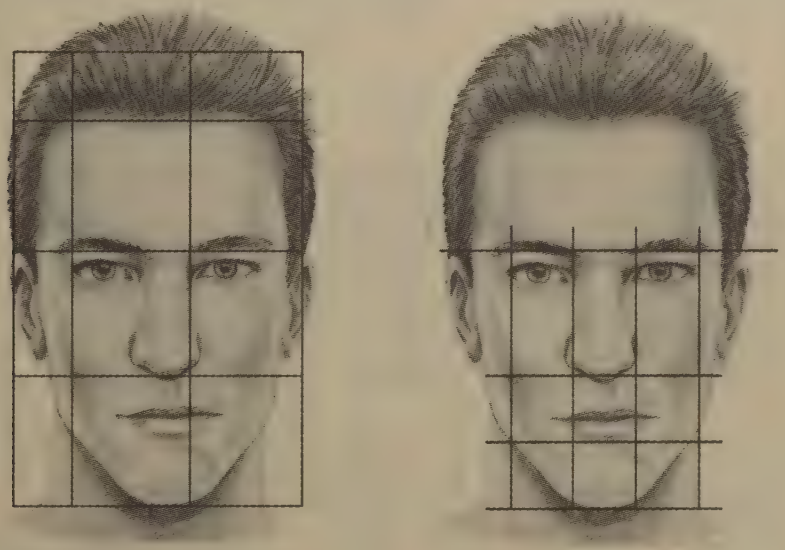


Les omoplates apparentes se déplacent en fonction de la position des bras.

Les proportions de la tête

En dépit d'une très grande diversité dans la physionomie humaine, quelques constantes demeurent concernant les proportions du visage.

À observer ci-dessous, la division de la tête en plusieurs sections proportionnelles, véritables lignes-guides pour la disposition des traits faciaux. En vision frontale, deux divisions modulaires sont à retenir :
1) La tête de face s'inscrit dans un rectangle de trois modules et demi de haut sur deux et demi de large.
2) La seconde grille donne des repères quant à l'emplacement des traits : l'axe horizontal reposant sur les oreilles passe entre les sourcils et les yeux ; les lignes verticales se distancent d'une largeur d'œil ; les trois lignes horizontales inférieures sont équidistantes.



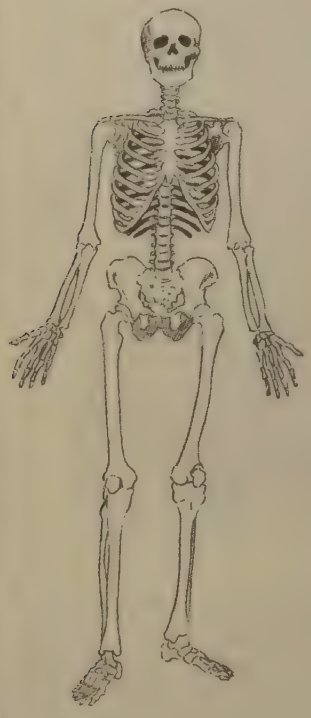
De profil, la tête s'inscrit dans un carré : trois modules et demi de haut sur trois et demi de large. Les modules sont égaux à ceux de la première subdivision de la vue frontale.

Dessiner à partir de la structure osseuse

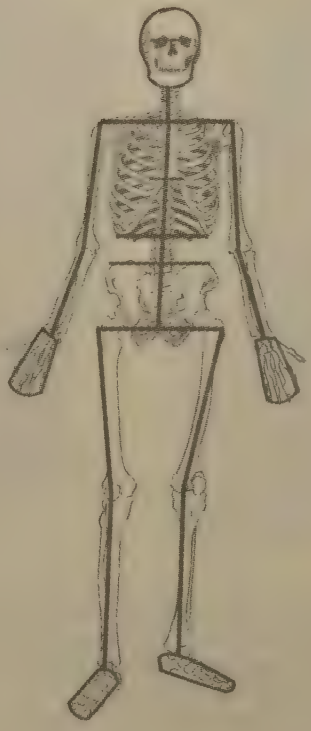
Dessin du corps à partir de la structure osseuse

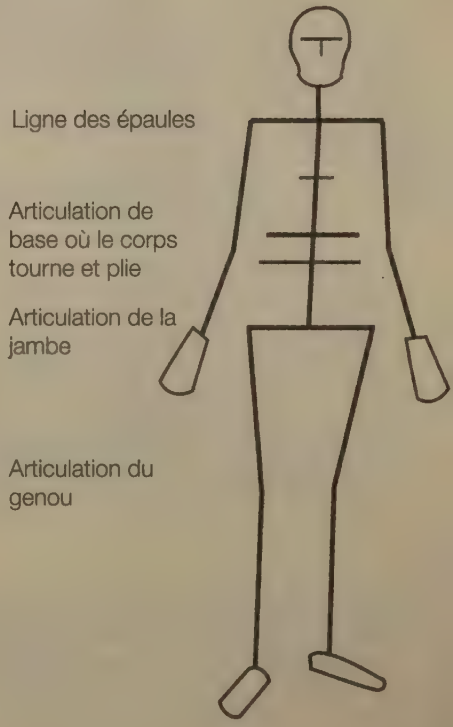
Dans les pages qui suivent, découvrez une méthode rapide et efficace pour dessiner un corps humain en s'appuyant sur sa structure osseuse simplifiée, schématisée.

SQUELETTE HUMAIN



SQUELETTE EN LIGNES SIMPLES

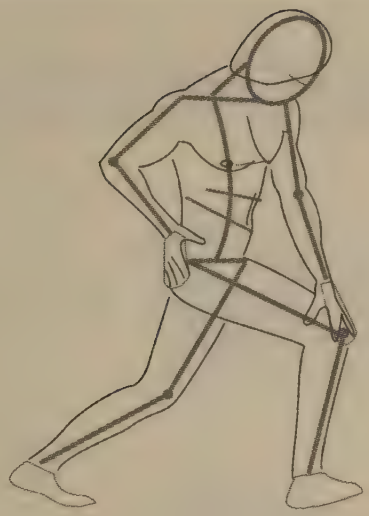




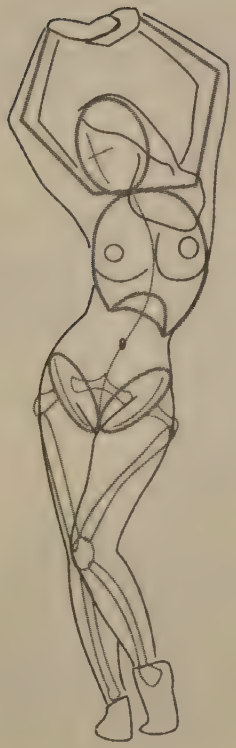
Voici une méthode qui permet la réalisation de croquis rapides, de dessins préliminaires à la représentation de personnages réalistes convaincants. Se familiariser avec la structure osseuse permet en outre de mieux comprendre la position et la forme de chaque partie du corps par rapport au reste et de mieux anticiper l'étude et le rendu du mouvement.



Repérer l'axe du torse, la tête, la position du bassin puis celle des membres.



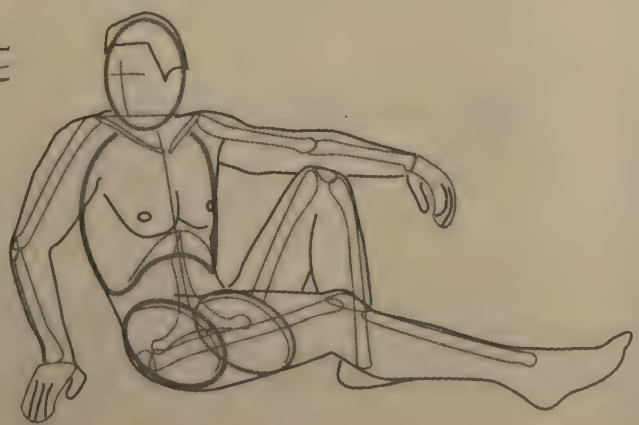
Bien observer en outre l'emplacement des articulations et l'angle des rotations.



Cette position déhanchée induit une colonne vertébrale en arc de cercle et des jambes pliées.



Ici, il convient de bien repérer la position des membres repliés par rapport à l'axe du bassin.

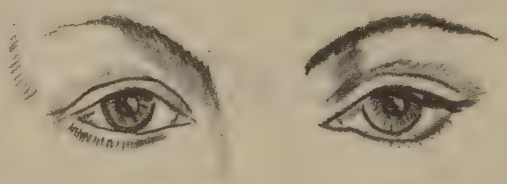


De profil, seule une hanche est visible mais il convient de situer la seconde pour mieux positionner la jambe qui en est le prolongement.

Morphologie des traits faciaux

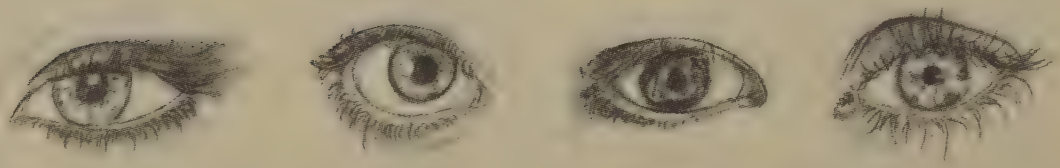
Les yeux

C'est sans doute la partie du visage la plus vivante, la plus expressive. Les yeux d'une personne sont d'ailleurs rarement symétriques : ils reflètent la personnalité, l'humeur du modèle. Pour parvenir à un dessin correct, faire, dans un premier temps, abstraction de cet aspect et s'attacher à la forme uniquement.



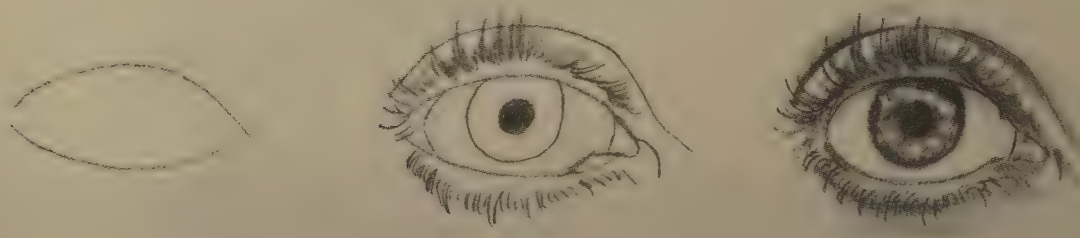


L'œil se compose d'une petite sphère, le globe oculaire, placée dans la cavité osseuse de l'orbite, protégée et recouverte des replis de peau que sont les paupières.



ÉTAPES DE RÉALISATION DU DESSIN D'UN ŒIL :

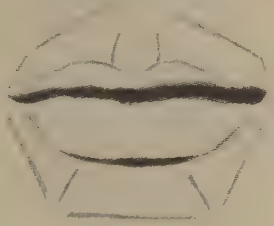
La forme générale, les détails (iris, pupille, courbes des paupières, cils), les ombres marquant les paupières et les éclats de lumière sur l'iris ou la pupille.



Les lèvres et la bouche

Comparée aux yeux, la bouche est plutôt facile à dessiner. Il s'agit simplement de bien saisir et d'esquisser la silhouette générale puis de rendre ses volumes arrondis par un jeu d'ombrages estompés, réalisés dans la direction des plans de chaque lèvre, en suivant le mouvement du tracé et de petits sillons. Bien repérer, enfin, l'endroit où se trouvent les rehauts.





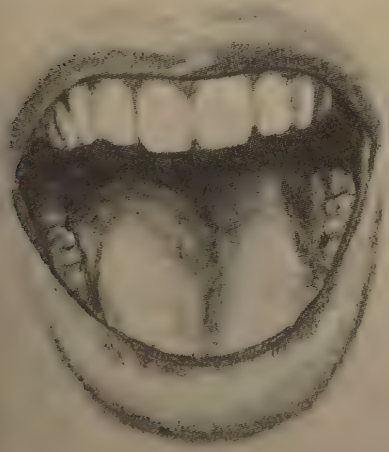
Il convient de noter que la lèvre supérieure peut se diviser en trois parties et que la lèvre inférieure peut l'être en deux. Ces lignes de division sont utiles lors de l'esquisse pour situer le contour de l'une par rapport à l'autre.







Lorsque l'on dessine des lèvres masculines, généralement plus minces et moins charnues que des lèvres de femme, il est préférable de réaliser un ombrage léger afin qu'elles n'aient pas l'air d'être maquillées, fardées.





La bouche ouverte, les lèvres sont moins charnues mais laissent entrevoir l'intérieur de la cavité buccale, impliquant le dessin des motifs supplémentaires que sont la langue et la dentition.

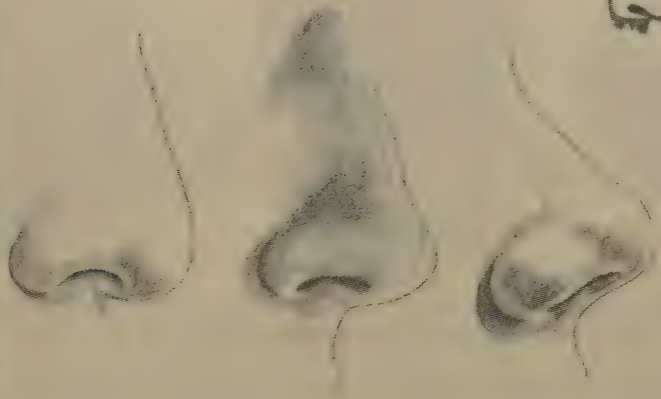
Le nez

Le dessin du nez vu de profil ne présente aucune difficulté particulière. Il en est autrement des vues de face et de trois quarts. Pour saisir correctement le motif et abattre la barrière du raccourci, il est alors nécessaire de faire abstraction du relief et de considérer le nez comme un objet plat, un ensemble de lumières et d'ombres.

Le nez peut ainsi se diviser en deux parties plus ou moins égales : la partie supérieure, osseuse, plutôt linéaire et verticale ; la partie inférieure, cartilagineuse, plutôt arrondie, que l'on peut résumer à une boule flanquée de deux demi-sphères.



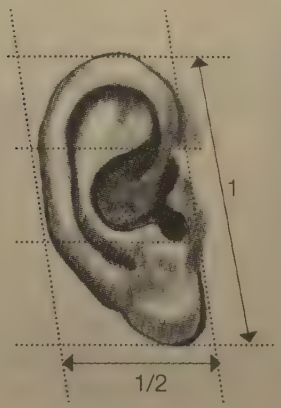


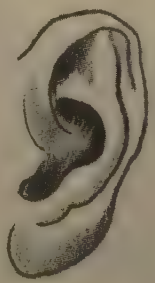


En fonction du type de nez, plutôt aquilin, droit ou retroussé, le bout du nez obliquera plus ou moins vers le haut. Il est à noter qu'en vieillissant, cette partie du corps a tendance à s'affaisser et à se tourner vers le bas ; détail qui peut apporter du réalisme aux portraits d'individus matures.

Les oreilles

Reliées à la tête en biais, les oreilles se dessinent en croquant d'abord le contour extérieur puis en divisant la silhouette générale en tiers pour faciliter le repérage des crêtes ou arêtes qui indiquent les sillons intérieurs.







La chevelure

Une chevelure moyenne comporte généralement près de 100 000 cheveux. Pour le dessinateur, elle constitue une seule masse animée par le jeu alterné des ombres et des lumières. Cette masse doit être définie convenablement, d'autant plus qu'elle délimite le volume de la tête. Puis, il convient de repérer les zones qui reflètent la lumière, celles qui restent sombres.















Définir ensuite ces zones par de larges ombres, plus ou moins grises et foncées, dessinées dans la direction de la pousse des cheveux : en longues lignes plus ou moins ondulées pour les cheveux longs ; en hachures courtes et rapides pour les cheveux courts. Toujours travailler en termes de masse : ne pas fignoler certaines mèches au risque de les désolidariser du reste de la chevelure.

Pour rendre la nature souple et soyeuse d'une chevelure, multiplier les estompes afin de gommer les traces de crayon qui paraîtraient trop dures et favoriser les effets de contours moelleux ; à l'inverse, dans le cas de cheveux secs, crépus, il convient d'accentuer les lignes et leur tracé plus ou moins appuyé.

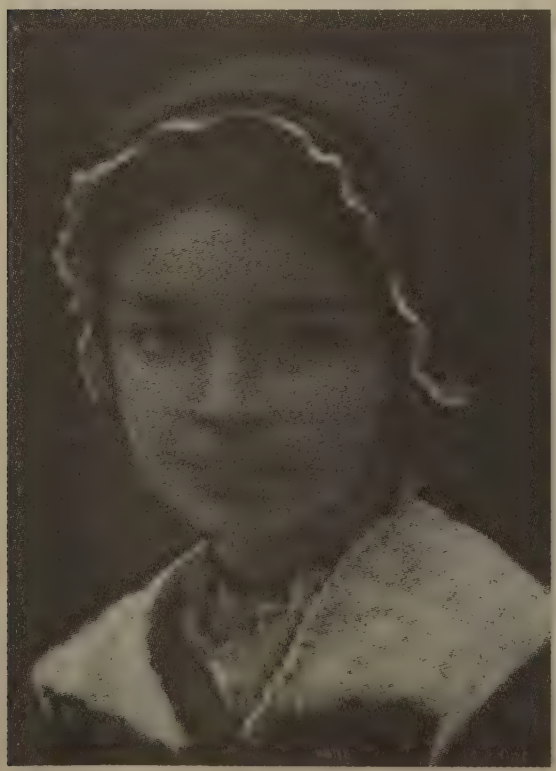
Enfin, noter que dans le dessin des cheveux blonds et clairs, les lumières et blancs dominent ; à l'inverse, une chevelure d'un noir de jais ne ménagera que peu d'éclaircies.

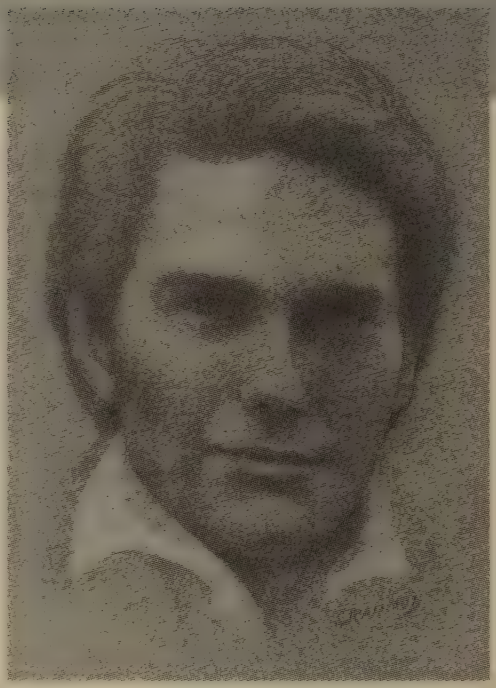
Portrait de face

Avant de commencer un portrait, considérer tout d'abord le modèle à dessiner: l'envisager comme un tout; essayer d'en définir les aspects les plus remarquables: le teint, le nez, les pommettes. Ne pas hésiter à recourir pour cela au regard à mi-clos qui fait ressortir le rapport entre les différents traits du visage.

Harmonie des proportions

Le portrait de face est l'un des plus faciles à dessiner. Il est possible, avant de faire appel à un modèle, à placer alors à un mètre de soi, de réaliser un autoportrait en se mettant face à un miroir. À l'aide d'un crayon, prendre les mesures nécessaires afin d'apprécier les rapports de proportion: comparer, notamment, la hauteur et la largeur du visage; situer les yeux par rapport à l'axe médian vertical, contrôler leur taille...





Le visage est éclairé par une lumière douce qui rehausse subtilement le front et les pommettes.

Comment procéder

Dessiner la forme générale de la tête; tracer l'axe médian vertical puis les lignes qui correspondent à l'emplacement des yeux, des sourcils, du nez et de la bouche (1).

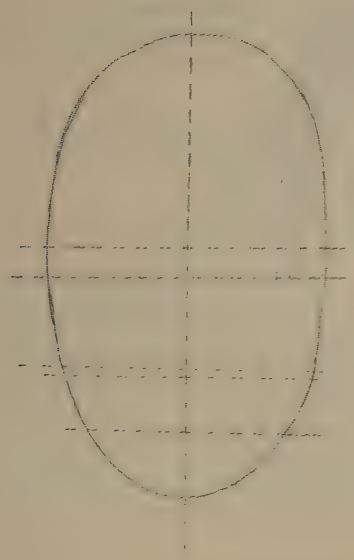
Délimiter le visage; esquisser les différents traits faciaux, en ayant pris soin de prendre les mesures nécessaires (2).

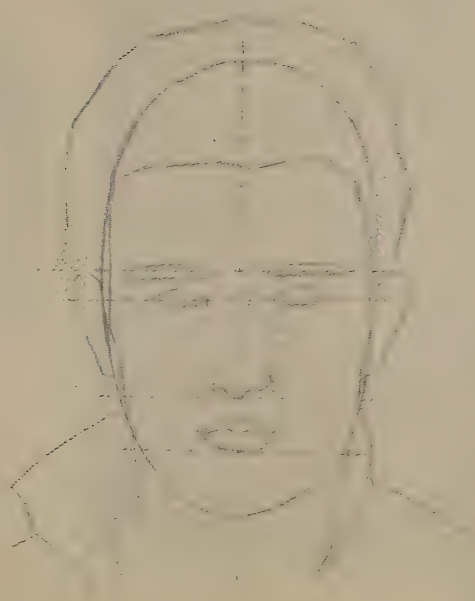
Après vérification et modifications successives, détailler les traits esquissés (3).

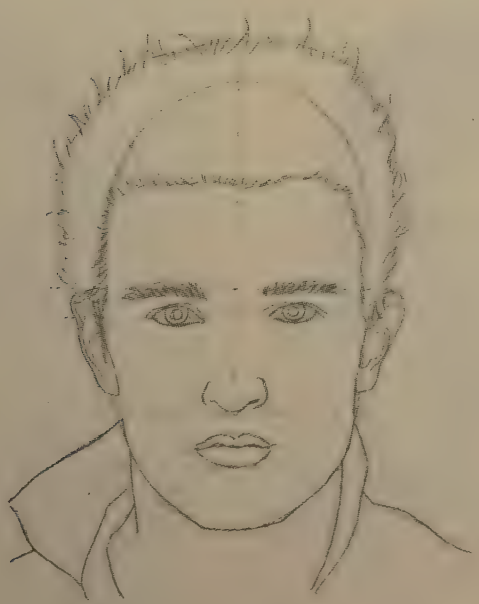
Procéder ensuite à la réalisation des ombrages: commencer par les zones les plus sombres (4).

Estomper (5) puis exécuter les dernières finitions (6).

DÉMONSTRATION :













Portrait de profil

Cette fois-ci, pas d'autoportrait possible, vous aurez besoin d'un modèle. Le mettre à l'aise puis prendre le temps de l'étudier attentivement. L'essentiel des mesures à prendre concerne la partie antérieure du visage. Il faut vous concentrer, en outre, sur le contour principal du profil.



Par un jeu d'éclairage adéquat, toute l'attention de l'observateur est concentrée sur les traits du visage alignés sur la courbe du profil.

Les repères à déterminer

Créer, en tenant un crayon devant soi à bout de bras, une ligne d'aplomb passant par le bout du nez du modèle et observer les formes intermédiaires afin de définir le contour principal incluant le front, le nez, la bouche et le menton : l'arête du nez est-elle saillante ? La base du nez et le menton sont-ils bien d'aplomb ? Toujours, à l'aide du crayon, vérifier que les distances œil-oreille et œil-mâchoire sont quasiment identiques ; contrôler en outre que le devant de l'œil est aligné à la commissure des lèvres.



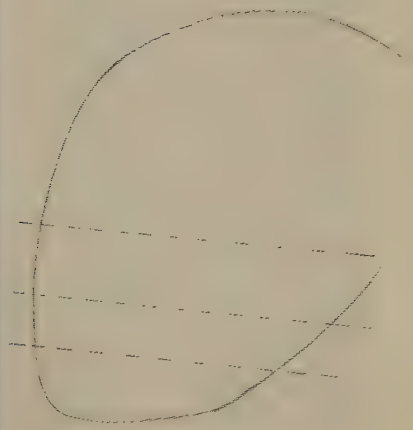
Comment procéder

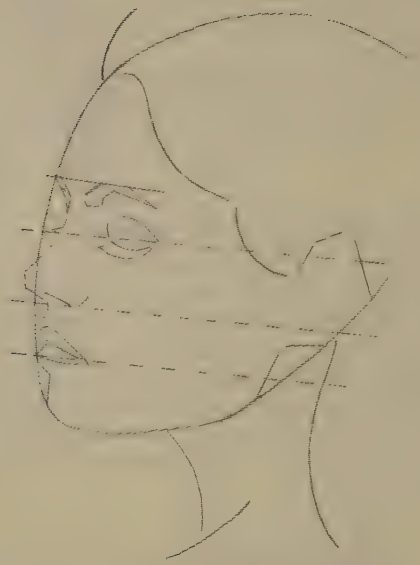
Esquisser la forme générale du visage et de la chevelure (1).

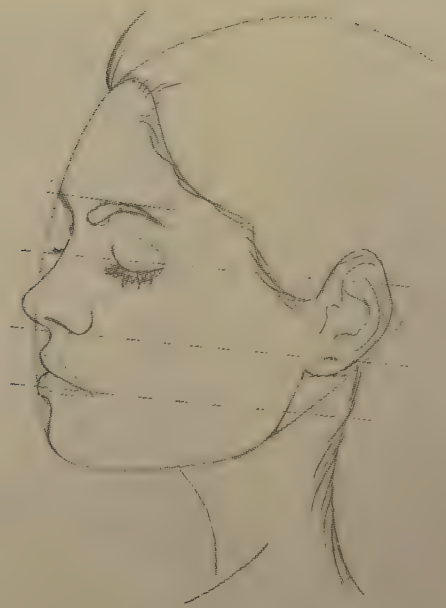
Tracer les contours du cou (2) ; noter à ce stade que le cou rejoint la tête en dessous de l'occiput. Repérer les lignes qui correspondent à l'emplacement des divers traits faciaux ; figurer ceux-ci sommairement. Contrôler les mesures et les proportions puis préciser le contour de chaque trait (3).

Ombrer la chevelure, les sourcils et les cils (4). Peaufiner les ombrages et les reflets (5) ; procéder aux dernières finitions (6).

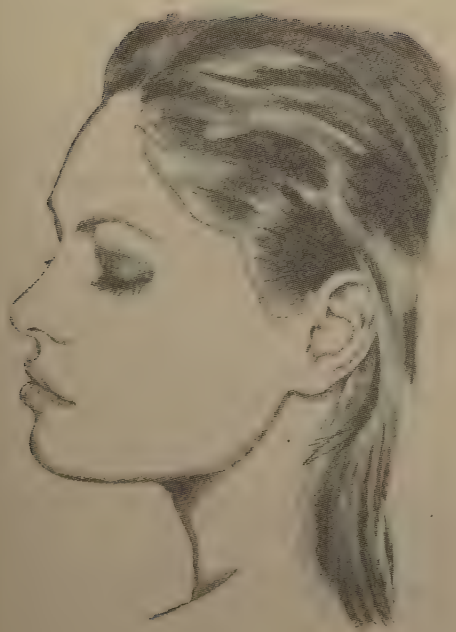
DÉMONSTRATION :

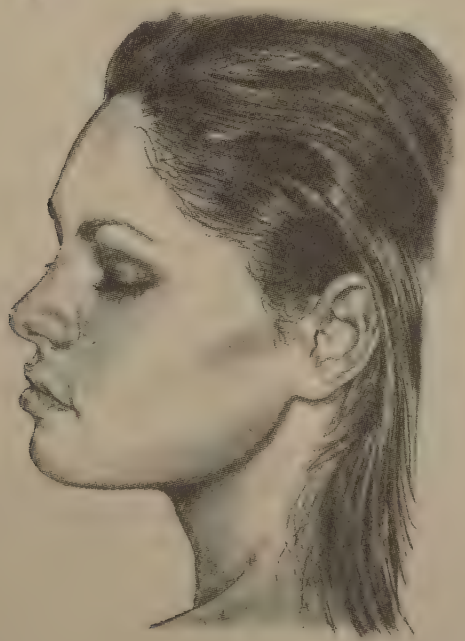






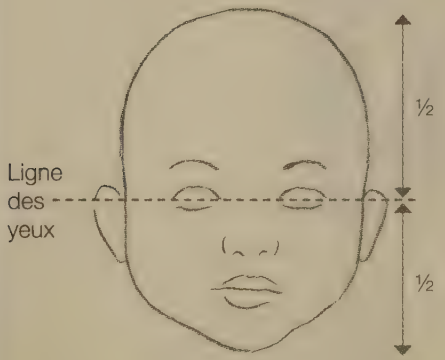


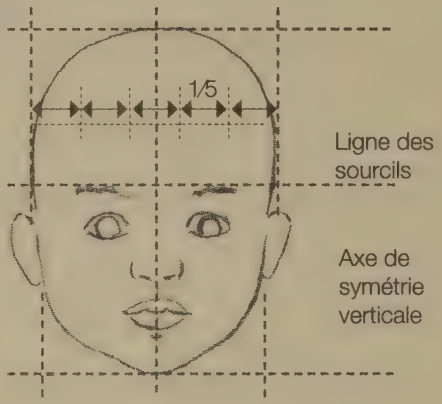


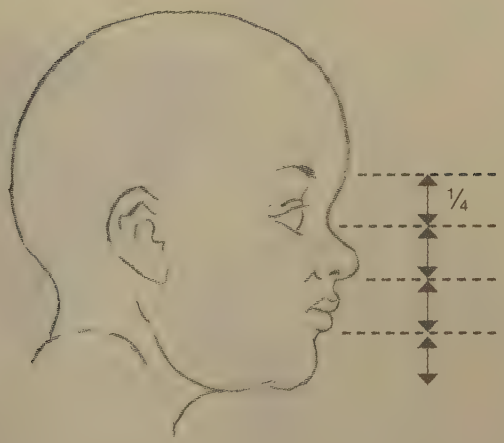


Les visages d'enfants

La tête du jeune enfant est plus arrondie que celle de l'adulte. Elle s'inscrit donc dans un rectangle moins étroit qui se change même en carré quand elle est étudiée de profil. Les traits faciaux en occupent une moitié. La ligne des sourcils est située au centre du carré ; les oreilles sont hors du cadre.







Le menton est proéminent, la bouche est petite et rapprochée du nez. De profil, le front se révèle bombé, le sommet du nez creusé, les lèvres ourlées et les joues rondes.

Principales caractéristiques des traits faciaux

Les poumons étant réduits, le nez est plutôt petit et retroussé ; le maxillaire inférieur est peu développé, et donc le dessin de la mâchoire est parfaitement rond et les joues volumineuses. L'enfant ayant en outre de petites dents, la distance séparant le bord inférieur du nez et la limite supérieure du menton est d'autant plus réduite. Les oreilles sont proportionnellement plus grandes et situées plus bas que celles de l'adulte.



Les yeux sont plus ronds, moins fendus et paraissent proportionnellement plus écartés que ceux de l'adulte. Autre caractéristique essentielle, l'effet « grands yeux » est causé par la taille de l'iris et de la pupille, énorme. Les cheveux, enfin, sont souples et légers, les sourcils à peine marqués.

Le paysage, un genre multiforme

Jusqu'au XVIII[e] siècle, le paysage dans l'art n'est que la toile de fond de scènes religieuses ou mythologiques. Il acquiert pourtant, avec l'essor des thèmes historiques, ses lettres de noblesse, représentant bientôt un genre à part entière de plus en plus prisé jusqu'à devenir le sujet de prédilection des plus grands artistes. Aujourd'hui, nombreux sont ceux qui souhaitent garder une trace de ce monde fluctuant qui nous entoure. Pour y parvenir, il convient avant tout de bien choisir son sujet, le format, la composition.



PAYSAGE NATUREL

Dans un paysage naturel, le dessinateur doit être capable de recréer l'ambiance unique du lieu représenté, la lumière du moment, les conditions atmosphériques.

Un thème aux mille et une facettes

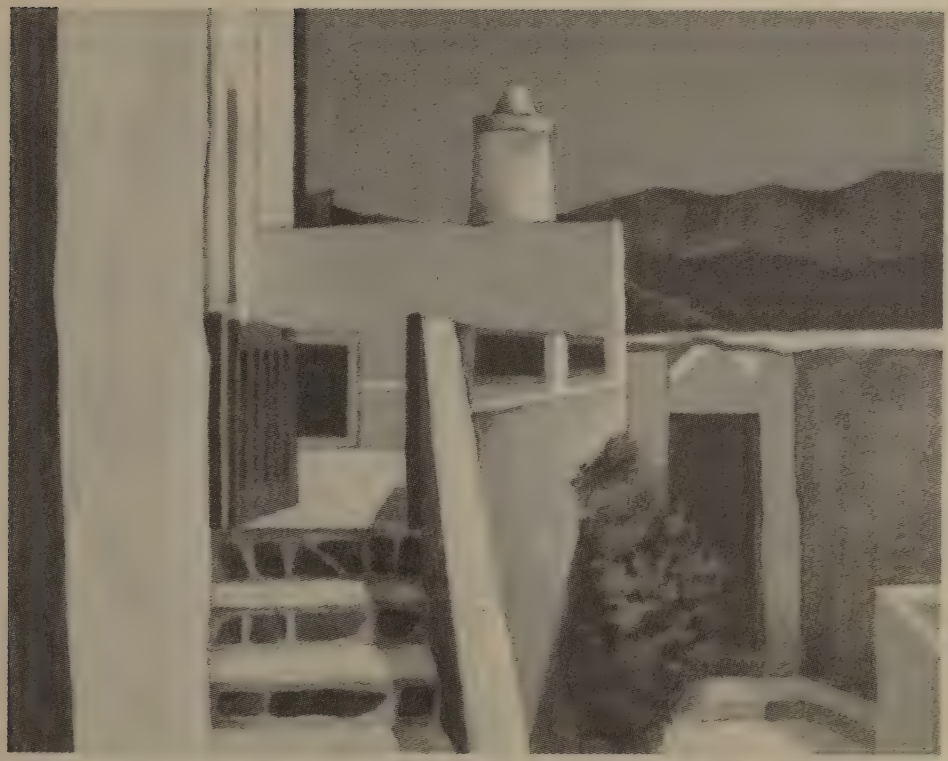
Le genre du paysage regroupe une large gamme de sujets en fonction du type de toponymie représentée :

- le paysage naturel figure diverses scènes de la nature, au gré des conditions atmosphériques, des saisons et des lieux concernés : paysages marins, côtiers, scènes champêtres ou vues bucoliques.
- le paysage rural combine éléments de la nature et motifs architecturaux (chemin, pont, cabane, masure, champs cultivés…).
- le paysage urbain désigne, enfin, toutes les représentations d'architectures et de scènes de ville où l'élément architectural est prédominant.

PAYSAGE RURAL



Les paysages ruraux associent site naturel et éléments liés à l'intervention humaine.



PAYSAGE URBAIN

Dans le paysage urbain, dominent l'élément architectural, ses lignes perspectives et un foisonnement de détails.

Dans le premier groupe, le dessinateur doit résoudre des problèmes de rendu de textures et de conditions atmosphériques ; le second groupe pose essentiellement des problèmes d'unité d'ensemble et d'intégration des éléments architecturaux dans leur site naturel ; quant à la réalisation des paysages urbains, elle implique une bonne connaissance des lois de la perspective, des angles de vue et des proportions.

Le format : commencer par le commencement

À la base de chaque composition, il y a le choix du format de papier utilisé à adapter au mieux au paysage que l'on souhaite représenter.
Deux formats traditionnels existent : le portrait et le paysage. Le premier est un rectangle dont le côté le plus long est vertical ; le second est un rectangle en largeur. Le « paysage », format horizontal, permet une vue panoramique qui convient bien au paysage d'où son nom ; le « portrait » et son orientation verticale permettent de suivre la verticalité naturelle de la figure humaine et de tout autre sujet qui se prête à cela, tel une chute d'eau, le portrait d'un arbre, etc.

Le format « portrait » attire le regard vers le haut où il convient de placer ce qui est le plus intéressant. Le format « paysage » évoque, quant à lui, paix et sérénité, mettant en valeur les lignes horizontales.



L'arbre, avec son port élancé, se prête tout particulièrement au format vertical dit « portrait ».



Le format « paysage », mettant en évidence l'horizontalité du motif, convient tout à fait à ce dessin de plage déserte où s'échoue une mer nonchalante.

Reflets & jeux de lumière

Plages, ports, criques, falaises, tempêtes… La mer a de tout temps fasciné les artistes. Quel défi pour eux que de représenter cette étendue toujours en mouvement! La fluidité et la transparence de l'eau, le flux et le reflux des vagues permettent en outre les expérimentations les plus diverses, notamment en ce qui concerne les reflets et les jeux de lumière.





Dessiner les reflets

Les reflets à la surface de l'eau rendent le tableau plus vivant.



Dessiner l'eau et les corps reflétés dans l'eau

Un bateau, des rochers, un enfant jouant sur la plage sont des sujets donnant au dessinateur la possibilité de rehausser son œuvre en introduisant des reflets à la surface de l'eau qui rendent le tableau plus vivant. Ces reflets concernent également les flaques d'eau, laissées par la marée descendante sur le sable, qui agissent comme des miroirs et reflètent, en un peu plus sombres, les couleurs du ciel et de tout objet situé à proximité.

La vase humide offre aussi des surfaces réfléchissantes, surtout si elle est figurée selon un angle plongeant.

Pour s'assurer que le reflet dessiné est convenablement réalisé, il suffit de placer le dessin à l'envers, tête en bas, et de vérifier que la silhouette esquissée est plausible, équilibrée.





Essentielle, l'observation !

Pour dessiner correctement des reflets, la pratique et l'entraînement sont primordiaux : il est nécessaire de multiplier les croquis en atelier en plaçant, sur un miroir, un objet quelconque, un jouet d'enfant en forme de bateau par exemple. Rien de tel en effet pour se familiariser avec les principes fondamentaux des phénomènes de réflexion. Suivant l'angle de vue adopté, l'objet flottant se reflétera plus ou moins largement sur la surface de l'eau.



Pour mieux les visualiser, penser à fermer à demi les yeux ; les reflets deviendront plus nets, plus précis car on ne perçoit alors que les tons les plus clairs et les plus sombres.



La représentation de l'eau ne doit pas être surchargée, sinon elle paraîtra artificielle ; une eau sans reflet, à l'inverse, ne sera pas crédible. Essayer de trouver le juste milieu.

Reflets quelques principes de base

Les reflets et les ombres portées subissent, comme tout objet représenté en volume, les lois de la perspective. Pour parvenir à des figurations aussi correctes que ressemblantes, il convient alors de connaître ces principes théoriques, les assimiler et s'en servir le cas échéant lors du dessin d'un motif comportant des jeux de lumière. Le motif dessiné n'en sera que plus vivant et réaliste.

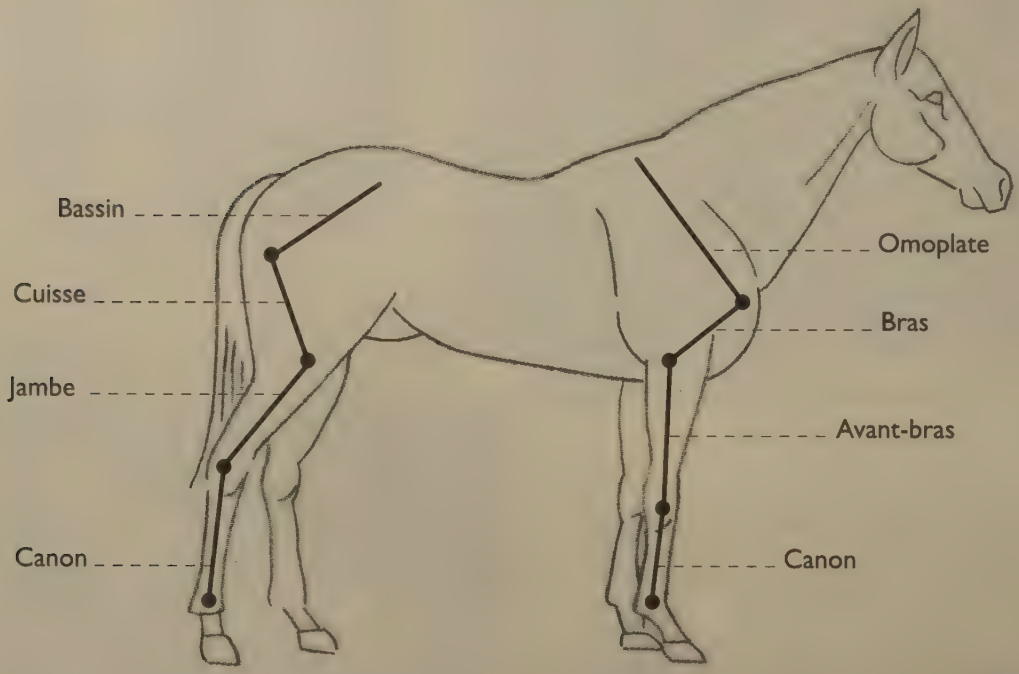


Le dessin hippique : les bases anatomiques

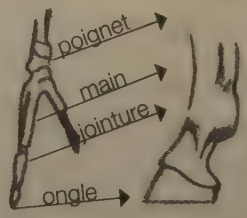
Voici, en bref, une petite leçon d'hippologie appliquée et en images... Juste quelques notions de base e règles d'or à connaître et à mémoriser pour esquisser, avec aisance, le cheval dans tous ses états.

Portrait anatomique

Mammifère quadrupède, le cheval se décompose schématiquement en trois parties principales :
- l'avant-main qui comprend la tête, l'encolure, la poitrine et les membres antérieurs ;
- le corps qui est la partie centrale ;
- l'arrière-main composée de la croupe, des hanches, des membres postérieurs et de la queue.

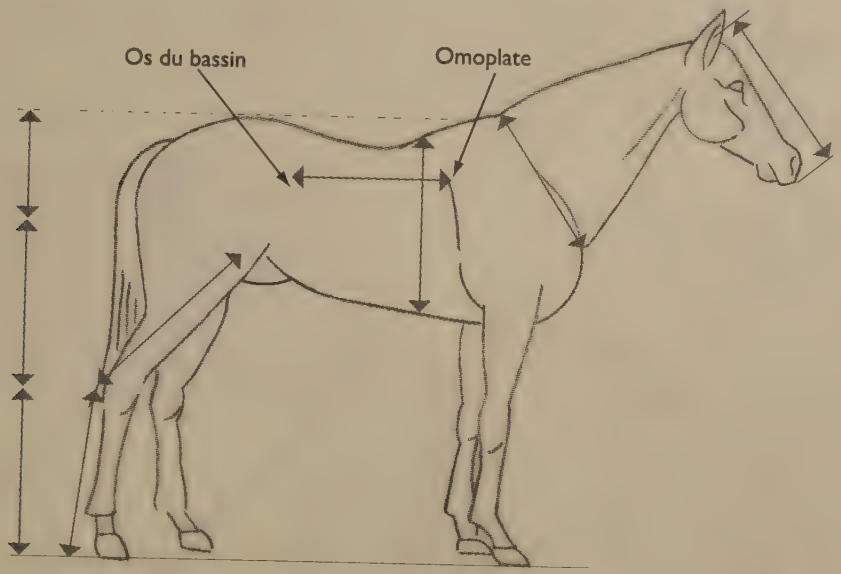


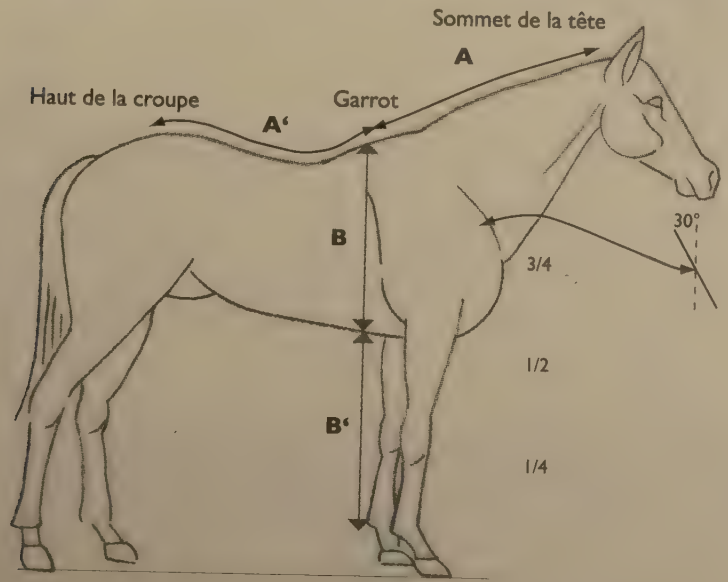
Il est utile de bien repérer les articulations des membres et de se représenter les mouvements qu'elles autorisent. Le genou du cheval correspond à notre poignet ! Le talon, c'est son jarret ! Quant au sabot, il peut être comparé à notre main.



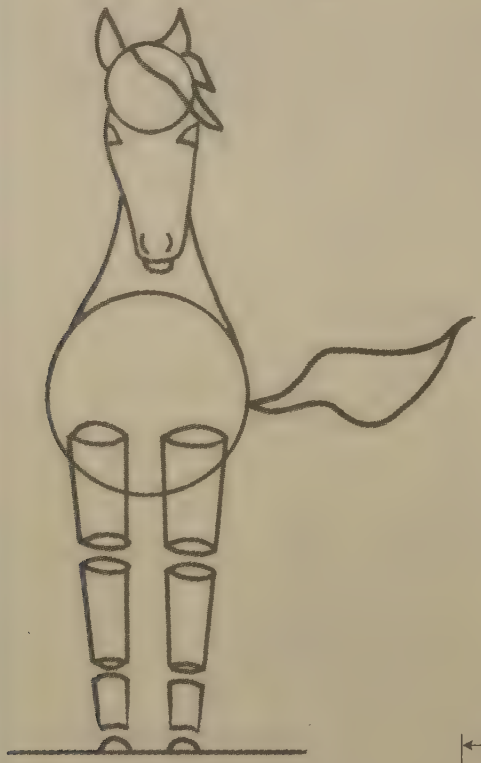
Étude des proportions

Chez le cheval comme chez l'homme, c'est la tête qui sert d'unité de mesure ou canon. Elle permet d'établir des rapports de proportions entre les diverses parties du corps.



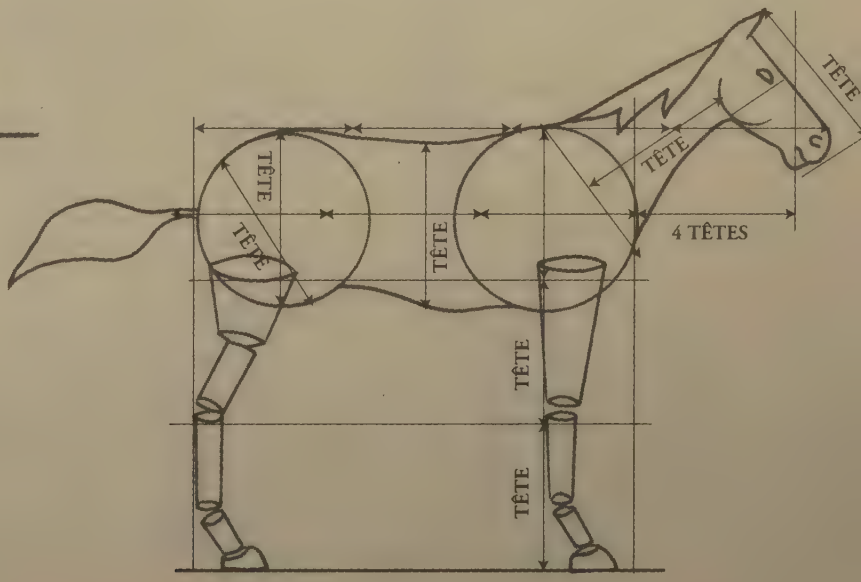


Ainsi, on notera que : la hauteur au garrot est de deux têtes et demi ; le corps a la hauteur et la largeur d'une tête ; l'omoplate correspond à une tête ; les jambes postérieures, enfin, sont équivalentes à deux têtes.
Il est aussi utile de savoir que la distance qui sépare le sommet de la tête au garrot (A) est égale à celle qui sépare le garrot au haut de la croupe (A'). De la même façon, la hauteur des jambes antérieures, sans les sabots, équivaut à celle du corps. Enfin, la ligne supérieure de la tête, qui est parallèle à celle de l'omoplate, forme avec la verticale un angle de 30°.



Représentation du cheval

Le cheval, en dessin, peut se réduire à quelques volumes synthétiques. Il s'agit du corps en forme de barrique encadrée de deux sphères ; du cou représenté par un tube qui s'affine et se courbe ; de la tête composée d'une sphère associée à un cône tronqué ; de la queue, une flamme souple ; enfin de quatre membres fuselés aux articulations noueuses.



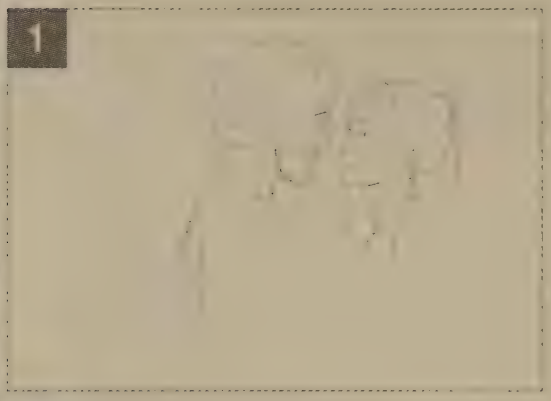
Les sphères, autour desquelles s'articulent l'avant-main et l'arrière-main, ont théoriquement une tête de diamètre. Selon les attitudes et les angles de vue, la sphère antérieure peut s'étirer en ellipse.



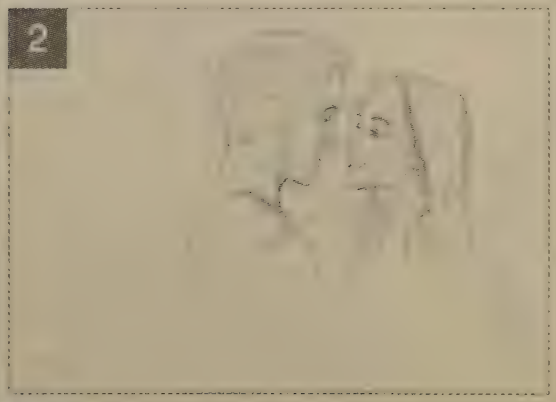
Les jambes ont idéalement une longueur de deux têtes et la distance qui sépare le museau de la croupe équivaut à quatre têtes.
Les jambes antérieures se décomposent en trois cylindres de diamètres de plus en plus petits (le plus large pour le jarret, le plus long pour le canon et le plus petit pour les phalanges), terminés par un petit cône tronqué figurant le sabot; le cylindre des phalanges doit être orienté différemment de ceux qui le précèdent.
Les jambes postérieures sont constituées d'un volume supplémentaire: deux cônes tronqués figurent le jarret; un long tube évasé représente le canon; les phalanges et le sabot sont ébauchés par un petit cylindre et un cône tronqué.

La tête symétrique, composée d'une partie sphérique et d'un prolongement cylindrique, peut varier sensiblement de taille et de forme en fonction de la race et de l'individu. Néanmoins, les yeux et naseaux sont toujours positionnés latéralement; aussi, sur une vue de trois quarts, les organes opposés sont juste amorcés.

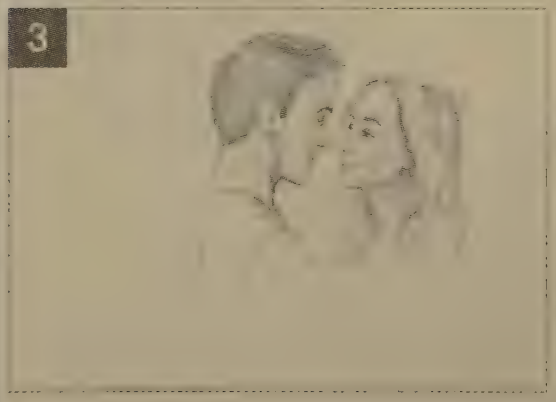
Les amoureux



Étape 1
Tracer les lignes principales du dessin.

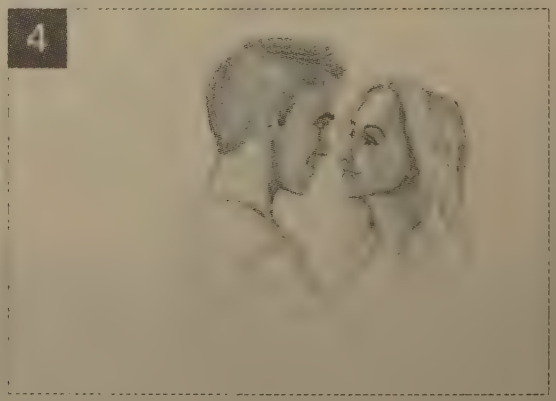


Étape 2
Préciser les visages et les contours principaux.



Étape 3
Tracer les hachures sur les cheveux et le cou avec le crayon HB. Dessiner les yeux et les sourcils. Appliquer l'ombre sur l'épaule du garçon.

Étape 4
Appliquer des ombres sur les visages des amoureux. Mettre une deuxième couche de traits sur les cous.



5



Étape 5

Appliquer des ombres sur quelques mèches de cheveux. Achever de dessiner les contours des mains. Dessiner en détail les yeux et les lèvres des amoureux.

Étape 6

Ajouter les ombres principales sur les corps de la jeune fille et du garçon. Ombrer l'arrière-plan.

6



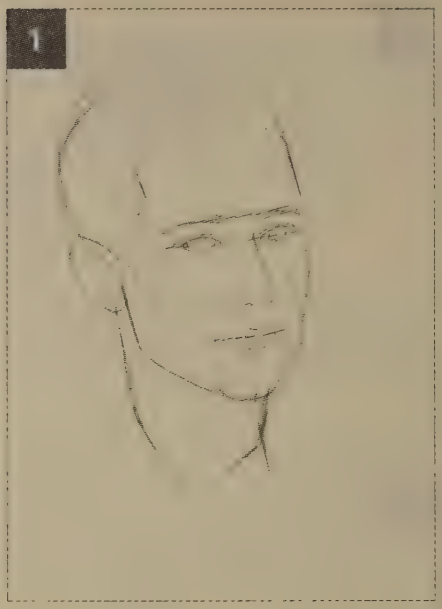
Garçon en chemise

Étape 1
Tracer les contours avec le crayon 2H à mine dure.

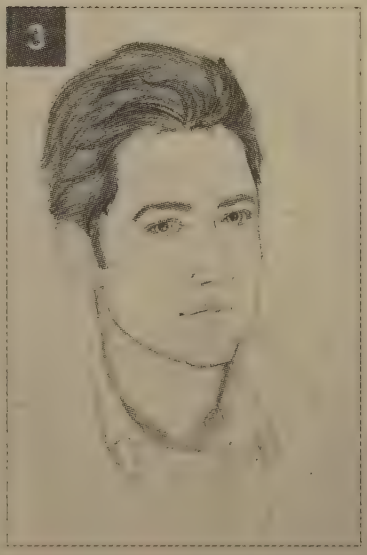
Étape 2
Dessiner les cheveux, le visage et le col.

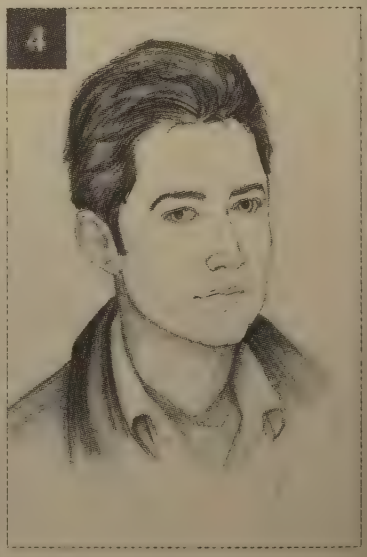
Étape 3
Hachurer les cheveux selon les mèches que vous voulez faire apparaître avec le crayon HB. Hachurer les yeux, appliquer les ombres sur le cou et le col.

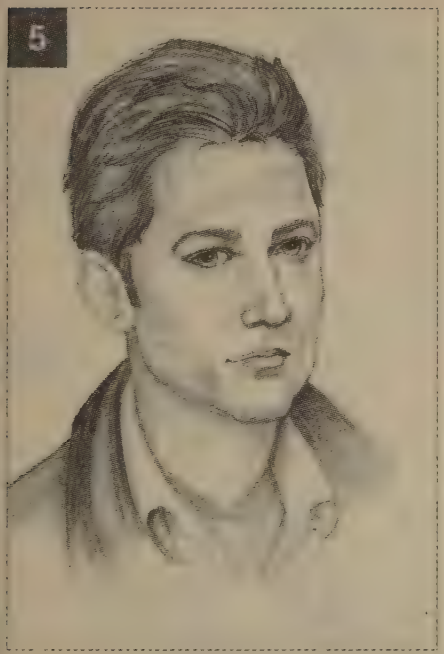
Étape 4
Appliquer les ombres sur le col, les cheveux, le cou avec le crayon 2B à mine tendre.









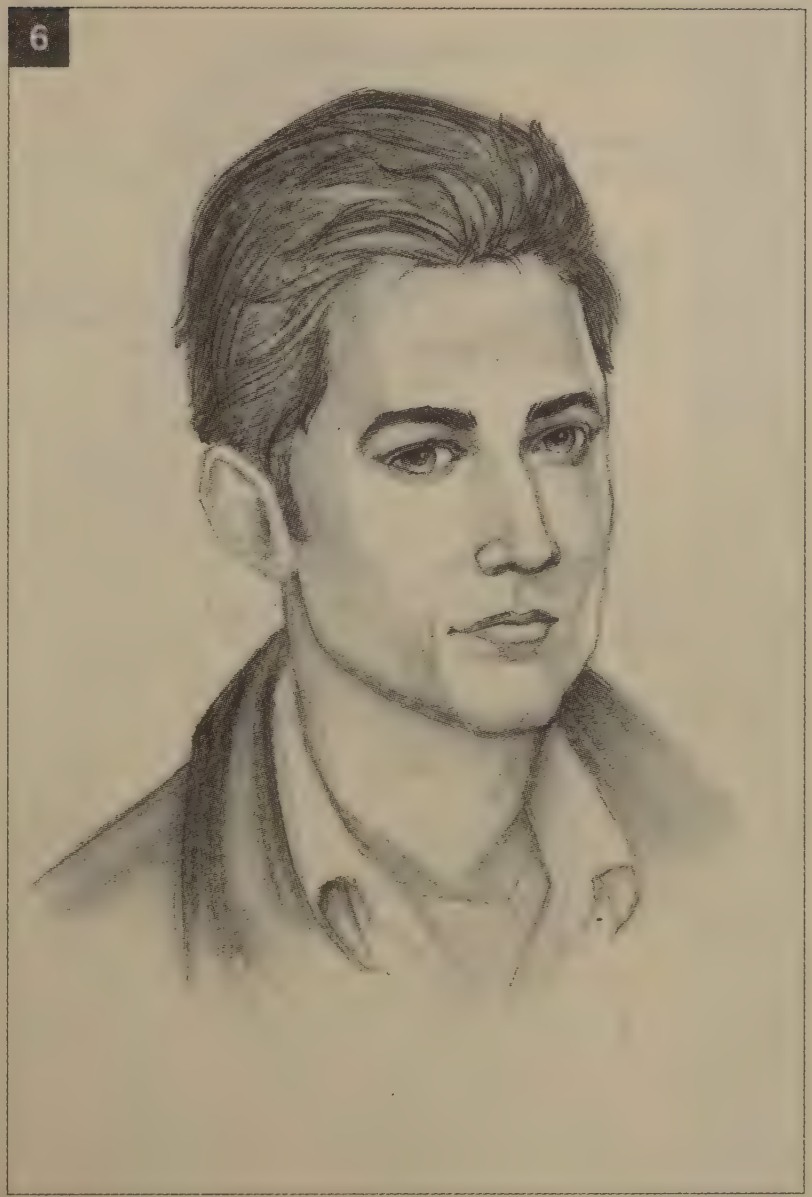


Étape 5

Appliquer les ombres sur les sourcils, le front, les joues, le menton, le nez, les oreilles à l'aide du crayon 2B. Dessiner le volume des lèvres, appliquer les ombres sur le menton.

Étape 6

Ajouter de l'expressivité aux yeux, dessiner les sourcils et quelques mèches de cheveux, ainsi que la bouche à l'aide du crayon 3B à mine tendre, faire des ombres plus denses sur les cheveux et le cou.

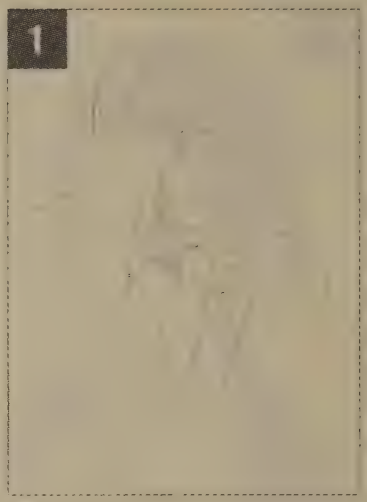


Garçon et jeune fille

Étape 1
Tracer les contours à l'aide du crayon 2H.

Étape 2
Dessiner les visages, les cheveux, le vêtement, les mains.

Étape 3
Hachurer les cheveux d'après la forme des mèches à l'aide du crayon HB. Tracer les hachures sur les iris et les prunelles des yeux, les sourcils, appliquer les ombres sur la chemise de l'homme.









Étape 4
Appliquer les ombres sur les visages, les cheveux, la main du garçon avec le crayon B. Densifier l'ombre sous le menton du garçon. Dessiner les lèvres.

Étape 5

Ajouter les détails. Ajouter de l'expressivité aux yeux, dessiner les cils, les sourcils et quelques mèches des cheveux à l'aide du crayon 3B à mine tendre. Appliquer les taches de lumière sur les cheveux à l'aide de la gomme.

5



6



L'enfance







Étape 1
Esquisser le dessin au crayon dur H.

Étape 2
À l'aide d'un crayon moyen 2B, enrichir progressivement les nuances des ombres. Travailler progressivement toutes les zones du dessin (yeux, nez, bouche, visage). Poser les traits suivant la forme.

Étape 3
Travailler les yeux au crayon tendre F. Enrichir le ton progressivement. Ne pas oublier les reflets. Réguler le ton par la force d'appui. Remplir au crayon dur H avec la technique des hachures les blancs des yeux suivant la forme. Faire les cils au crayon tendre 2B.

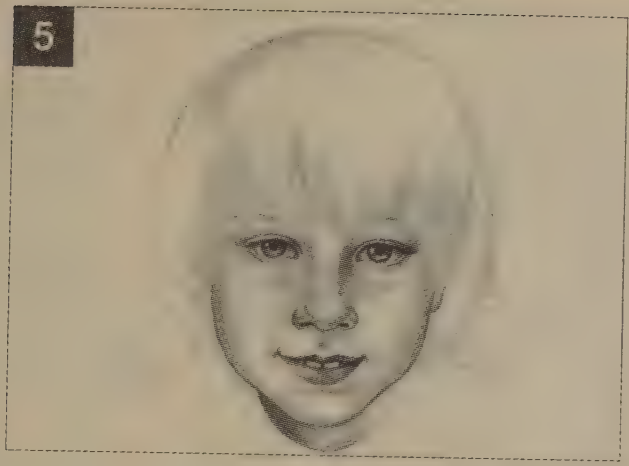
Étape 4
Travailler le nez et la bouche au crayon 2B. Enrichir le ton progressivement. Ne pas noircir tout de suite. Faire les ombres au crayon B7.

Étape 5
Travailler le visage et le cou au crayon 2B sans assombrir. Enrichir le ton progressivement.

Étape 6
Travailler les cheveux et les vêtements au crayon à grosse mine 2B. Commencer en clair en renforçant progressivement le ton des cheveux et des vêtements. Réguler l'épaisseur par la force d'appui. Les traits sont plus libres et respectent la forme. Pour les détails plus précis il est possible d'utiliser un crayon mécanique.



5



6



Un homme heureux

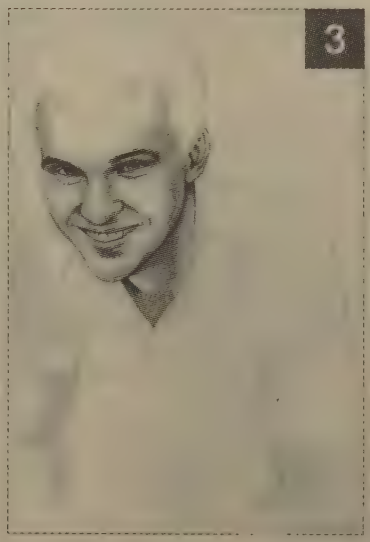
Étape 1
Esquisser le dessin au crayon.

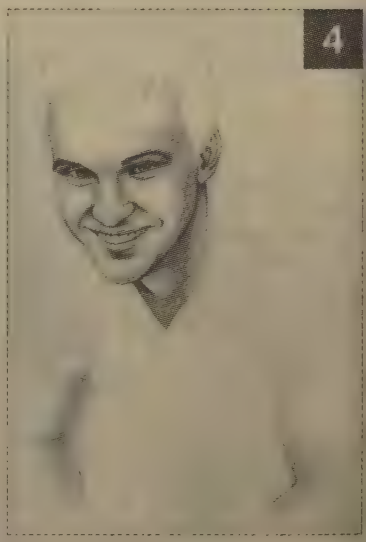
Étape 2
Poser le ton léger du corps et du visage au crayon 2B.

Étape 3
Remplir le visage au crayon 2B avec la technique des hachures. Utiliser le crayon mécanique pour détailler les yeux. Donner le ton par la force d'appui. Poser les traits suivant la forme.





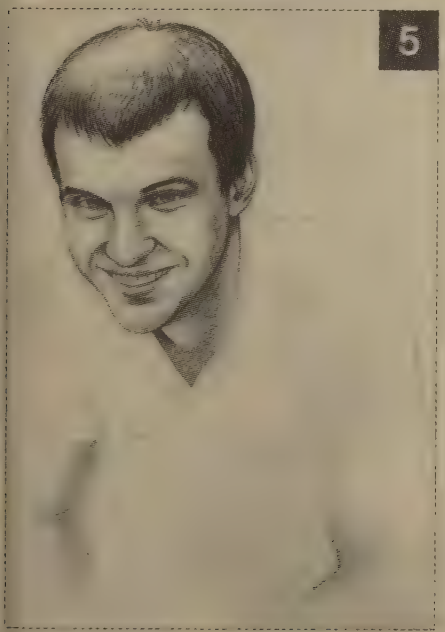




Étape 4
Remplir le corps avec la technique des hachures au crayon F suivant la forme.

Étape 5

Remplir les cheveux avec la technique des hachures au gros crayon 2B. Ajouter de fins cheveux au crayon fin 2B.



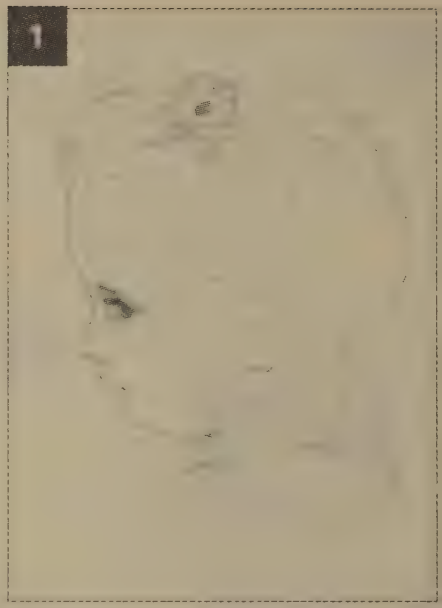


Étape 6

Travailler les vêtements au gros crayon 2B. Renforcer au crayon fin 2B.

Portrait de petite fille

Étape 1
Esquisser les contours du profil au crayon HB. Commencer par dessiner l'œil en détail. Ce sont la pupille et les cils supérieurs qui possèdent le ton le plus dense.



Étape 2
Poser les ombres sur les cheveux au crayon 4B.

Étape 3
Poser les principales ombres sur le visage au crayon 4B.







Étape 4
Continuer à travailler les cheveux. Poser de longs traits selon la forme.



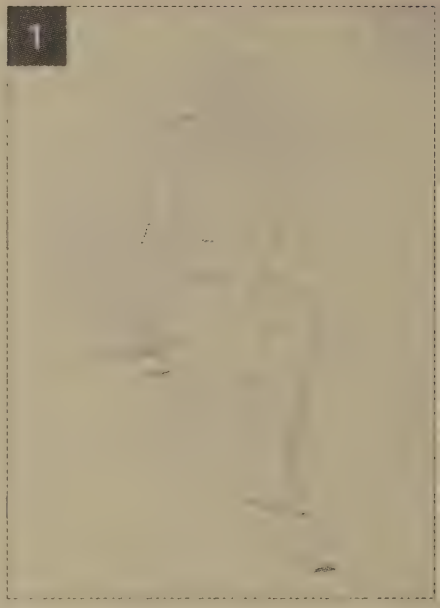
Étape 5
Renforcer toutes les ombres sur le visage.

Étape 6
Accentuer les cheveux par endroits.



Fille aux cheveux courts

Étape 1
Esquisser les contours des directions principales de la figure assise et ceux du siège. Commencer par travailler le visage.



Étape 2
Commencer à hachurer les ombres les plus denses au crayon 4B.

Étape 3
Commencer à hachurer les jambes. Poser les ombres selon la forme pour obtenir du volume.







Étape 4
Travailler toute la robe par des hachures larges. Travailler les plis par petits traits.





Étape 5

Densifier le ton général du corps à l'exception des endroits directement éclairés. Densifier de la même manière les ombres partant de la figure.

Étape 6

Ajouter les détails.

Jeune fille

Étape 1
Tracer les contours du dessin, ainsi que les principales lignes de la composition du visage avec le crayon 2H à mine dure, marquer les contours de la coiffure.

Étape 2
Dessiner les cheveux et les traits du visage. Commencer à tracer des hachures sur les cheveux autour du visage avec le crayon HB. Dessiner les sourcils et les yeux.

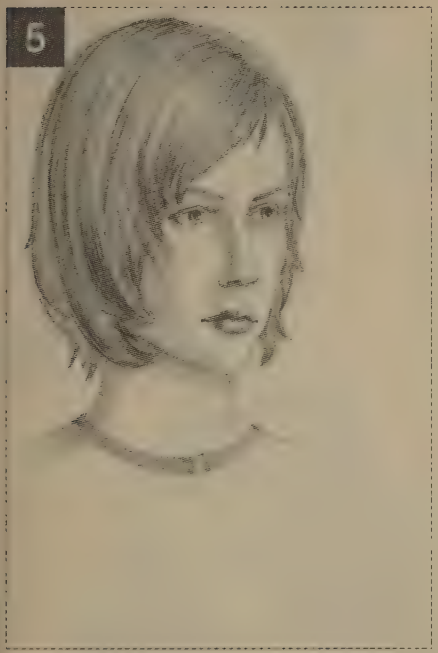
Étape 3
Estomper les cheveux avec le crayon HB. Ajouter des ombres douces sur le cou avec le crayon B.

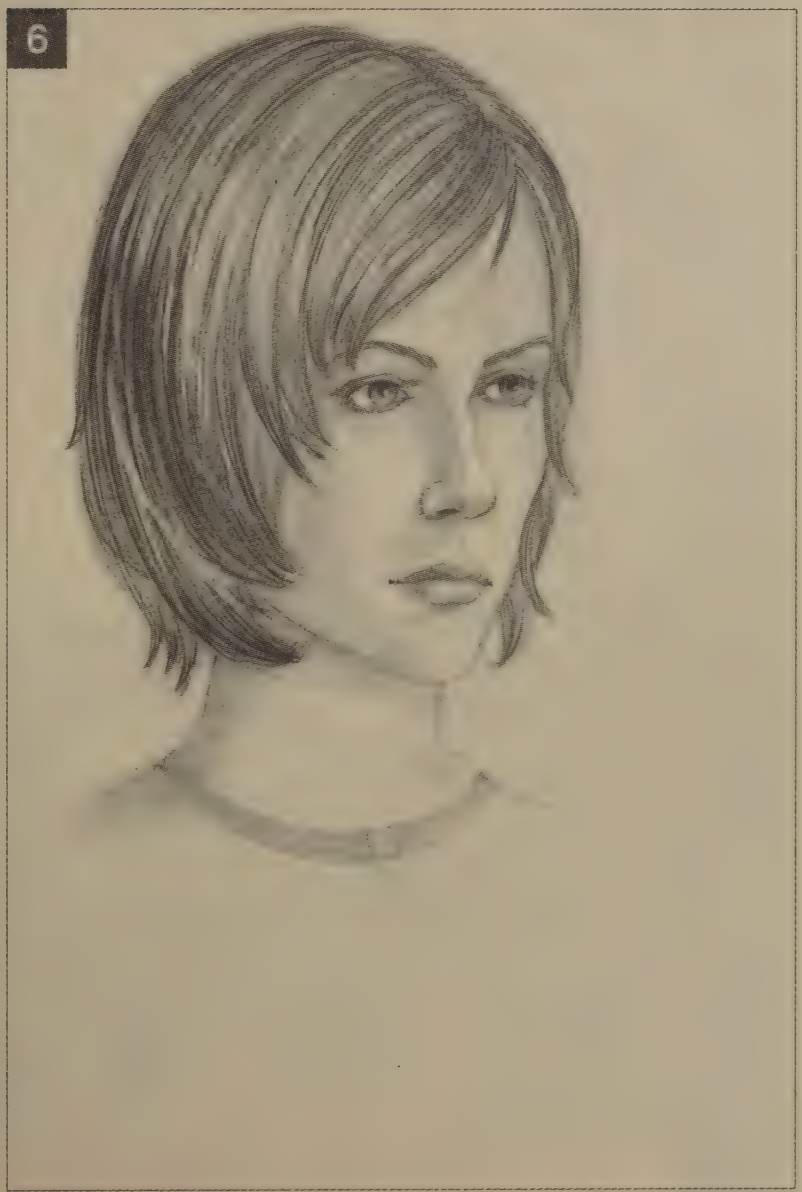












Étape 4

Appliquer des ombres sur le visage et les cheveux. Dessiner le volume des lèvres.

Étape 5 et 6

Ajouter les détails. Ajouter de l'expressivité aux yeux, dessiner les cils, les sourcils et quelques mèches des cheveux à l'aide du crayon 3B à mine tendre. Appliquer les taches de lumière sur les cheveux à l'aide de la gomme.

Jeune femme

Étape 1
Dessiner le contour de la jeune femme.

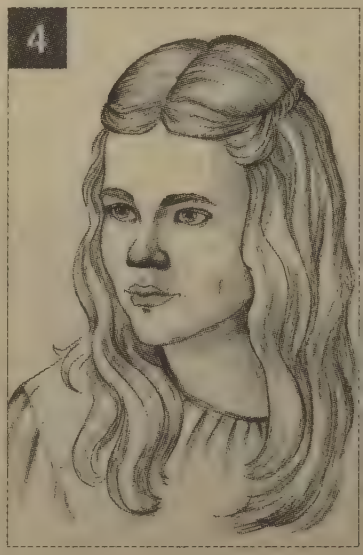
Étape 2
Poser des ombres douces sur le visage, le cou, les lèvres, le nez, les sourcils et les yeux.

Étape 3
Hachurer les cheveux dans le sens de la pousse du cheveu.





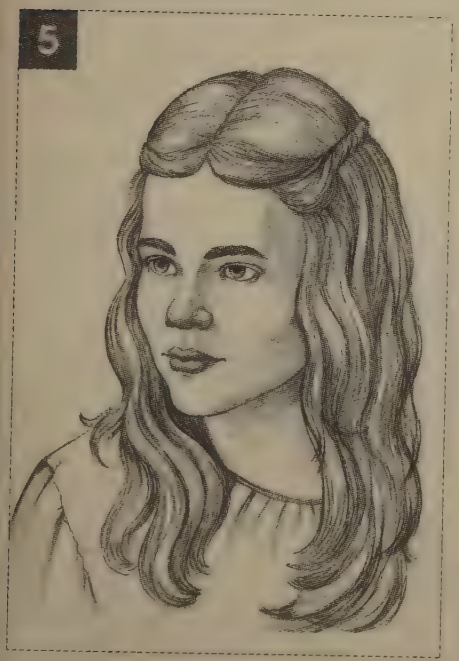




Étape 4
Densifier les ombres sur le nez, ajouter des plis sur les vêtements.

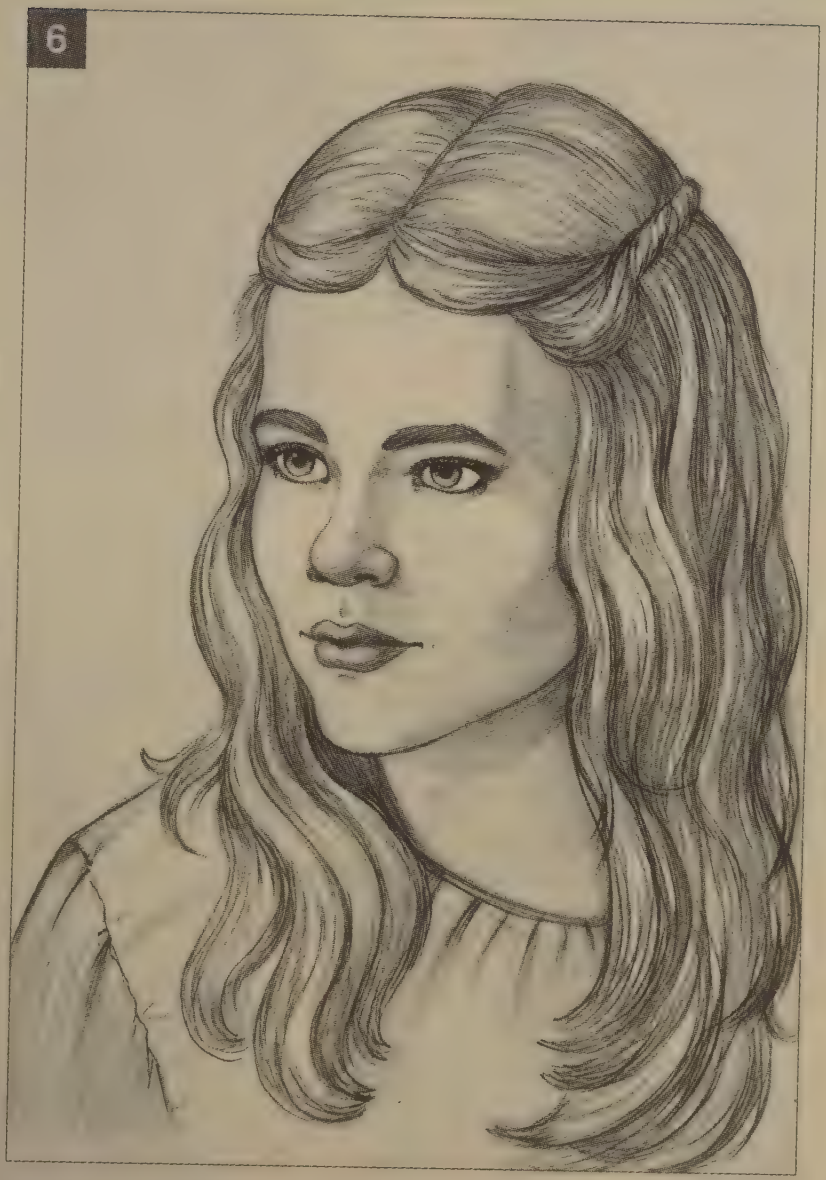
Étape 5

Hachurer les cheveux de manière plus épaisse, densifier les ombres sur le visage (les joues, les pommettes, le front) et sur le cou. Travailler le visage en détail : yeux, sourcils, nez et lèvres. Marquer les parties ombragées.



Étape 6

Ajouter des rehauts sur les cheveux et les lèvres avec une gomme. Travailler les yeux au crayon tendre 3B – ajouter les cils, donner de la profondeur au regard.



Fillette à la barrette

Dessin de Rachel Blairy

Étape 1

Vérifier que les dimensions du motif fourni correspondent bien à celles du papier blanc choisi. Sinon en modifier la taille en le photocopiant au taux d'agrandissement souhaité.
Puis transférer les contours du dessin à l'aide d'un crayon gras et d'une pointe sèche. Commencer le dessin par les yeux : pupilles, cils, sourcils puis paupières.





Étapes 2, 3, 4, 5 et 6

Pour cela, marquer les zones sombres au graphite 9B et estomper délicatement la matière au niveau des paupières.
Traiter le nez comme les paupières en fondus légers : suggérer l'arrondi de la forme. Faire de même pour les joues et le menton : les traits sont poupins. Appliquer le graphite et estomper alors par des mouvements circulaires.
Ouvrir des blancs en haut des pommettes et au niveau des tempes. Commencer le travail de la chevelure.

















Étapes 7, 8, 9 et 10

Figurer la chevelue noire, raide et lisse en longs traits droits fondus et espacés.
Réaliser des trainées blanches à la gomme pour rendre les reflets de lumière.
Réserver en blanc la barrette. Dessiner sur le front quelques mèches fines.
Poursuivre par la représentation de l'épaule de gauche rendue par des trainées verticales légèrement estompées de haut en bas; procéder de la même façon pour l'autre côté.
Les poings fermés et les avant-bras sont traités en fondus estompés au doigt.
En fin de réalisation, protéger le dessin en le pulvérisant d'une fine couche de fixatif.

Belle Asia

Dessin de Rachel Blairy

Étape 1

Vérifier que les dimensions du motif fourni correspondent bien à celles du papier blanc choisi. Sinon en modifier la taille en le photocopiant au taux d'agrandissement souhaité.

Puis transférer les contours du dessin à l'aide d'un crayon gras et d'une pointe sèche. Commencer le portrait en rehaussant les pupilles, l'iris et le contour de l'œil au crayon graphite 8B.





Étapes 2, 3, 4, 5 et 6

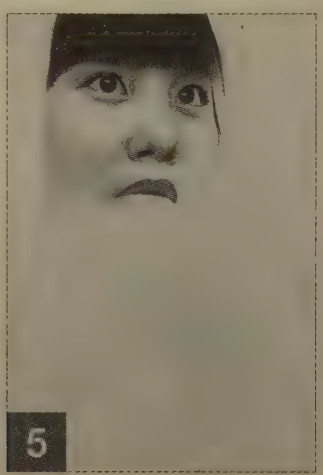
Les yeux sont maquillés d'un trait d'eye-liner : bien marquer le contour supérieur de l'œil.

Réserver des blancs au niveau des iris pour figurer les éclats de lumière. Le blanc des yeux est à peine ombré.

Marquer les sourcils et dessiner la frange droite et raide par une série de traits verticaux épais exécutés avec une mine émoussée 9B. Ombrer les paupières et le nez en estompant de la matière avec le doigt. Rehausser les lèvres en gris moyen fondu.

















Étapes 7, 8, 9 et 10

Poursuivre le traitement de la chevelure d'un noir de jais, lisse et raide: effilocher les traits au niveau des extrémités; exécuter à la gomme deux ou trois trainées blanches. Terminer l'ombrage de la peau à ajuster par rapport au noir intense de la chevelure. Teinter le cou en estompant soigneusement de la matière au doigt. Ouvrir quelques blancs.

Terminer par le pull présentant une texture veloutée, rehaussée de croisillons blancs à dessiner à la gomme. Le dessin terminé, le protéger des frottements en le pulvérisant d'une légère couche de fixatif.

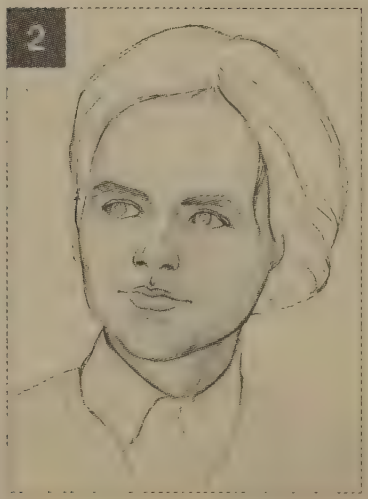
Professeure

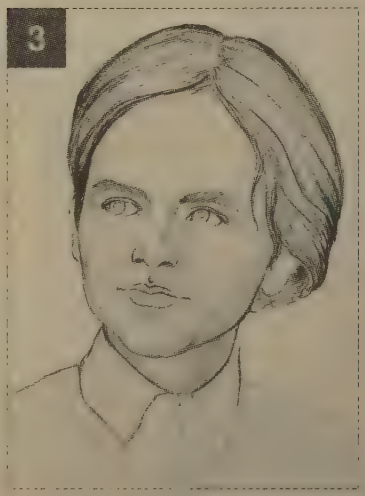
Étape 1
Esquisser les lignes de base du portrait.



Étape 2
Poser les ombres principales sur le visage et le cou au crayon HB. Poser le ton des sourcils et des lèvres.

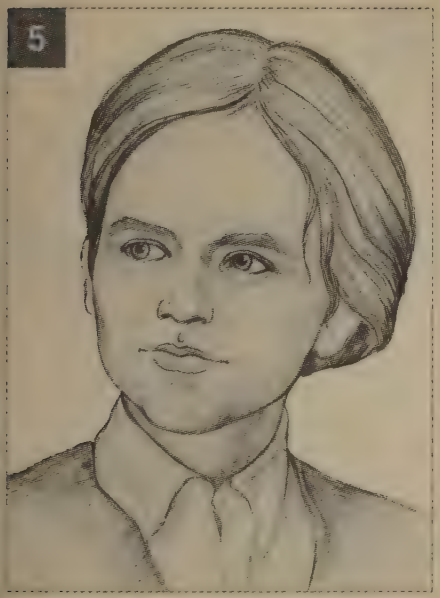
Étape 3
Poser le ton général de la chevelure au crayon tendre B, souligner les endroits les plus sombres.







Étape 4
Hachurer les yeux au crayon B. Dessiner les pupilles au crayon 2B. Ajouter quelques ombres légères sur le nez, les lèvres et les cheveux près de l'oreille.



Étape 5

Hachurer les vêtements. Ajouter les ombres autour des yeux et sur le cou.

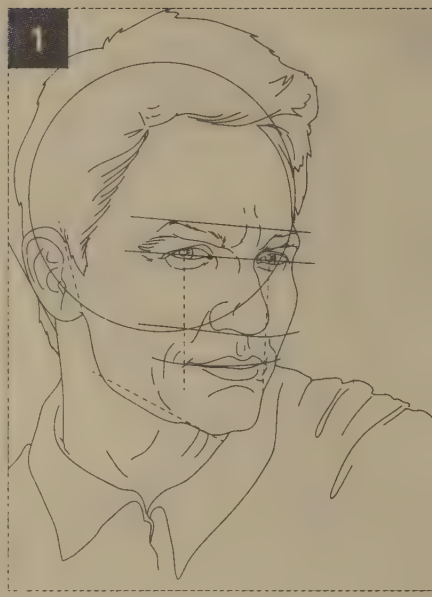
Étape 6

Donner du volume aux lèvres, ajouter des ombres plus profondes. Travailler les cils, les sourcils, les mèches. Ajouter les boutons sur le col.



Mon frère

Étape 1
Agrandir, à la photocopieuse, le patron fourni aux dimensions du papier à dessin choisi puis le reporter soigneusement, à l'aide d'un crayon gras 2B et d'une pointe sèche. Ou esquisser le portrait à main levée en vous aidant des lignes de construction.

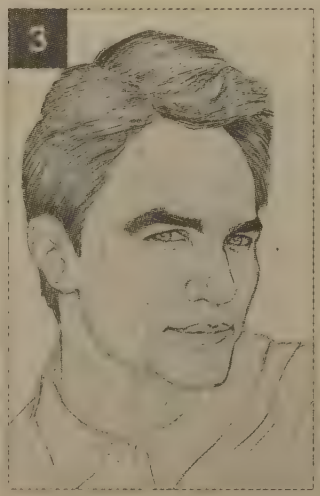


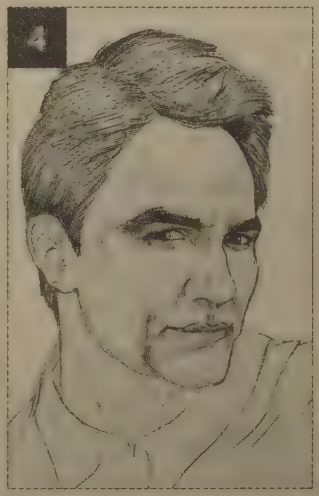
Étape 2
Poser le contour du dessin au crayon HB.

Étape 3
Hachurer au crayon B les cheveux et les sourcils.

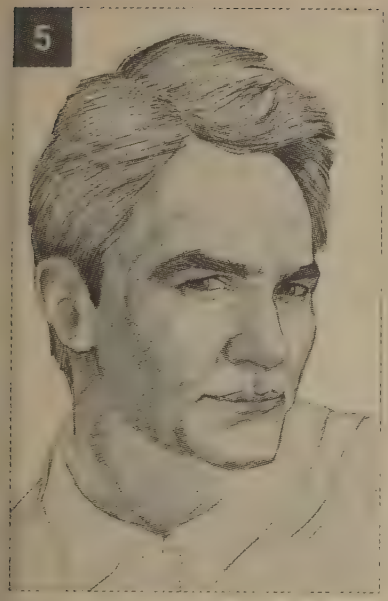
Étape 4
Poser les ombres sur les yeux, poser les ombres par traits souples sous le nez et les joues. Colorer avec un ton léger les yeux et les lèvres.

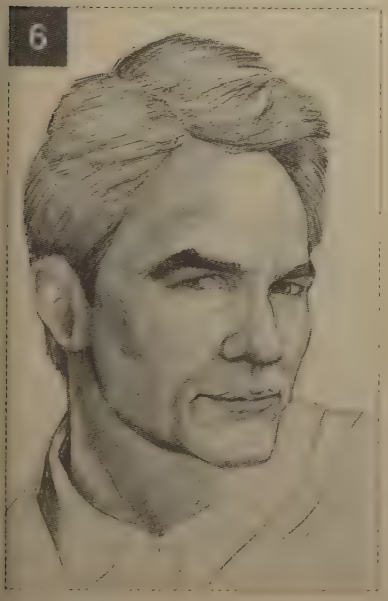


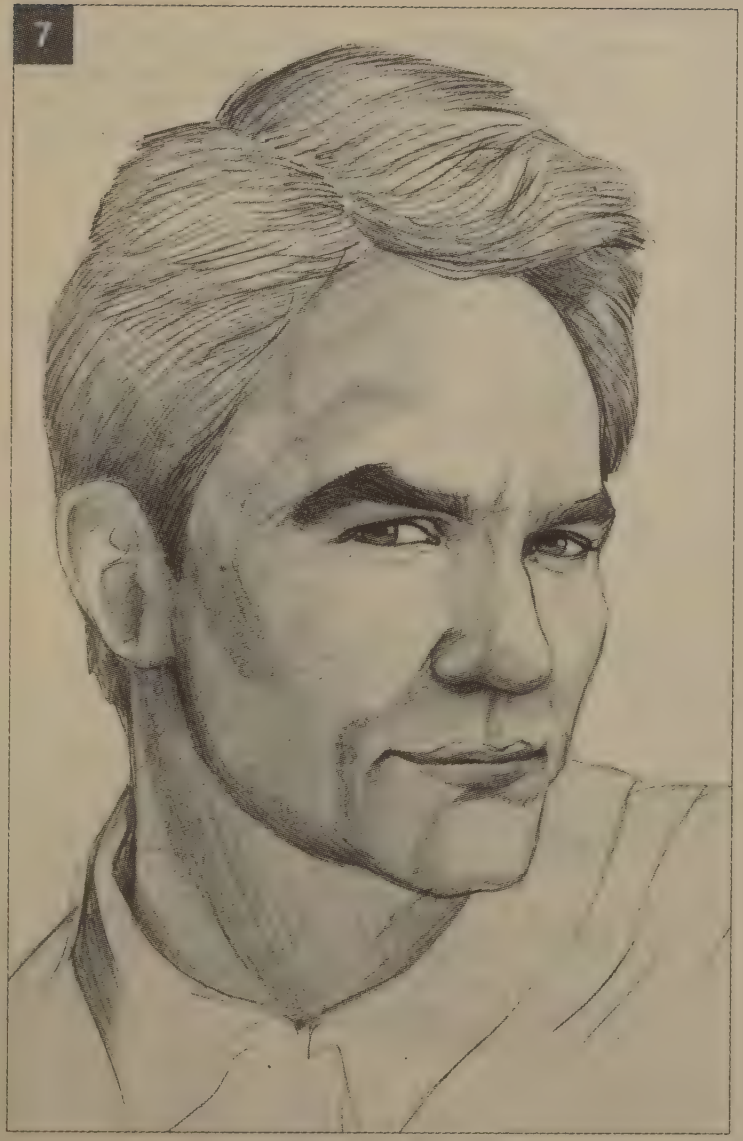




Étape 5
Poser les ombres sur le visage, le cou et l'oreille au crayon HB.







Étape 6

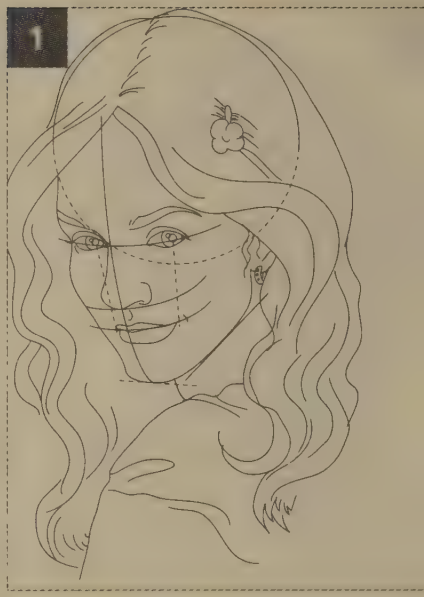
Ajouter les ombres sur le visage : les pommettes, les joues, le front. Épaissir les hachures des sourcils.

Étape 7

Ajouter les ombres contrastées au crayon B sur les yeux, les lèvres et le menton. Poser les ombres sur les vêtements.

Jeanne

Étape 1
Agrandir, à la photocopieuse, le patron fourni aux dimensions du papier à dessin choisi puis le reporter soigneusement, à l'aide d'un crayon gras 2B et d'une pointe sèche. Ou esquisser le portrait à main levée en vous aidant des lignes de construction.



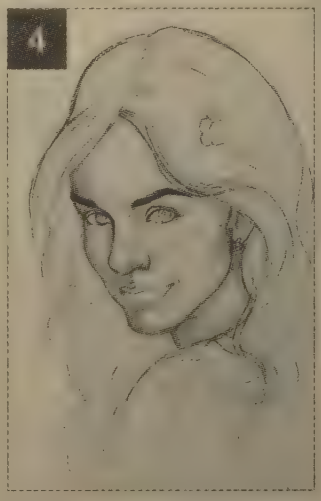
Étape 2
Poser le contour de la jeune fille au crayon HB.

Étape 3
Poser les ombres douces sur le visage et le cou au crayon H.

Étape 4
Hachurer les sourcils, accentuer les pommettes, le front et les joues.



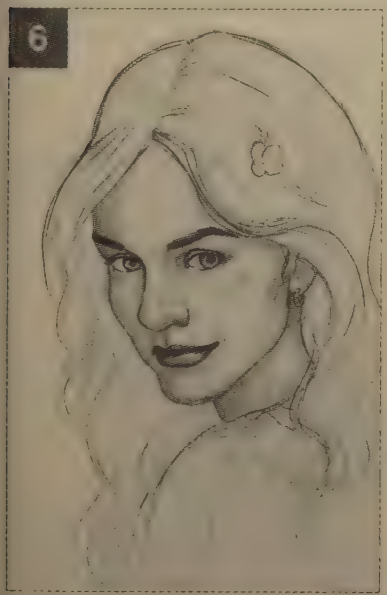




Étape 5
Colorer les yeux et les lèvres en laissant les reflets.

Étape 6
Hachurer les cheveux. Travailler les cheveux en détail, hachurer les vêtements en marquant les plis princ
paux et les parties ombragées.







Étape 7

Ajouter les ombres contrastées sur le nez, les yeux et les lèvres. Travailler les bijoux : les boucles d'oreille et la barrette dans les cheveux.

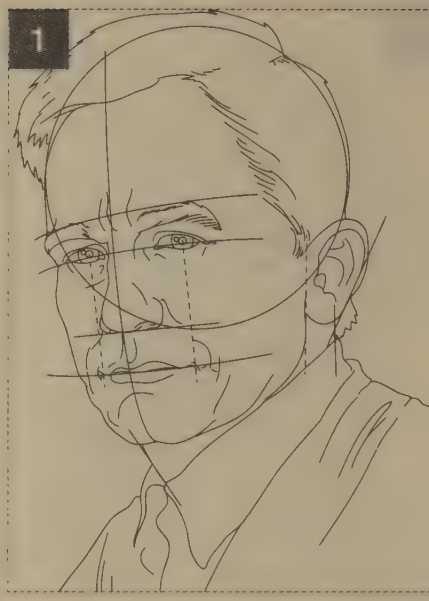
Professeur de français

Étape 1
Agrandir, à la photocopieuse, le patron fourni aux dimensions du papier à dessin choisi puis le reporter soigneusement, à l'aide d'un crayon gras 2B et d'une pointe sèche. Ou esquisser le portrait à main levée en vous aidant des lignes de construction.

Étape 2
Poser le contour du dessin au crayon HB.

Étape 3
Poser les ombres souples sur le visage, le cou et l'oreille.

Étape 4
Hachurer les sourcils, accentuer les ombres sur le visage notamment sur les pommettes, le front, la joue et les yeux.





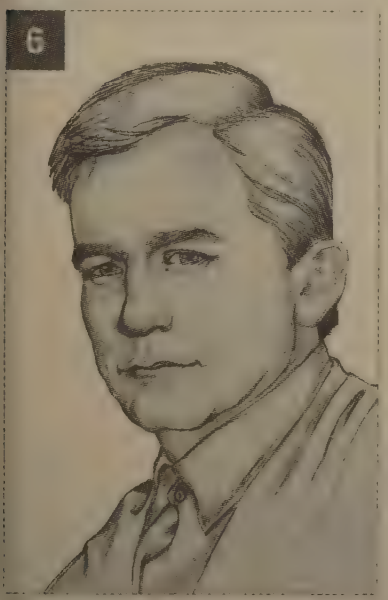




Étape 5
Colorer les yeux et les lèvres en marquant les parties ombragées et en laissant les reflets. Hachurer les parties ombragées de la chevelure.

Étape 6
Travailler les cheveux en détail, hachurer les vêtements. Marquer les plis principaux et les ombres.







Étape 7

Ajouter les ombres contrastées sur le visage : le nez, les yeux, les lèvres. Préciser la structure de l'oreille, terminer avec quelques traits sur les cheveux.

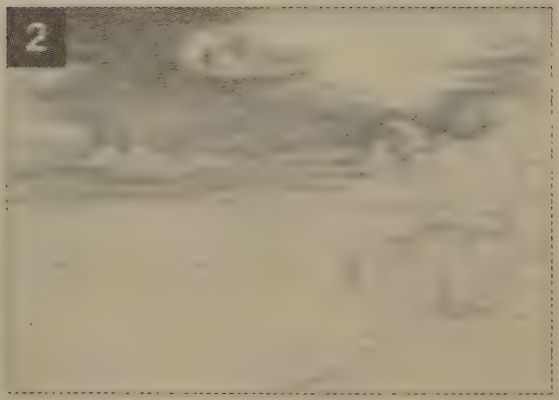
Petit pont



Étape 1
Esquisser le dessin au crayon.

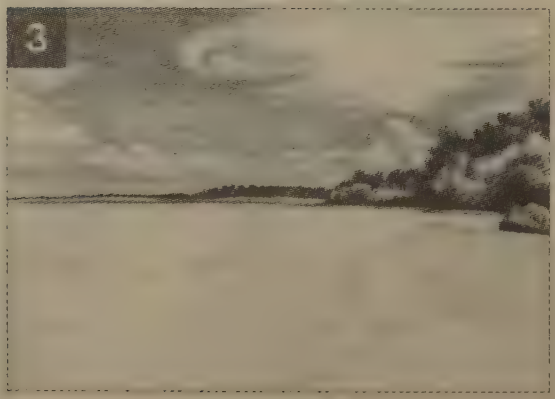
Étape 2
Remplir le ciel avec la technique des hachures a crayon 2B suivant la forme. Donner du volume ave un crayon fin 2B et remplir les ombres avec la tech nique des hachures.

Étape 3
Remplir avec la technique des hachures au gro crayon l'arrière-plan. Donner une forme aux arbres Utiliser le crayon F pour les détails.



Étape 4
Remplir avec la technique des hachures au gro crayon 2B la mer et les ombres. Poser les traits sui vant la forme. Utiliser le crayon fin 2B pour la finitio des détails.

Étapes 5-6
Travailler les ponts au crayon 2B. Renforcer le ombres au crayon F. Remplir avec la technique de hachures au gros crayon 2B la terre et le buisson Travailler les ombres au crayon 2B.

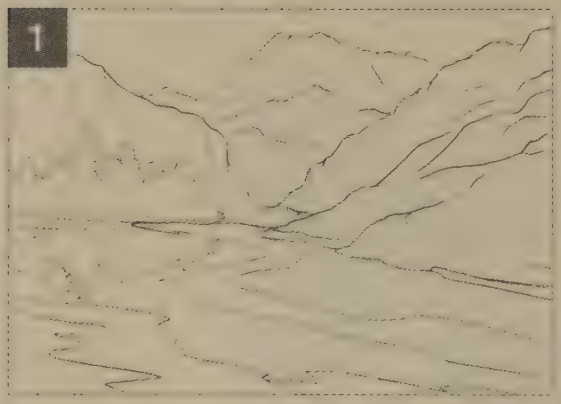





5

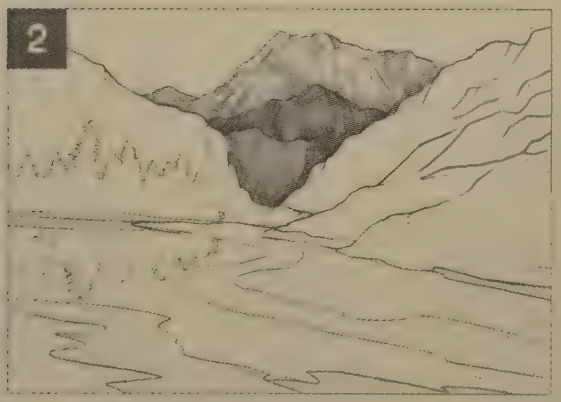

6

Lac de montagne



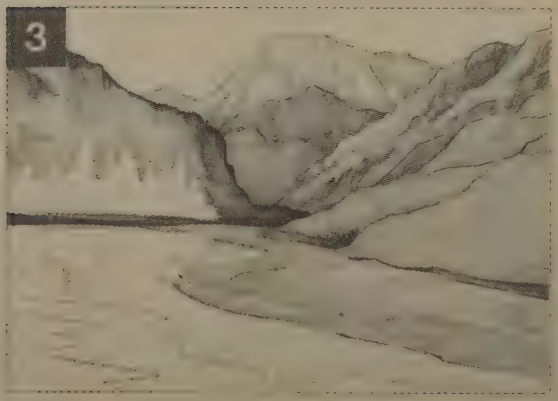
Étape 1
Dessiner le contour du paysage.

Étape 2
Commencer par hachurer les montagnes à l'arrière plan.



Étape 3
Travailler les montagnes au premier plan au crayo B. Ajouter la terre.

Étape 4
Dessiner les sapins au premier plan, ajouter leu reflet dans l'eau. Poser le ton général sur la terre a premier plan.





Étape 5

Dessiner les cavités et les reliefs des falaises, y ajouter des parties foncées. Travailler l'herbe au premier plan.



Étape 6

Accentuer les sommets des arbres. Travailler en détail la terre entourée d'eau, ajouter les reflets dans l'eau et les rehauts. Poser le ton du ciel.

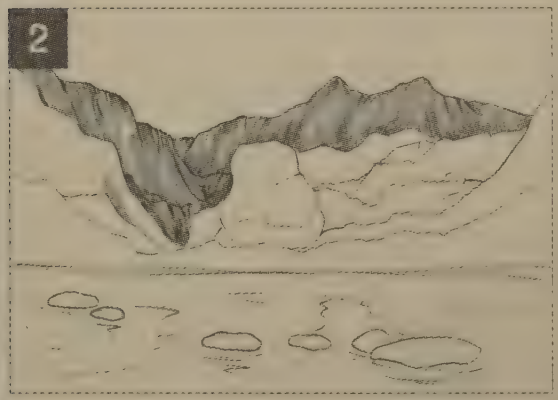


Paysage de montagne



Étape 1
Dessiner le contour du paysage.

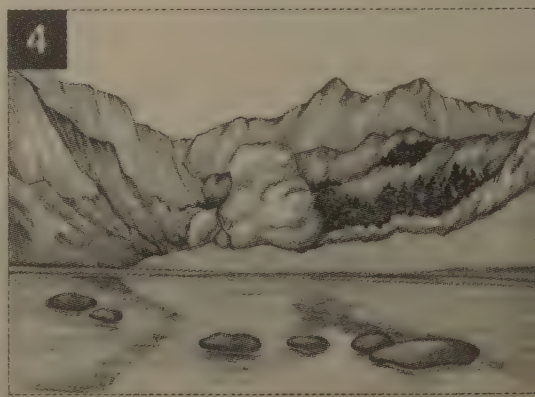
Étape 2
Couvrir les rochers avec un ton léger au crayon H.



Étape 3
Poser le ton sur les montagnes proches au crayo
B, ajouter par endroits des parties boisées.

Étape 4
Hachurer le premier plan: le bas des rochers, l'ea
et les pierres.





Étape 5

Ajouter la ceinture des arbres au pied des montagnes. Foncer certaines parties des rochers.



Étape 6

Hachurer le ciel par traits souples. Ajouter des ombres sur les rochers et des reflets dans l'eau.

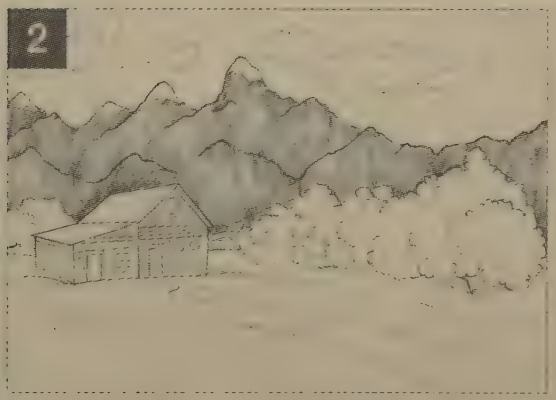


Chalet



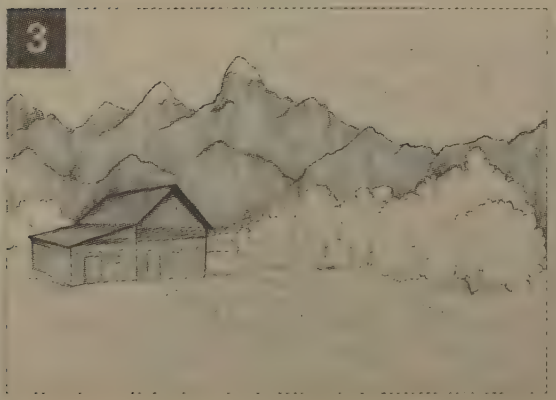
Étape 1
Dessiner le contour du paysage et du chalet.

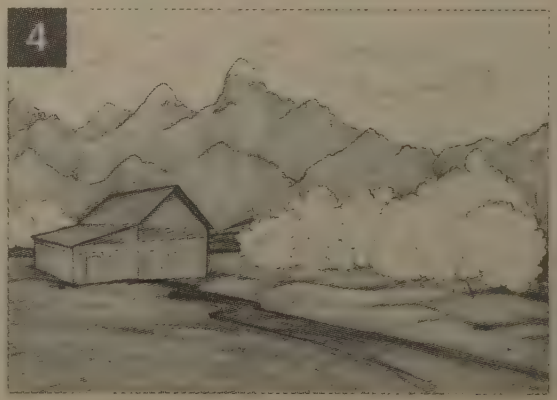
Étape 2
Commencer par hachurer les montagnes à l'arrière-plan. Laisser des sommets blancs par endroits.



Étape 3
Poser le ton général sur le chalet au crayon B.

Étape 4
Hachurer légèrement la terre. Hachurer le sentier devant le chalet de manière plus dense.







Étape 5

Poser le ton sur les arbres. Hachurer les arbres par traits plats et unis, puis retravailler chaque arbre par traits arrondis et irréguliers pour créer des feuilles. Ajouter les détails sur le chalet, travailler l'herbe.

Étape 6

Ajouter des ombres sur les rochers et les troncs des arbres. Poser le ton du ciel, travailler les nuages.



Désert de l'Ouest américain

Dessin de Rachel Blairy



Étape 1

S'assurer que le motif fourni a les dimensions correspondant au papier blanc bristol choisi. En modifier éventuellement la taille à la photocopieuse. Transférer ensuite le dessin à l'aide d'un crayon gras et d'une pointe sèche.

Commencer le paysage par le dessin du tronc noueux et crevassé, à réaliser soigneusement à la mine 8B en respectant les contours du motif.



Étapes 2, 3, 4 et 5

Remplir le houppier de l'arbre de taches fondues et estompées : bien visualiser les zones d'ombre et de lumière en modulant les aplats de graphite par pressions plus ou moins fortes et l'emploi de la gomme et de l'estompe. Pour les zones les plus sombres, utiliser la mine 8B.

Veiller à bien détailler, par un tracé fin, la périphérie de l'arbre sombre qui se détache sur le blanc du ciel. Travailler ensuite les blocs rocheux.

Étapes 6, 7, 8 et 9

Le socle rocheux est composé de pavés aux angles saillants comprenant des faces éclairées et des faces sombres.

Le travailler par touches et coups de crayon linéaires mettant en valeur sa structure géométrique.

Commencer par réaliser une base gris clair avec la mine 5B puis monter en valeur en enrichissant le dessin de motifs texturés et en appliquant des rehauts au crayon 8B.

Ajuster avec la gomme mie de pain. Fixer le dessin une fois terminé.






5


6

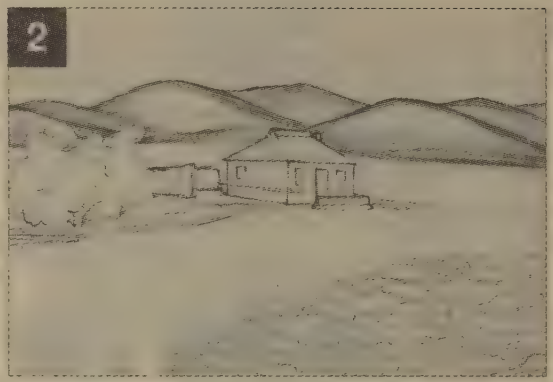

7


8

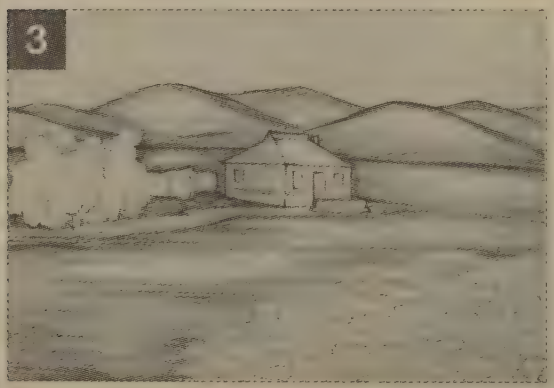

9

Maison du berger





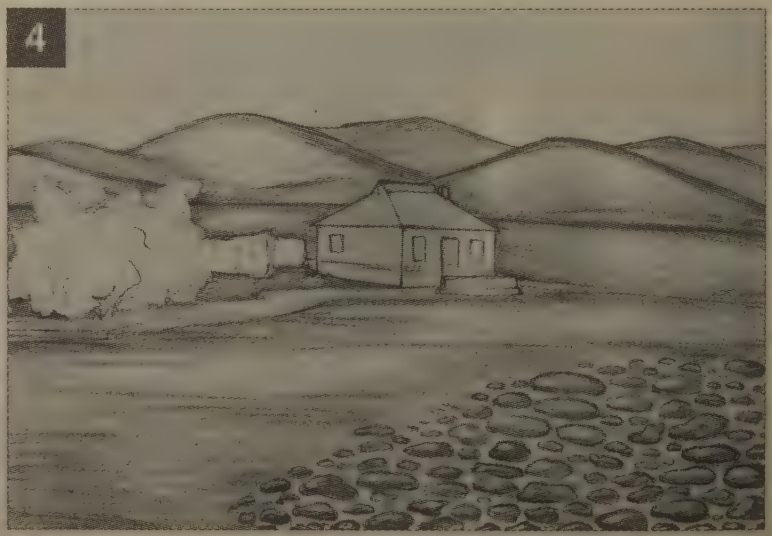
Étape 1
Poser le contour du paysage au crayon HB.



Étape 2
Hachurer les montagnes à l'arrière-plan au crayon B.

Étape 3
Colorer les champs par hachures horizontales au crayon HB.

Étape 4
Colorer les pierres au premier plan, leur donner une forme et du volume par hachures circulaires.



Étape 5

Colorer les arbres près de la maison par hachures irrégulières et circulaires pour créer l'effet de feuillage. Hachurer la maison en marquant le côté ombragé et en dessinant les fenêtres et les portes.

Étape 6

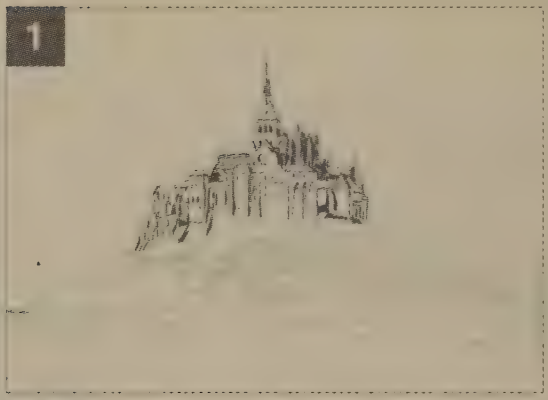
Ajouter les ombres sur les montagnes et sous les arbres. Poser quelques accents plus foncés sur la maison. Préciser les pierres au premier plan, ajouter un peu de verdure par endroits.

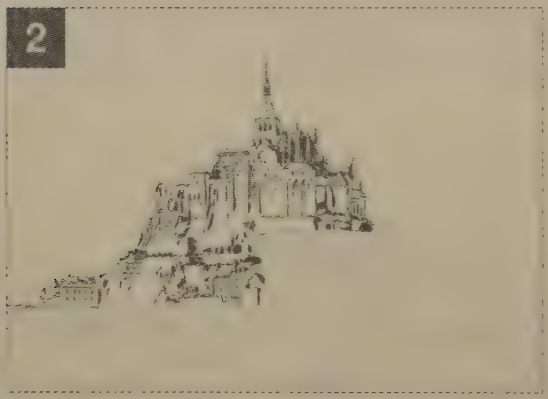




Le Mont-Saint-Michel

Dessin de Madison Rengnez







Étapes 1 et 2

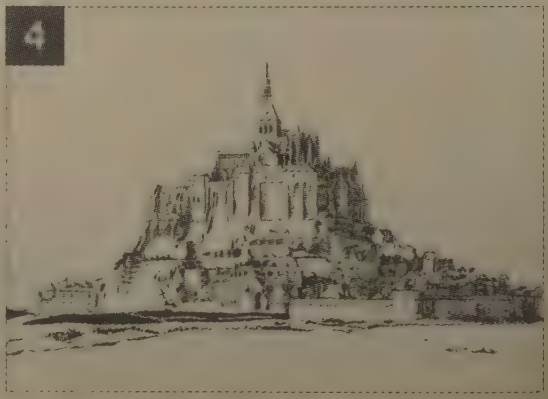
Vérifier que les dimensions du motif fourni correspondent bien à celles du papier blanc choisi. Sinon en modifier la taille en le photocopiant au taux d'agrandissement souhaité. Puis transférer les contours du dessin à l'aide d'un crayon gras et d'une pointe sèche.
Commencer le paysage par le rehaut des architectures composant le sommet du Mont-Saint-Michel.

Étapes 3, 4, 5 et 6

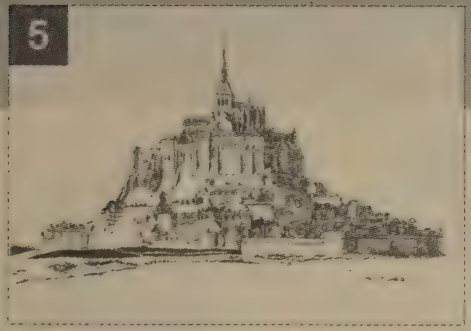
Pour ce faire, mettre en valeur au crayon 2B les lignes de chaque élément architectural ; noircir les ouvertures ; placer les premières valeurs d'ombre par un pointillage circonscrit. Poursuivre ce travail sur l'ensemble du site ; faire de même avec la baie sablonneuse environnante en soulignant le sommet des monticules et les quelques touffes d'herbes éparses.
Enrichir ensuite les valeurs d'ombre.

Étapes 7, 8, 9

Rehausser les valeurs d'ombres en traitant les zones concernées par pointillages de plus en plus fins et enrichis. Ombrer ainsi toute la partie droite de la cité fortifiée, plongée dans une demi-pénombre. Rehausser en outre l'ensemble des toitures ainsi que les monticules rocheux entre les édifices. Terminer par le travail de la baie.



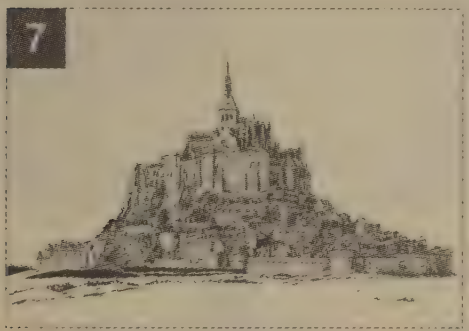
5



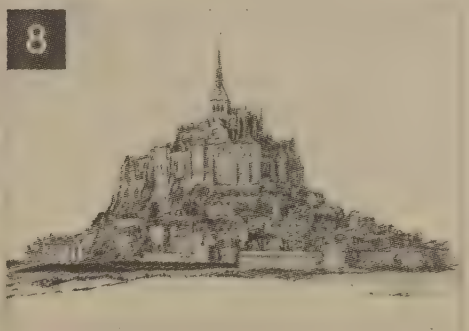
6



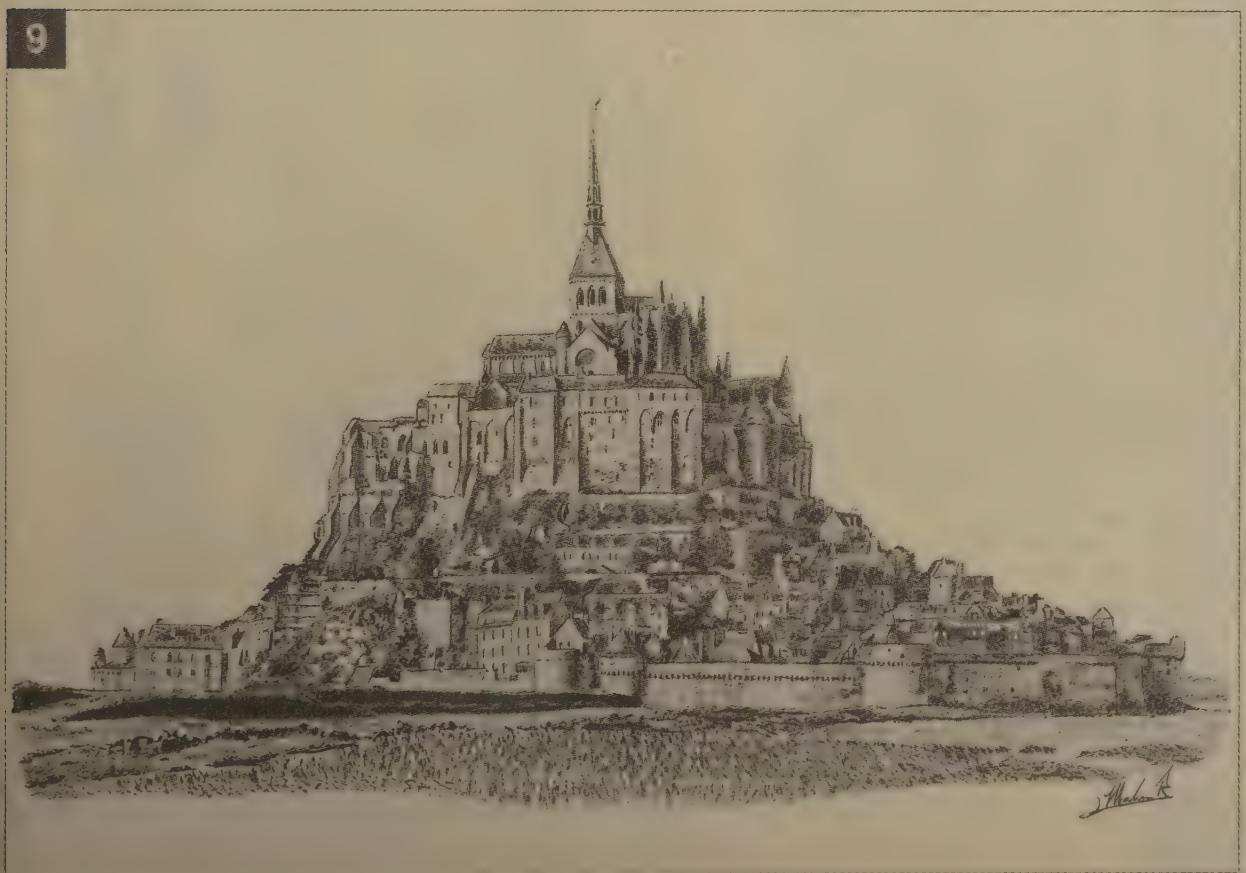
7



8



9



Église de Saint-Pétersbourg

Dessin de Madison Rengnez

Étape 1

S'assurer que le motif fourni a les dimensions correspondant au papier blanc bristol choisi. En modifier éventuellement la taille à la photocopieuse.
Transférer ensuite le dessin à l'aide d'un crayon gras et d'une pointe sèche. Repasser les contours du motif avec le porte-mine HB. Bien détailler le dessin des croix terminant les coupoles bulbeuses.





Étapes 2, 3 et 4

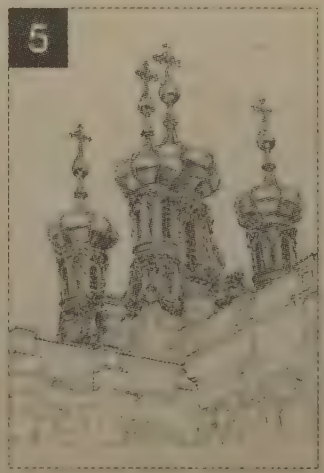
Rehausser ensuite, toujours au porte-mine HB, les contours des coupoles et des côtes granuleuses; marquer les premières ombres au centre par un trait horizontal plus ou moins épais.
Figurer ensuite le volume de chaque bulbe en estompant le graphite harmonieusement comme indiqué ci-contre.
Détailler ensuite les ouvertures décorées de moulures et reliefs.
Noircir les vitres.





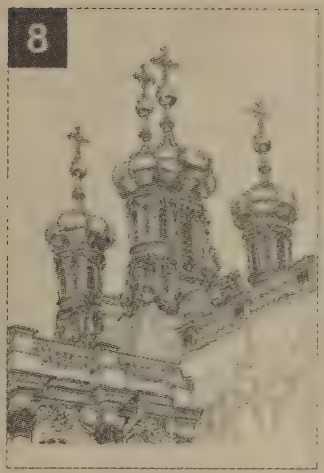
Étapes 5, 6 et 7

Détailler et ombrer l'étage inférieur selon le même principe: rehaut des reliefs au tracé appuyé puis ombrage et estompage des surfaces lisses.
Poursuivre ainsi ce travail niveau par niveau. Soigner tout particulièrement les balustres dont le beau profil galbé est un rappel des dômes bulbeux qui les dominent: estomper pour rendre le volume et le jeu subtil d'ombre et de lumière.
Traiter pareillement l'entablement mouluré situé juste en dessous.











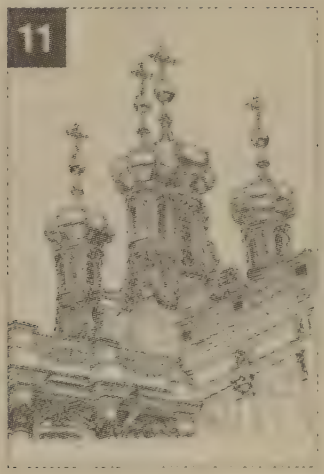


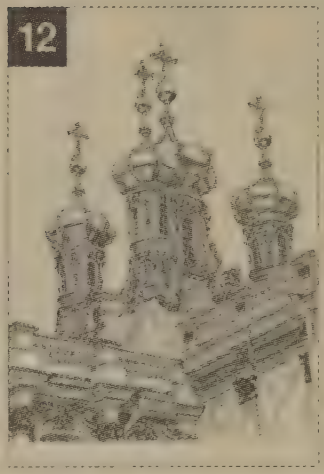
Étapes 8, 9 et 10

Poursuivre le traitement de la chevelure d'un noir de jais, lisse et raide : effilocher les traits au niveau des extrémités ; exécuter à la gomme deux ou trois traînées blanches. Terminer l'ombrage de la peau à ajuster par rapport au noir intense de la chevelure. Teinter le cou en estompant soigneusement de la matière au doigt. Ouvrir quelques blancs.

Terminer par le pull présentant une texture veloutée, rehaussée de croisillons blancs à dessiner à la gomme.

Le dessin terminé, le protéger des frottements en le pulvérisant d'une légère couche de fixatif.







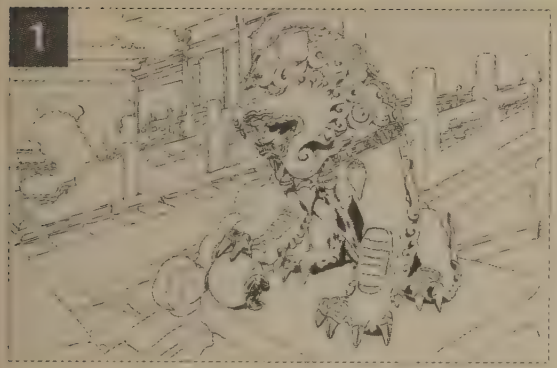


Étapes 11, 12, 13 et 14

Détailler, pour finir, les riches moulures ornant le niveau inférieur des ouvertures: rehausser les contours, repérer les valeurs d'ombres puis estomper soigneusement pour rendre le volume et la texture lisse du mur. Les vitres sont à griser et nuancer de blanc pour figurer des reflets. Une fois le dessin achevé, prendre un peu de recul pour ajuster et harmoniser l'ensemble. Fixer quand le résultat est satisfaisant.

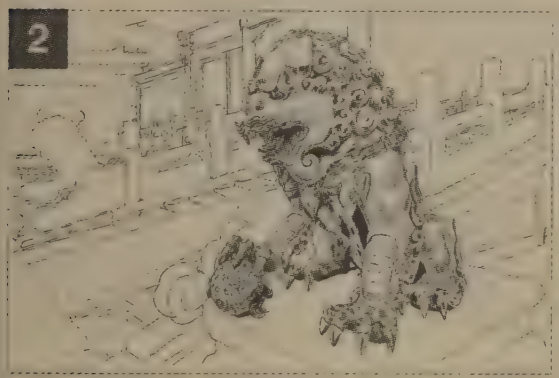
Temple de la Cité interdite

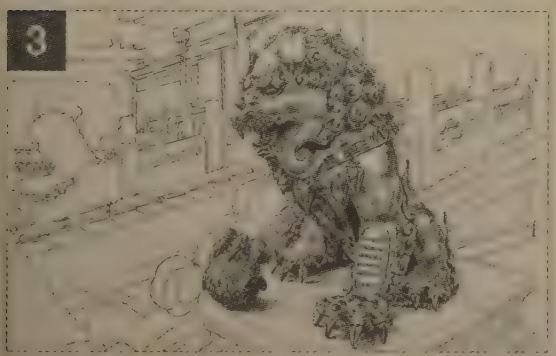
Dessin de Madison Rengnez



Étape 1

Agrandir, à l'aide d'une photocopieuse, le patron fourni aux dimensions du papier blanc bristol préconisé. Puis le reporter à l'aide d'un crayon gras 2B et d'une pointe sèche. Repasser tous les contours au porte-mine graphite 0,7 mm HB. Bien délimiter chaque élément puis repérer par de petits croisillons denses circonscrits les premières valeurs d'ombre sur la statue du lion en avant-plan.

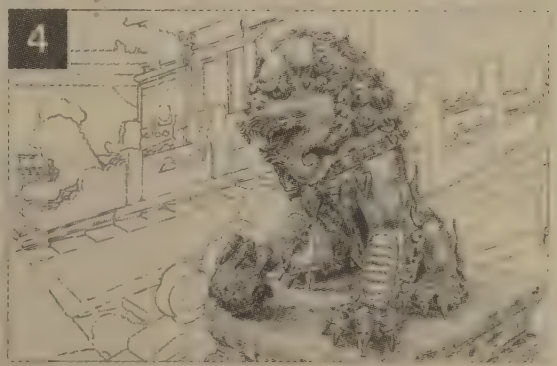


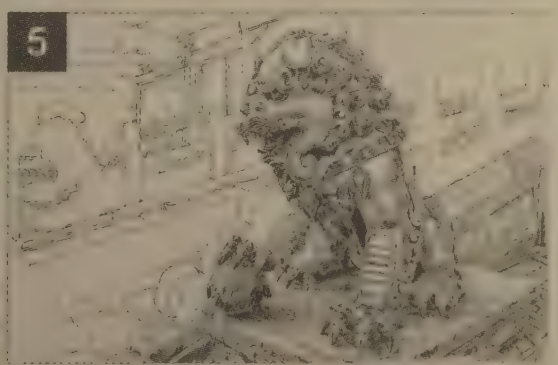


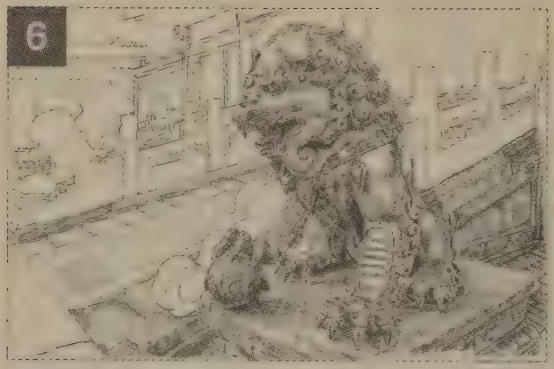
Étapes 2, 3, 4 et 5

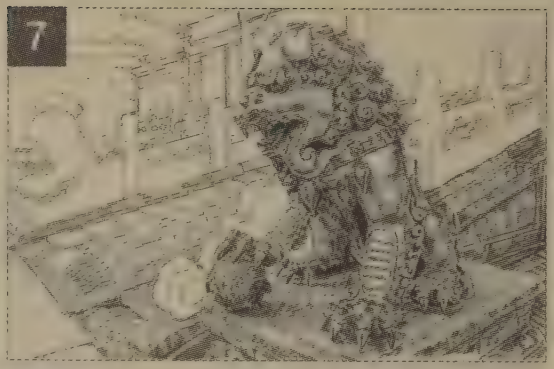
Figurer les ombres intermédiaires nuançant le volume de la statue en dessinant d'un trait léger, comme indiqué ci-dessus, des hachures et contre-hachures.

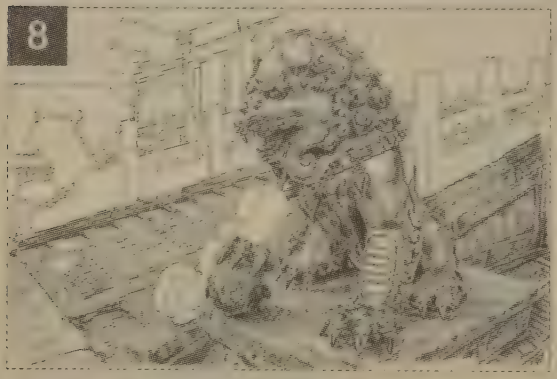
Enrichir progressivement jusqu'à obtenir l'harmonie tonale souhaitée. Travailler selon le même principe le socle de la statue ainsi que la rampe et la zone de sol qui l'environnent.

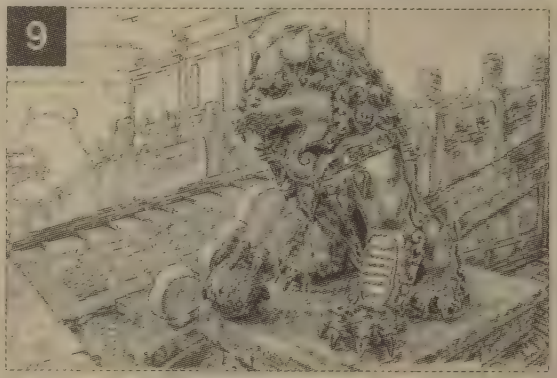


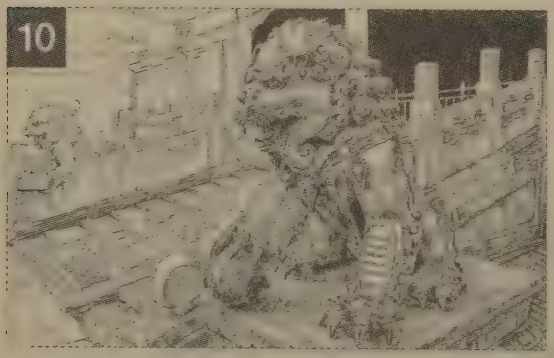


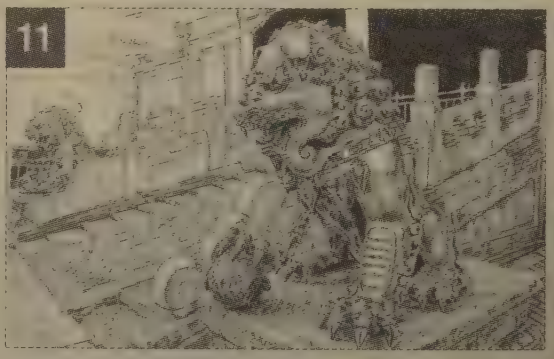












Étapes 6 et 7

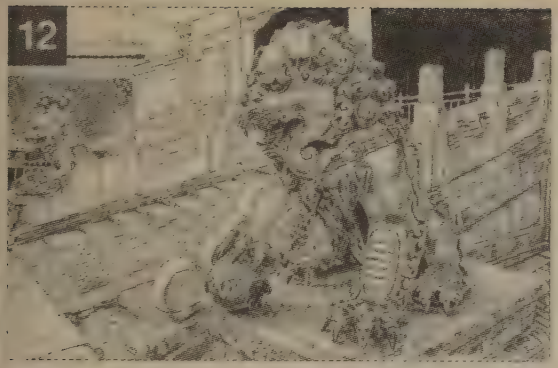
Enrichir les détails et les valeurs d'ombre de la rampe et du sol autour du lion de devant.
Poursuivre le dessin par le travail de l'escalier comprenant des marches latérales étroites, plus ou moins moulurées, encadrant un terre-plein central.

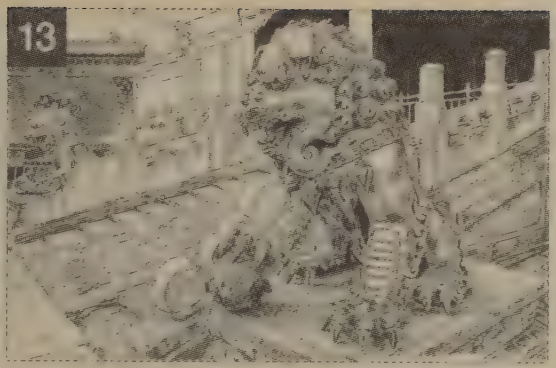
Étapes 8 et 9

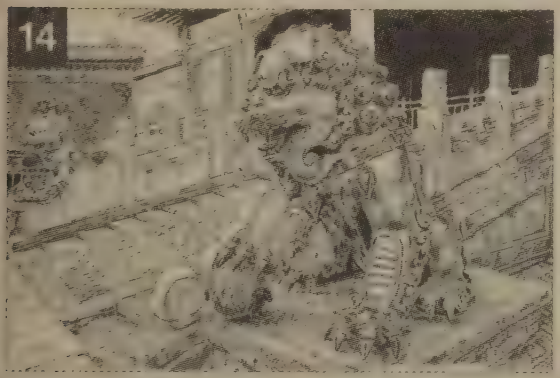
Préciser la texture du terre-plein par le dessin de signes graphiques variés: minivagues, zébrures, enroulements... S'inspirer des illustrations ci-dessus. Puis ombrer les marches par un jeu de croisillons exécutés d'un trait léger.

Étapes 10 et 11

Distribuer les valeurs d'ombre définissant les rampes et balustres d'escalier; faire de même pour les motifs de l'arrière-plan. Noircir l'espace du vestibule que l'on devine en haut à droite par l'exécution de croisillons très denses.

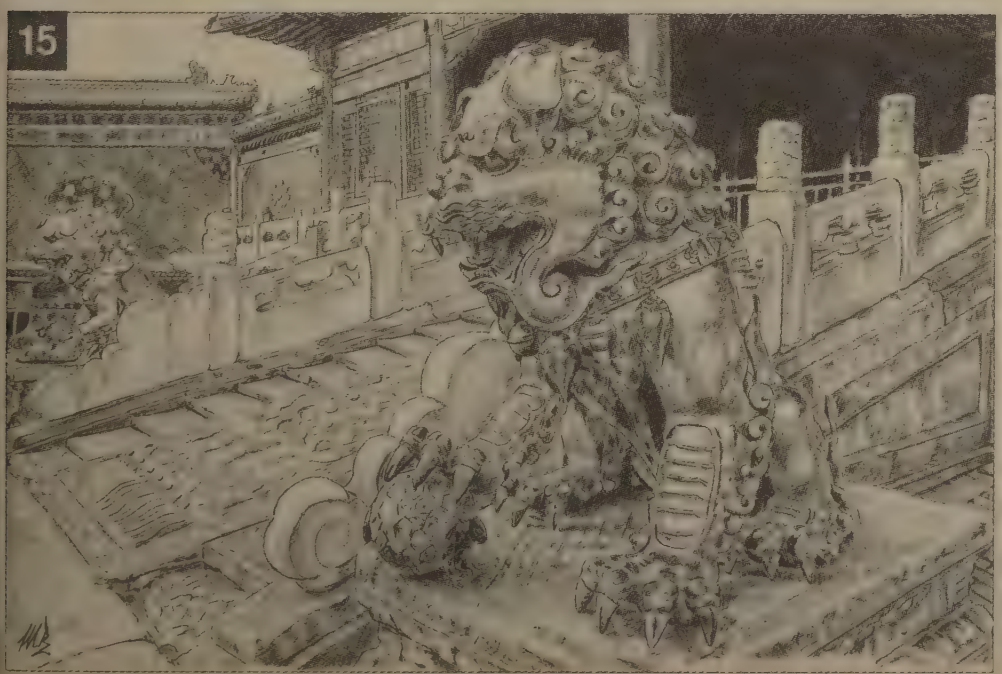




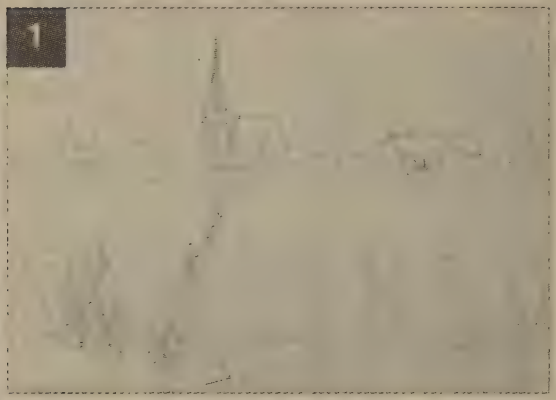


Étapes 12, 13, 14 et 15

Rehausser, de la même façon, le mur du temple situé en arrière-plan: dessiner consciencieusement des séries de contre-hachures tapissant harmonieusement la zone concernée.
Terminer l'enrichissement du pan de mur gauche de la façade. Prendre un peu de recul puis reprendre le dessin et l'ajuster en renforçant certains contrastes ou en ouvrant quelques blancs à la gomme mie de pain. Fixer légèrement en fin de réalisation.



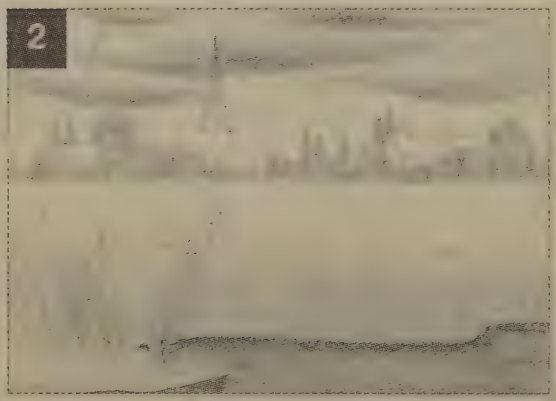
Paysage rustique



Étape 1
Faire le tracé de la composition et marquer légèrement les contours des objets avec le crayon tendre.

Étape 2
Hacher les nuages, les arbres à l'arrière-plan, la rivière selon leur forme avec le crayon tendre 6B-8B.

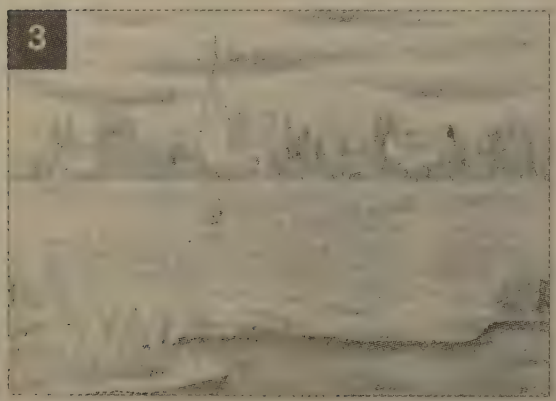
Étape 3
Donner du ton au bord de tout le dessin.



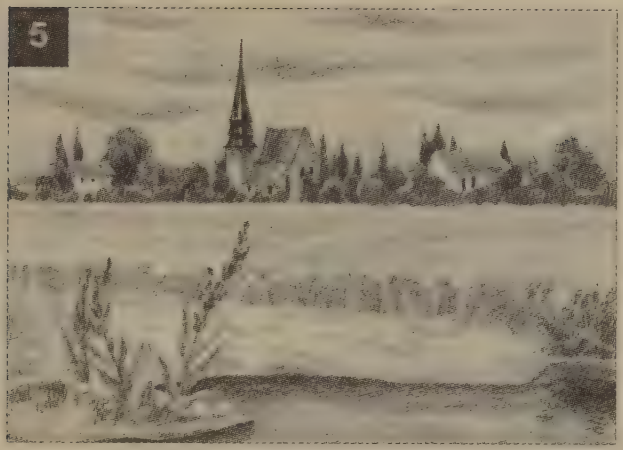
Étape 4
Commencer à mettre les ombres sur tout le dessin, tracer les hachures selon les formes, plus foncées dans l'ombre, plus claires à la lumière. Foncer le reflet sur l'eau.

Étape 5
Travailler le dessin, en le fonçant, faire les ombres des arbres plus profondes, ajouter les détails.

Étape 6
Renforcer l'avant-plan pour le faire avancer, ajouter les détails, achever les herbes à l'avant-plan.



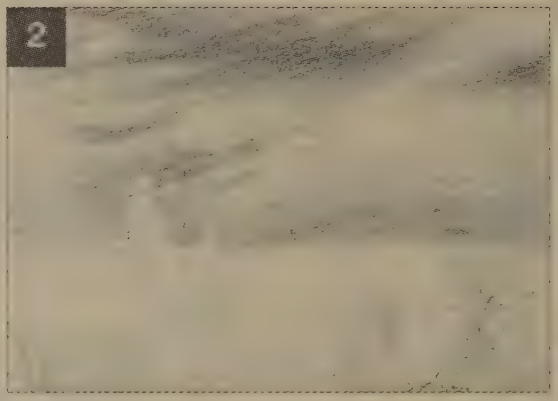



5


6

Tournesols en fleur







Étape 1

Faire le tracé de la composition et marquer légèrement les contours des objets avec le crayon tendre.

Étape 2

Hacher le ciel et les nuages selon leur forme avec le crayon tendre. Faire la transition graduelle de l'obscur au clair.

Étape 3

Marquer le ton de l'arrière-plan, commencer peu à peu à le travailler (lumière, demi-ton, ombre).



Étape 4
Commencer à dessiner les tournesols à l'avant-plan. Hacher plus densément au milieu de la fleur.

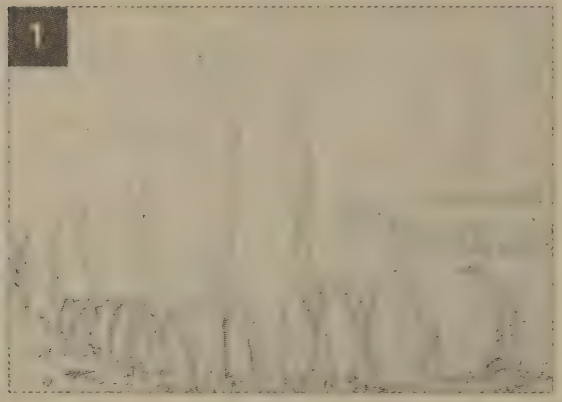
Étape 5
Travailler le dessin en le fonçant. Dessiner peu à peu les fleurs, ajouter les détails.

Étape 6
Achever l'avant-plan, foncer les fleurs dans l'ombre. Ajouter les détails à l'arrière-plan.





Soirée dans les montagnes







Étape 1

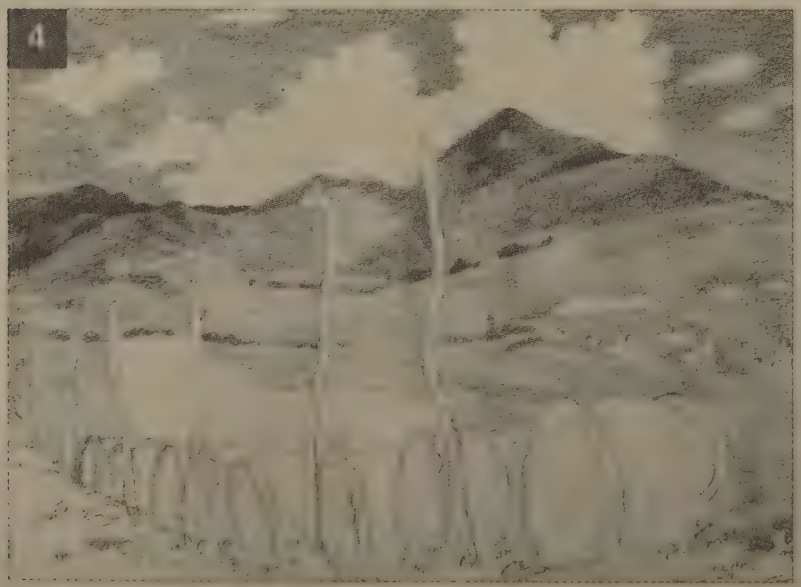
Faire le tracé de la composition et marquer légèrement les contours des objets avec le crayon tendre.

Étape 2

Hacher le ciel avec le crayon tendre. Faire la transition graduelle de l'obscur au clair.

Étape 3

Marquer le ton des montagnes à l'arrière-plan, commencer à le travailler peu à peu.



Étape 4

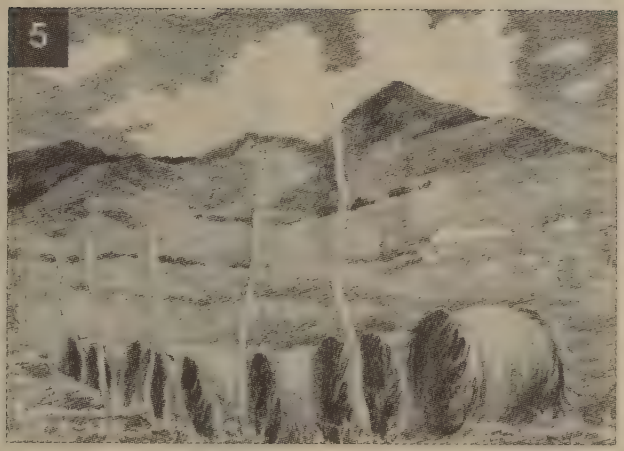
En descendant, marquer le ton successivement. Hacher selon les formes.

Étape 5

Commencer à dessiner l'avant-plan, foncer l'ombre pour reproduire le volume, marquer les herbes à l'avant-plan selon la forme, ajouter les détails.

Étape 6

Achever l'avant-plan, foncer les arbres à l'arrière-plan, mettre les ombres légères sur les nuages afin qu'elles restent transparentes, dessiner les ombres sur les piquets.





Le lever du soleil



Étape 1
Faire le tracé de la composition et marquer légèrement les contours des objets avec le crayon tendre.

Étape 2
Hacher les endroits les plus ombragés (les ombres sur les arbres et sur le sol) avec le crayon tendre 6B-8B.

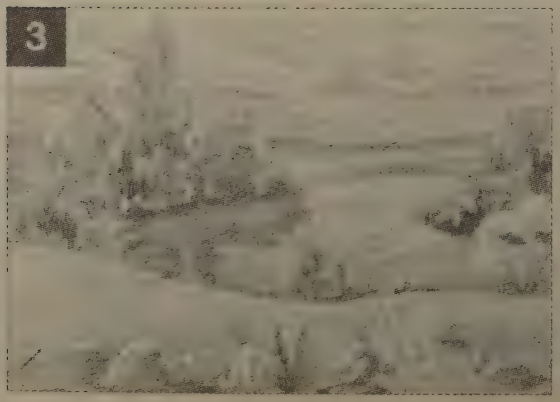
Étape 3
Donner du ton au bord de tout le dessin. Laisser quelques endroits clairs pour reproduire le volume.

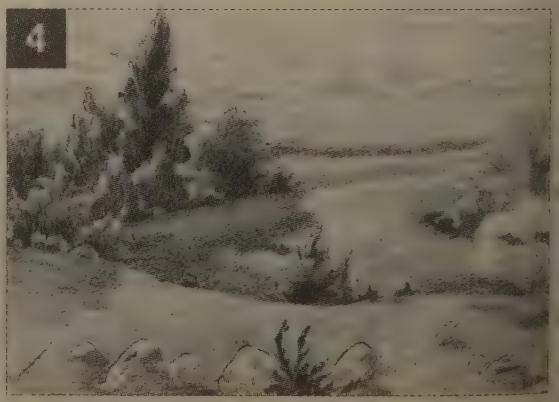


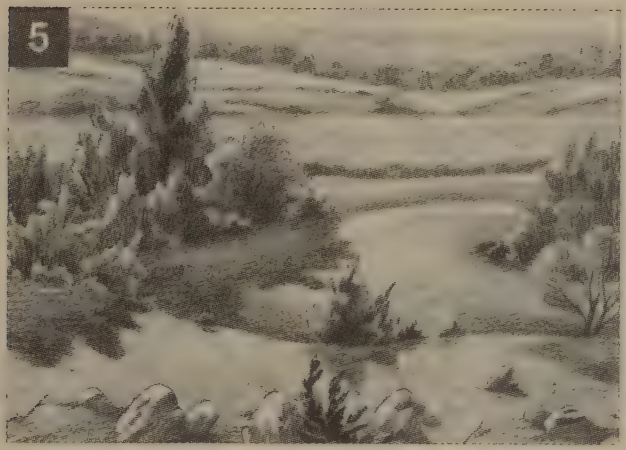
Étape 4
Commencer à mettre les ombres sùr tout le dessin, faire les ombres sur le sol plus foncées au bord et plus claires au milieu. Tracer les hachures selon les formes, plus foncées dans l'ombre, plus claires à la lumière, pour faire apparaître le volume.

Étape 5
Commencer à dessiner les détails de l'avant-plan, achever l'arrière-plan. Faire les ombres sur les arbres plus profondes.

Étape 6
Ajouter les détails aux arbres, dessiner les herbes à l'avant-plan.






5


6

Voilier au large

Dessin de Madison Rengnez



Étape 1

Agrandir le patron du motif fourni aux dimensions du papier à dessin choisi puis le reporter soigneusement à l'aide d'un crayon gras et d'une pointe sèche. Rehausser les contours des mâts, de la coque et des armatures de voile au crayon 4B. Noircir ensuite la base de la coque d'un aplat dense réalisé avec le crayon 6B.



Étapes 2 et 3

Délimiter les valeurs d'ombre des voiles en hachurant légèrement les zones concernées, en suivant les contours du motif (plis de chaque voile). Puis renforcer les valeurs progressivement à la mine 4B : enrichir et étoffer les premières hachures afin d'obtenir des zones homogènes, plus ou moins grises. Estomper légèrement.

De la même façon, recouvrir la mer d'un aplat de graphite à peine estompé. Ombrer enfin la coque du voilier à l'aide d'un crayon 4B.



Étape 4

Marquer davantage les valeurs d'ombre sur la coque du navire puis noircir progressivement la bande de littoral se détachant à l'arrière-plan, en la remplissant d'un réseau dense de hachures croisées. Estomper légèrement et reprendre le remplissage par hachures croisées. Placer dans le ciel les premières valeurs d'ombre à coups de crayon 4B estompés.

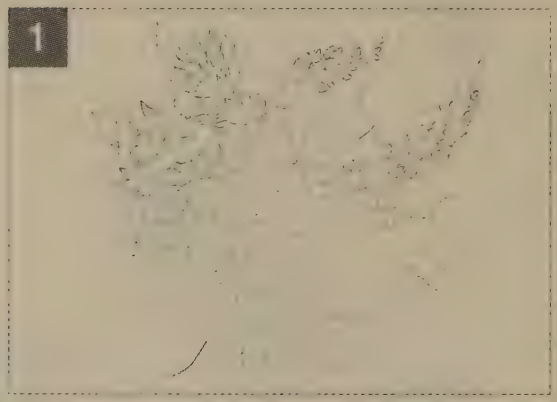


Étape 5

Terminer le dessin en intensifiant les ombres du ciel: crayonner à la mine 4B puis estomper de proche en proche. Préciser, au porte-mine, les détails de l'équipage et de la structure du voilier. Finaliser enfin la mer en esquissant des vaguelettes au crayon 6B, plus ou moins estompées.



Les fleurs d'été

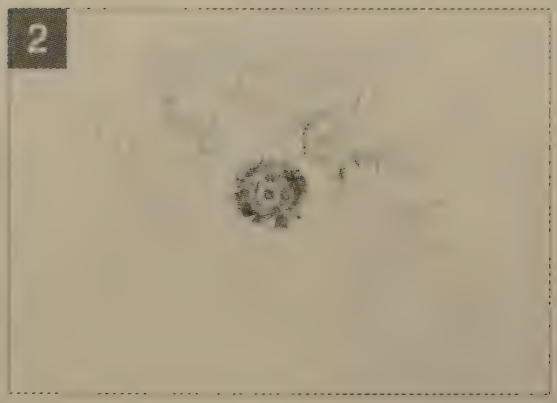


Étape 1
Esquisser les fleurs avec le crayon tendre.

Étape 2
Commencer par dessiner le centre du tournesol, puis dessiner la fleur avec des petites hachures selon sa forme avec la gradation du ton. Marquer les feuilles.

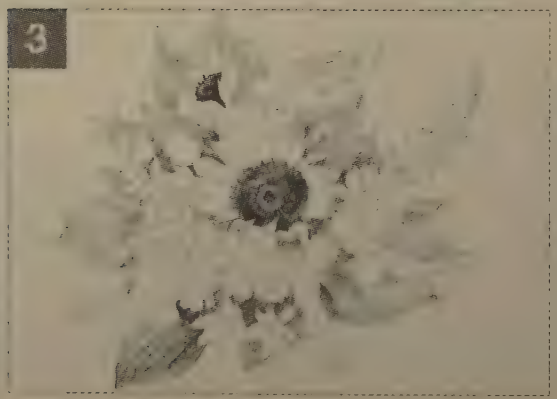
Étape 3
Prendre le crayon 4B et marquer le ton des feuilles autour des fleurs, utiliser la gradation du ton.

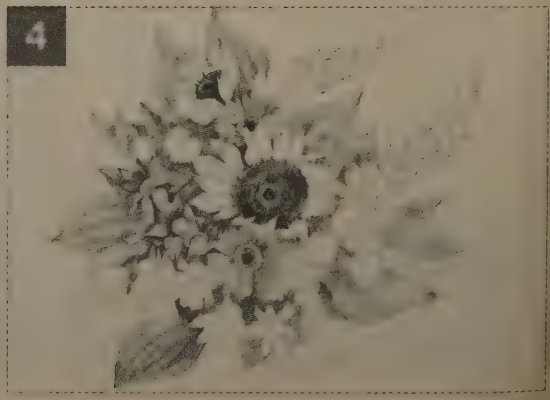
Étape 4
Dessiner le centre du second tournesol, dessiner les fleurs qui sont ombragées, dessiner les zinnias, faire les centres plus sombres et les bouts des pétales plus clairs pour qu'ils ne se confondent pas avec les feuilles.



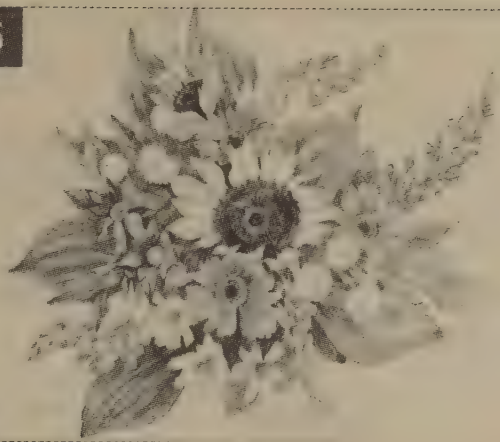
Étape 5
Foncer encore plus les feuilles par endroits, dessiner les petites fleurs avec le ton moyen, marquer légèrement le ton des fleurs blanches d'en bas.

Étape 6
Finir toutes les fleurs, foncer encore plus les feuilles dans l'ombre, hacher légèrement les fleurs claires pour qu'elles ne se perdent pas sur le fond des feuilles.





5



6



Fleur aquatique





Étape 1
Prendre le crayon 4B et esquisser le dessin.

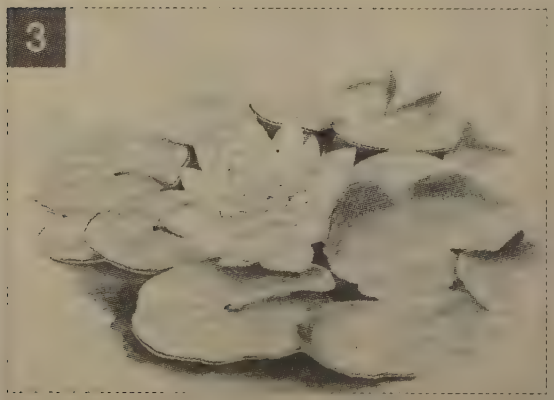
Étape 2
Hacher les feuilles, en faisant la distinction du ton tout d'un coup. Avec le crayon tendre, marquer les ombres, assombrir l'eau tout de suite.

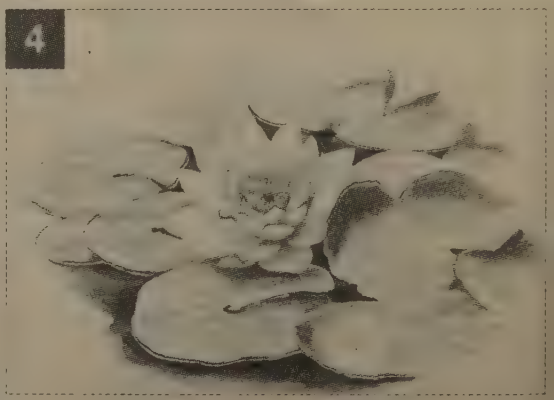
Étape 3
Continuer à travailler sur le dessin des feuilles.

Étape 4
Commencer à dessiner légèrement la fleur, hacher selon la forme, faire le centre sombre, dessiner les pistils, utiliser la ligne de contour aux bouts des pétales, foncer l'ombre sur la feuille juxtaposée du lis.

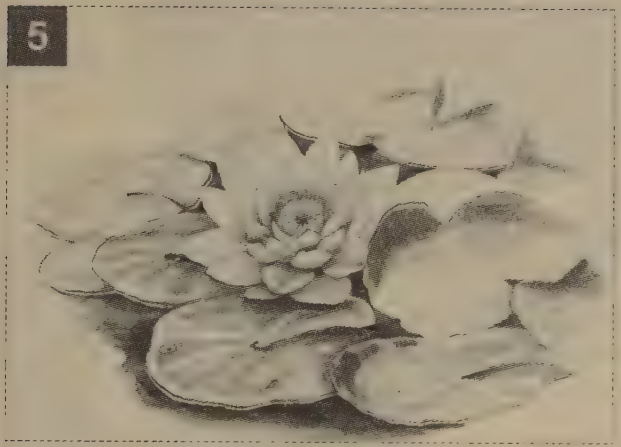
Étape 5
Mettre du ton aux feuilles, accentuer le dessin des nervures, appliquer l'ombre au centre de la fleur, foncer soigneusement les pétales.

Étape 6
Finaliser le ton des feuilles, les foncer, mettre les accents sur la fleur par endroits, renforcer les ombres.





5



6

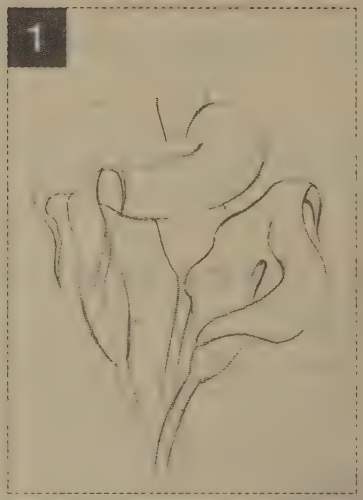


Blanc comme la neige

Étape 1
Dessiner le contour fin avec le crayon tendre B.

Étape 2
Hacher le fond, en accentuant près des fleurs blanches. Utiliser le crayon tendre 3B.

Étape 3
Hacher les feuilles et la tige avec le crayon semi-dur HB. Mettre une couche supplémentaire de petites hachures sur le fond avec le crayon dur H.









Étape 4
Dessiner le bouton et les tiges avec le crayon tendre. Utiliser les crayons 3B et 7B.

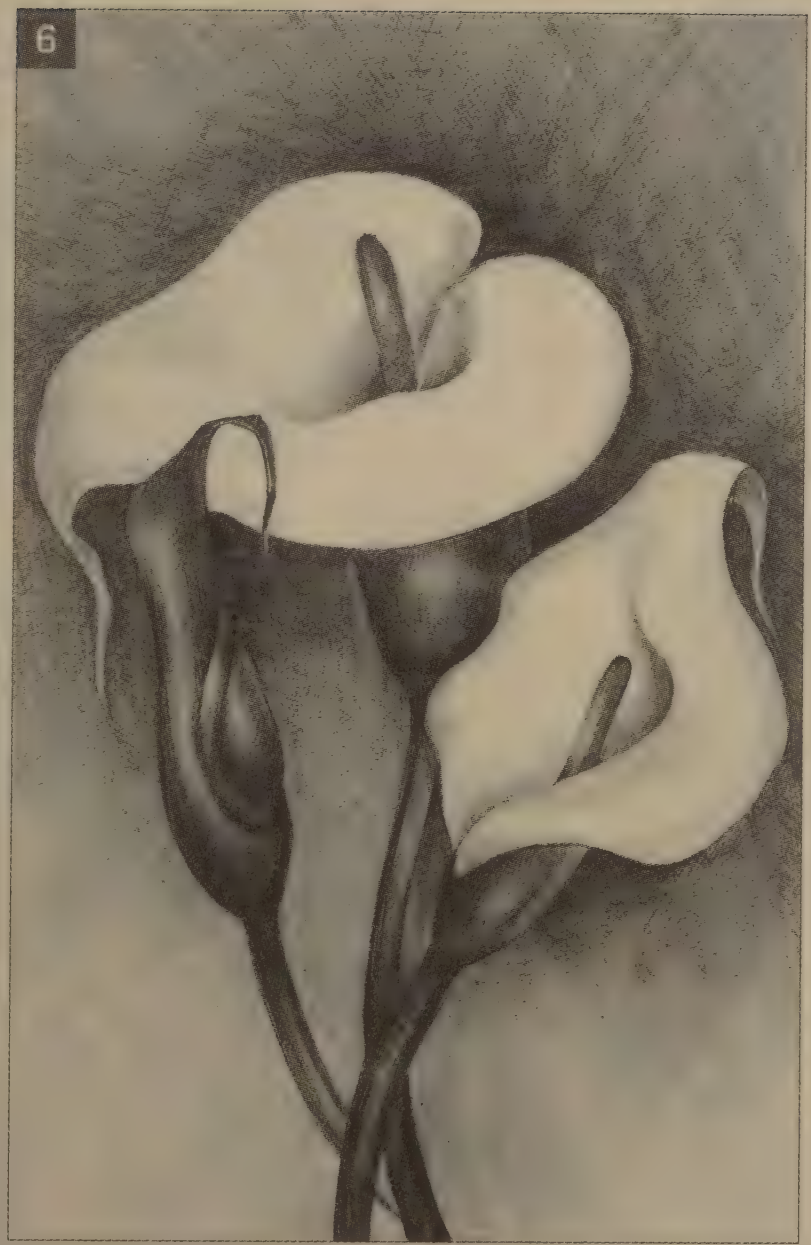
Étape 5

Remplir les pétales et les milieux selon leur forme. Utiliser le crayon dur H.

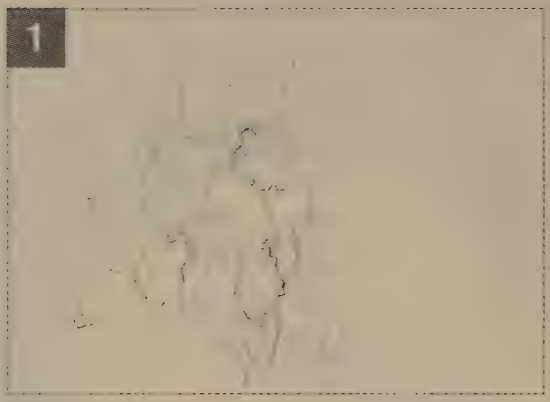


Étape 6

Ajouter des ombres douces qui accentuent les pétales avec le crayon B. Dessiner les centres des fleurs en détail.



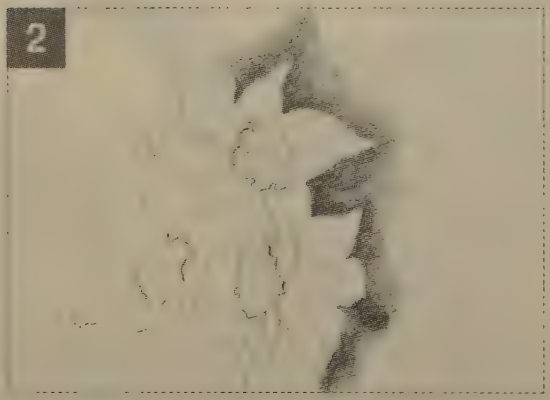
Orchidées



Étape 1
Faire l'esquisse des orchidées au crayon tendre. Commencer par travailler l'arrière-plan à l'aide du crayon tendre 4B.

Étape 2
Continuer à travailler le fond, en y mettant du ton irrégulier, mettre du ton sur la tige et les pétales ombragés.

Étape 3
Commencer à travailler les pétales, les façonner à l'aide de la gradation du ton, commencer à dessiner le centre de la fleur d'en haut, utiliser les lignes de contour.



Étape 4
Dessiner les centres avec le crayon plus dur 2B, hacher selon la forme, dessiner les détails.

Étape 5
Foncer le dessin entier, finir les ombres selon la forme pour accentuer le dessin des pétales, mettre une ombre légère sur la tige, ajouter les accents sur les centres.





5



6



Pavots

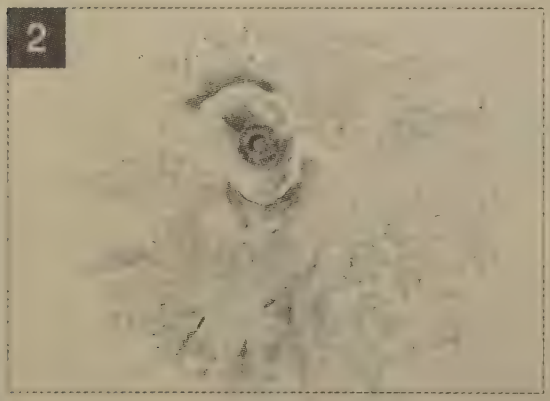


Étape 1
Prendre le crayon semi-dur 2-4B et faire le tracé du bouquet.

Étape 2
Marquer le ton de la fleur de pavot avec des hachures légères, marquer légèrement la verdure en bas du bouquet.

Étape 3
Finir la verdure peu à peu à l'aide de légères hachures.

Étape 4
Passer au dessin du deuxième pavot, travailler avec le contour, commencer à dessiner les bleuets, utiliser une gradation de ton brutale.



Étape 5
Continuer à dessiner les bleuets, appliquer l'ombre sur la verdure derrière le pétale du pavot, dessiner le centre des marguerites.

Étape 6
Finaliser l'ensemble de cette nature morte avec les tons, mettre les contrastes, foncer le centre des pavots et les ombres sur les pétales, ajouter du ton autour du blanc, accentuer le contour par endroits.





5



6



Fleurs des champs



Étape 1
Dessiner les contours du dessin.

Étape 2
Poser le ton des bleuets et le fond de la partie ombragée du vase au crayon B.

Étape 3
Poser le ton général du feuillage (tiges et feuilles) avec des traits souples et plats.



Étape 4
Poser des hachures plus denses sur les fleurs foncées au crayon 2B. Partir du bord des pétales vers le centre, travailler les tiges en laissant quelques reflets.





5



Étape 5

Travailler en détail les fleurs claires : les plus grosses par des traits arrondis et les moins grosses par des traits plus petits et rapides. Accentuer les ombres à l'intérieur du bouquet.

Étape 6

Travailler en détail les feuilles vertes. Marquer des ombres plus denses sur le vase.

6



Tulipes

Étape 1
Dessiner le contour des tulipes.



Étape 2
Préciser les contours. Hachurer les fleurs et les feuilles en respectant leurs lignes au crayon H à mine dure.

Étape 3
Tout couvrir d'une couche de hachures denses en biais, marquer les parties sombres.







Étape 4
Souligner le contour du petit bouton, hachurer son centre au crayon tendre B. Hachurer la partie intérieure de la grosse tulipe. Foncer par hachures en biais les feuilles au premier plan.

Étape 5

Poser une couche au crayon tendre 2B sur les côtés ombragés des boutons, souligner leur relief.

Étape 6

Estomper en ajoutant de l'épaisseur sur les parties sombres au crayon tendre 4B. Souligner le contour de certains pétales avec des traits gras. .

5



6



Bouquet dans un vase

Étape 1
Dessiner le contour du dessin.

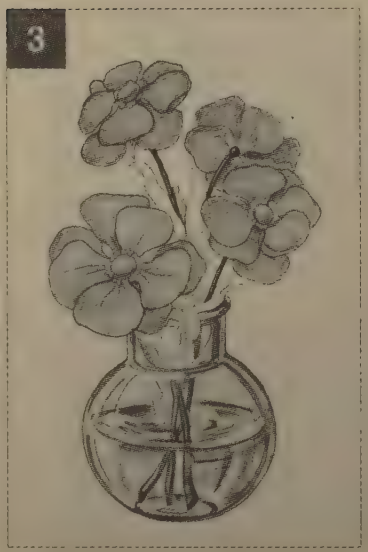
Étape 2
Poser le ton général des fleurs du vase.

Étape 3
Travailler les tiges au crayon à mine tendre. Ajouter les ombres sur le verre et l'eau dans le vase.

Étape 4
Hachurer les feuilles. Commencer avec des traits souples et plats, puis travailler plus en détail les nervures des feuilles.









5



Étape 5

Travailler les pétales des fleurs. Créer des parties ombragées.

Étape 6

Travailler les fleurs en détail, préciser les parties centrales des fleurs. Accentuer les ombres sur les tiges et les feuilles. Préciser les parties sombres sur l'eau et le vase.

6



Fleurs de cactus

Dessin de Rachel Blairy

Étape 1

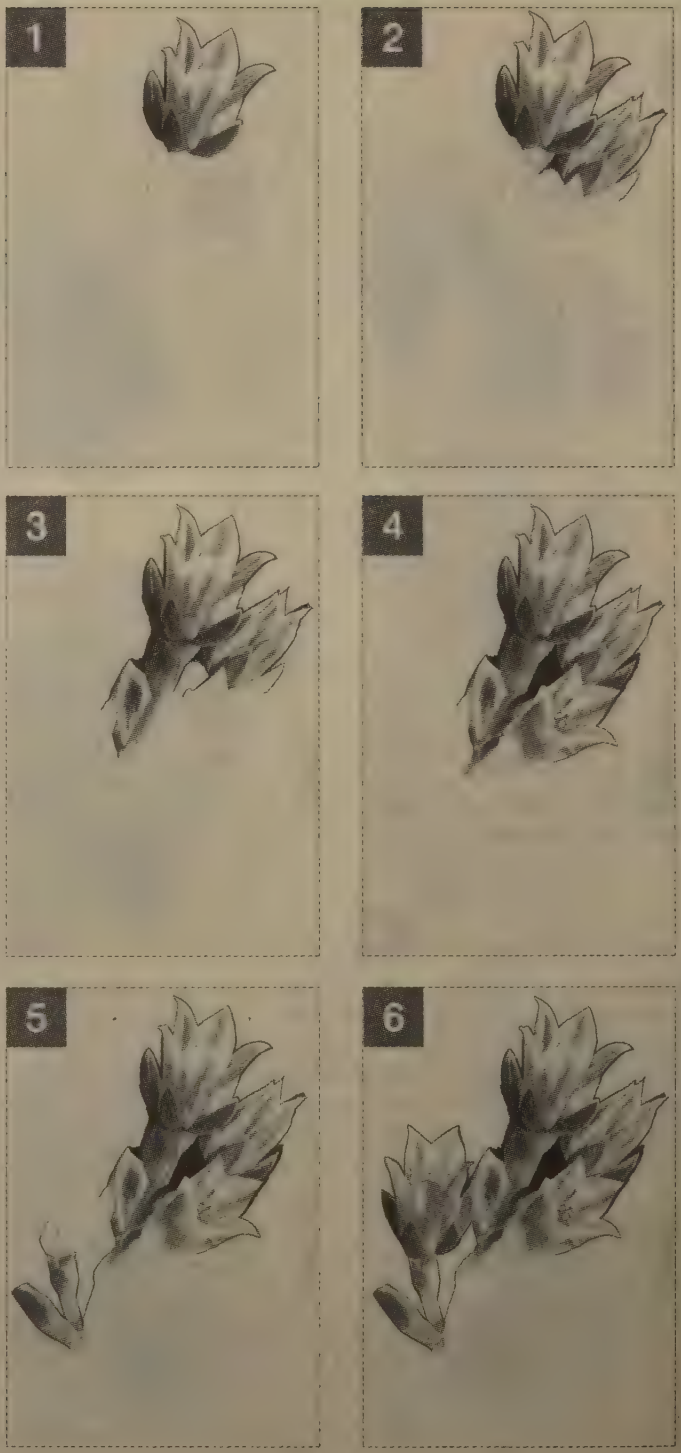
Agrandir le patron fourni aux dimensions du papier bristol blanc choisi puis le reporter à l'aide d'un crayon gras 2B et d'une pointe sèche. Repasser les contours au crayon si nécessaire puis commencer le dessin par les sépales de la fleur la plus haute du bouquet.
Noircir le motif de bas en haut. Teinter ensuite les pétales plus clairs en n'appliquant que de légères traces estompées.

Étapes 2, 3 et 4

Terminer le dessin de la fleur du haut en repassant les contours de la corolle au feutre noir fin. Poursuivre, selon le même principe, le travail des fleurs en les traitant une à une de haut en bas. Après le traitement au crayon, cerner le motif au feutre fin.

Étapes 5 et 6

Figurer les pistils dans la corolle de droite en réservant de petits blancs sur une base de gris léger. Noircir ensuite au gros feutre l'espace entre les fleurs.











Étapes 7 et 8

Poursuivre le dessin par le travail des tiges et des feuilles charnues de la plante grasse. Chaque motif est rempli de graphite de bas en haut de telle sorte que de nombreux blancs soient réservés pour créer l'illusion du volume. Bien observer les zones d'ombre et de lumière : les accentuer si nécessaire pour obtenir un joli clair-obscur.

Étapes 9 et 10

Le dessin au graphite terminé, cerner l'ensemble du bouquet par un filet au feutre noir. L'épaissir par un trait continu réalisé au gros feutre. Noircir enfin le fond au pinceau chargé d'encre de Chine noire.

Lis en fleur

Dessin de Rachel Blair

Étape 1

Vérifier que les dimensions du motif fourni correspondent bien à celles du papier blanc bristol choisi. Sinon en modifier la taille en le photocopiant au taux d'agrandissement souhaité. Transférer ensuite les contours du dessin, à l'aide du crayon gras et de la pointe sèche.
Puis commencer le dessin du lis par les pistils et les étamines : bien marquer ces dernières.

Étapes 2, 3 et 4

Poursuivre le dessin par le travail successif de chaque pétale : commencer par le pétale le plus en arrière pour finir par ceux situés en avant. Cela évitera les éventuels frottements de la main, en cours de travail, sur les parties déjà dessinées.

Étapes 5 et 6

Chaque pétale se travaille comme suit : réalisation d'un fondu gris clair obtenu par coups de crayon longitudinaux ; ouverture de traînées blanches à la base ; rehaut par un second dépôt de graphite pour les nervures et dessin des taches rondes constellant le motif.









Étapes 7 et 8

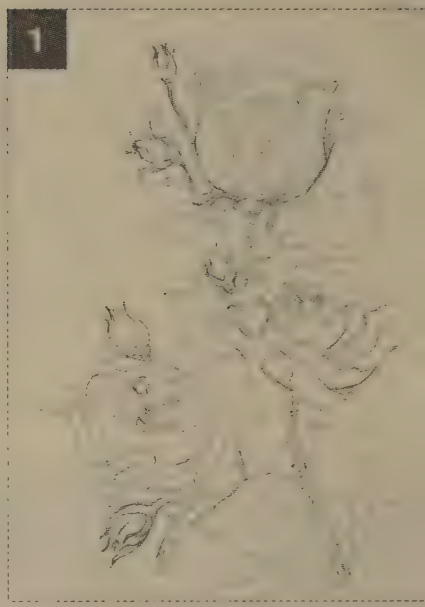
À noter que les bases et les extrémités des pétales sont plutôt claires tandis que les parties centrales sont riches en effets de texture et taches. La corolle terminée, harmoniser le résultat : renforcer certaines ombres, ouvrir certains blancs. Poursuivre par le traitement des deux feuilles rehaussées d'un aplat sombre de graphite.

Étape 9

Dessiner, sur l'aplat de chaque feuille, des lignes plus claires à l'aide d'une estompe ou d'une gomme mie de pain épointée. Colorer le fond aux pastels blanc et beige, sans estomper.

Rosier

Étape 1
Esquisser le dessin de base du bouquet au crayon HB.



Étape 2
Poser le ton général sur la tige et les sépales des boutons.

Étape 3
Poser les ombres principales sur les pétales.







Étape 4
Hachurer les feuilles au crayon HB.

5



Étape 5

Marquer le contraste des ombres sur les fleurs. Dessiner les nervures sur les feuilles, marquer les contours des feuilles et des fleurs.

Étape 6

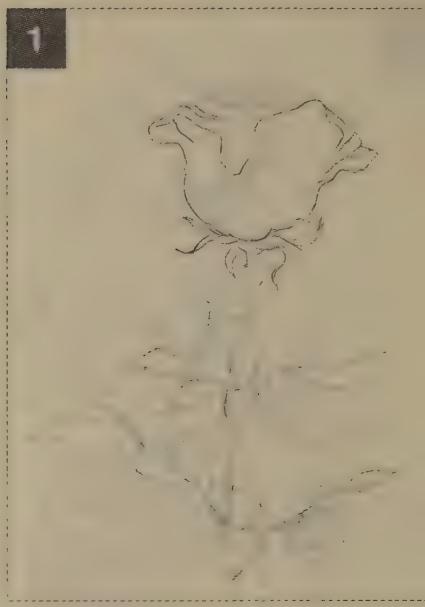
Ajouter les épines, approfondir les ombres sur les roses et les boutons. Travailler les ombres pour figurer les différents plans.

6



Rose juste éclose

Étape 1
Esquisser le croquis de la fleur.



Étape 2
Poser le ton général sur la tige et les sépales au crayon HB.

Étape 3
Poser les ombres sur le bouton par des hachures souples, en suivant la forme et le galbe des pétales.







Étape 4
Poser le ton général des feuilles par des hachures en partant du centre.

5



Étape 5

Ajouter des ombres plus profondes sur la fleur, dessiner les nervures et les contours des feuilles au crayon tendre B.

Étape 6

Détailler le bouton, les pétales, approfondir les ombres. Ajouter du contraste en bordure des feuilles. Dessiner les épines sur la tige.

6



Bouton de rose

Étape 1
Esquisser le croquis de la fleur au crayon HB.



Étape 2
Poser le ton général sur la tige et les sépales au crayon B, sur les pétales au crayon H.

Étape 3
Hachurer les feuilles au crayon HB selon leur forme.







Étape 4
Marquer le contraste des ombres par endroits sur le bouton au crayon 2B.



Étape 5

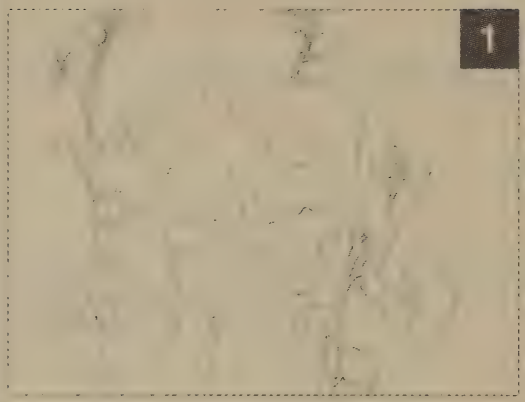
Détailler le bouton et les pétales de la rose.

Étape 6

Marquer le contraste des nervures sur les feuilles, dessiner les épines, souligner le contour des feuilles.

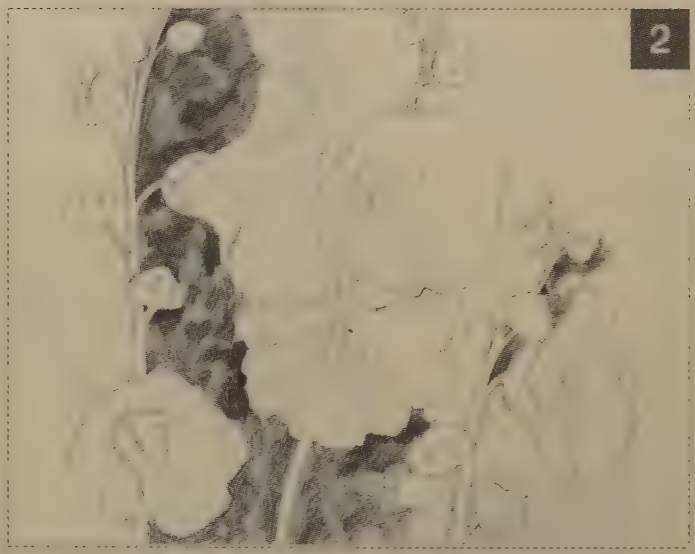


Mauves



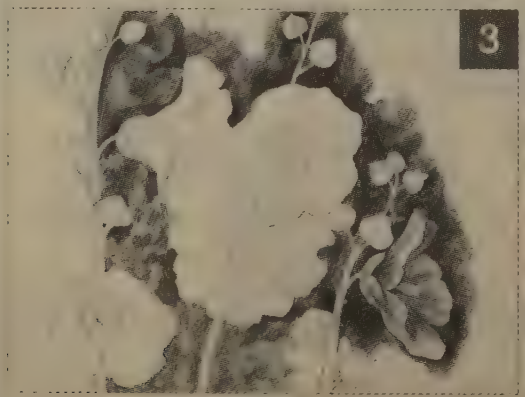
Étape 1
Esquisser légèrement les mauves sur le papier avec le crayon tendre.

Étape 2
Mettre du ton avec la gradation à l'arrière-plan, utiliser un crayon 6-8B.



Étape 3
Ensuite, hacher le fond avec la gradation du ton. Hacher la fleur de mauve, tracer les hachures longues selon la forme des pétales, foncer le centre de la fleur, cela donne plus de relief.

Étape 4
Hacher le fond jusqu'à la fin.







Étape 5

Marquer légèrement le ton des mauves, accentuer les pétales par endroits à l'aide du ton, mettre du ton plus sombre autour du centre de la fleur, marquer le dessin sur les boutons.

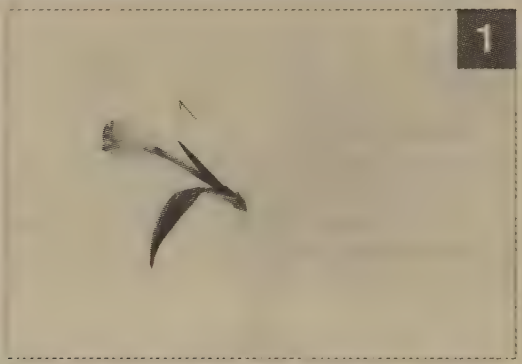
Étape 6

Finir les fleurs, accentuer la forme à l'aide de l'ombre, mettre du ton sur les boutons, laisser le haut clair, cela les rend plus en relief. Foncer le fond près des fleurs afin de les faire sortir à l'avant-plan.



Bouquet de tulipes

Dessin de Rachel Blairy



Étape 1

S'assurer que le motif fourni a les dimensions correspondant au papier bristol blanc choisi. En modifier éventuellement la taille à la photocopieuse. Transférer ensuite le dessin à l'aide d'un crayon gras et d'une pointe sèche.

Commencer le bouquet par les fleurs en progressant de la gauche vers la droite si vous êtes droitier, inversement si vous êtes gaucher.

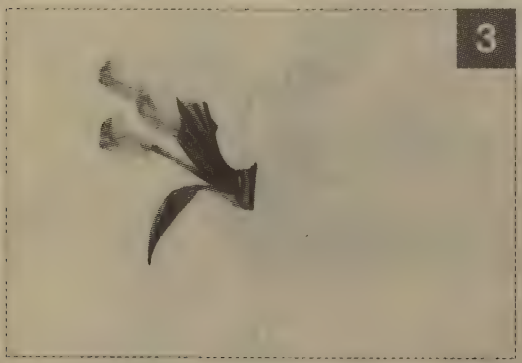


Étapes 2, 3 et 4

Rehausser les contours puis appliquer du graphite en couche épaisse sur les feuilles dans le sens de la pousse.

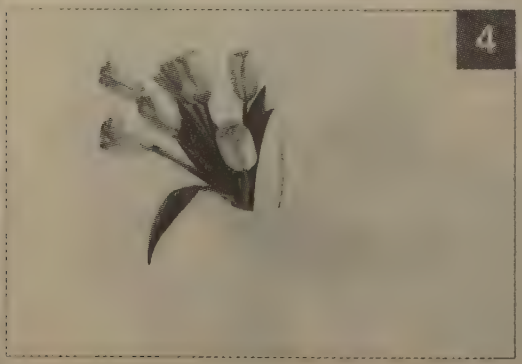
Figurer les nervures en « négatif » à l'aide d'une gomme mie de pain épointée.

Travailler ainsi toutes les tiges et les feuilles du bouquet : bien repérer les zones éclairées et l'emplacement des nervures.



Étape 5

Les tulipes se dessinent également avec un bâtonnet de graphite 8B : utiliser un bout aiguisé et appliquer de légères traces en suivant les contours de la corolle. Puis donner du volume en enveloppant la forme avec la pointe fine d'une estompe propre.

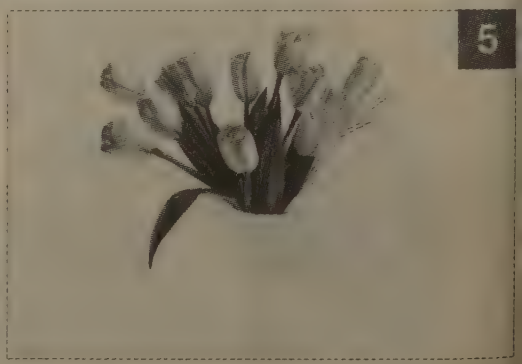


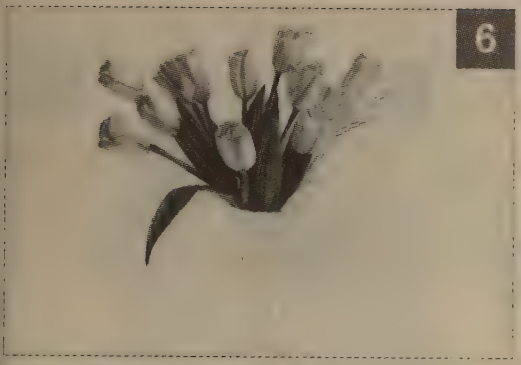
Étapes 6, 7 et 8

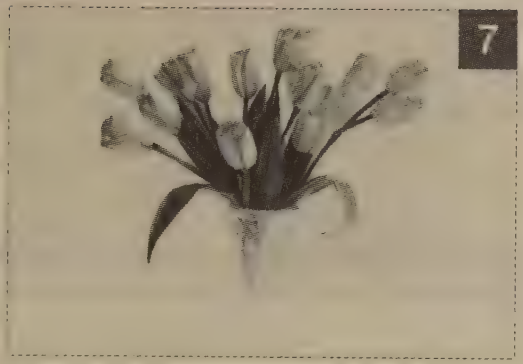
Avec la gomme mie de pain modelée en pointe, rehausser les blancs de chaque corolle, notamment au niveau de l'enroulement des pétales.

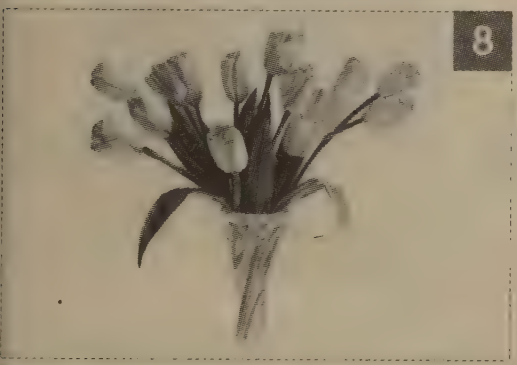
Travailler ensuite le vase en verre transparent dans lequel sont visibles tiges et feuilles ; figurer celles-ci en demi-teintes estompées.

Veiller néanmoins de bien marquer par un filet fin les contours de chaque tige ; appliquer le graphite toujours dans le sens de la pousse, de bas en haut.









Étape 9

Estomper, à l'aide d'une petite estompe fine, l'espace entre les tiges. Rehausser si nécessaire certains contours pour renforcer le dessin. Après finitions, fixer l'œuvre en vaporisant une couche de fixatif.



Petit chien

Étape 1
Esquisser les contours du dessin au crayon HB.



Étape 2
Poser par hachures le ton général sur le museau et les oreilles.

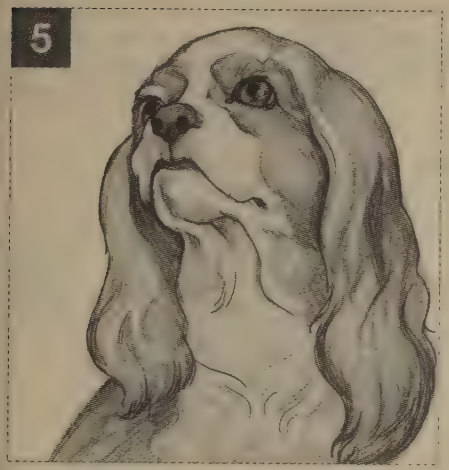
Étape 3
Hachurer les ombres sur la partie blanche du museau et du cou. Poser le ton des yeux et du nez.







Étape 4
Poser les ombres sur les oreilles, la tête et le cou. Donner du volume aux yeux et au nez.

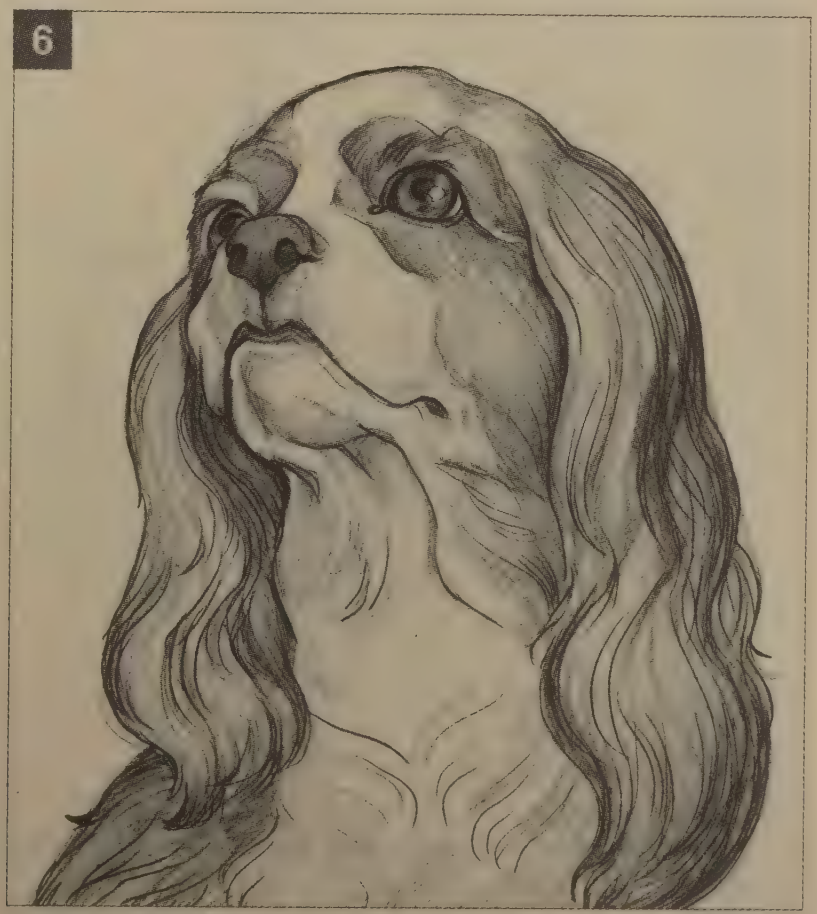


Étape 5

Poser le ton général sur le corps du chien. Marquer le contraste des ombres sur les oreilles. Ombrer le poitrail en suivant le sens du poil.

Étape 6

Détailler le dessin : travailler le pelage, les yeux et les sourcils.



Hibou

Étape 1
Tracer les contours au crayon H. Marquer la tête, le corps, les pattes et les ailes.

Étape 2
Dessiner plus en détail les éléments du dessin – les yeux, les plumes, les pattes, les oreilles. Effacer les lignes noires de la composition.

Étape 3
Dessiner les traits fins avec le crayon 2B dans les parties les plus sombres.









Étape 4
Hachurer les yeux, appliquer les ombres sur la tête, le ventre et la queue à l'aide du crayon 2B.

Étape 5

Dessiner des ombres plus denses sous les ailes et les sourcils. Ombrer les yeux. Hachurer le fond avec le crayon HB.

5



Étape 6

Finaliser les détails. Appliquer les ombres sur les pattes et les griffes. Finir de marquer le fond avec le crayon B.

6

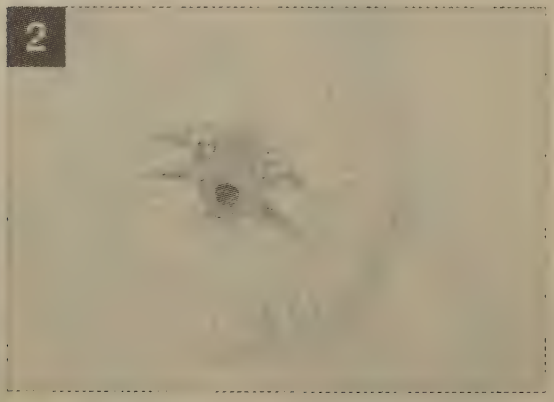


Une frimousse



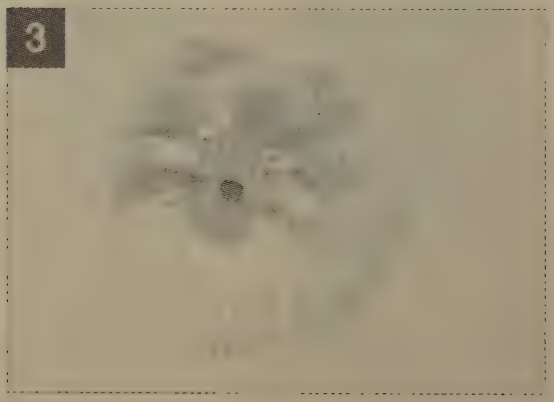
Étape 1

Tracer le dessin au crayon à mine d'une dureté moyenne HB.



Étape 2

Marquer les endroits les plus foncés du minois au même crayon HB. Densifier le tracé pour dessiner le nez.

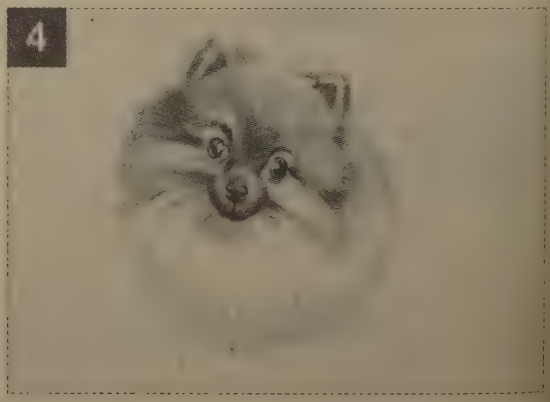


Étape 3

Poser le tracé dans le sens des poils en partant du nez vers les extrémités. Réaliser de longs tracés souples. Utiliser le crayon HB pour dessiner les oreilles par tracé court.

Étape 4

Dessiner la frimousse au crayon tendre 3B. Souligner par tracé court la bouche, le nez et le contour de la frimousse. Dessiner les yeux en laissant les reflets en blanc. Souligner les ombres autour des yeux par brefs tracés délicats.



5



Étape 5

Utiliser le crayon HB pour souligner les ombres à l'intérieur des oreilles, dessiner le pelage de la frimousse, souligner les ombres et les parties claires du pelage.

Étape 6

Utiliser la technique des hachures pour remplir la poitrine au crayon dur 2H et pour remplir le corps au crayon tendre.

6



Un canard sauvage



Étape 1

Tracer le dessin au crayon à mine d'une dureté moyenne HB.

Étape 2

Utiliser la technique des hachures pour remplir du même crayon la tête et la poitrine de l'oiseau. Poser des tracés en diagonale.



Étape 3

Poser au crayon tendre 3B le ton des ailes en laissant leur bordure en blanc.

Étape 4

Travailler au crayon 3B les plumes sur la poitrine. Dessiner la tête, les yeux et le bec.





5



Étape 5

Marquer au crayon tendre B la structure des plumes sur la tête, les joues et le cou par brefs tracés rapides. Tracer les ombres au sol au crayon dur 2H.

Étape 6

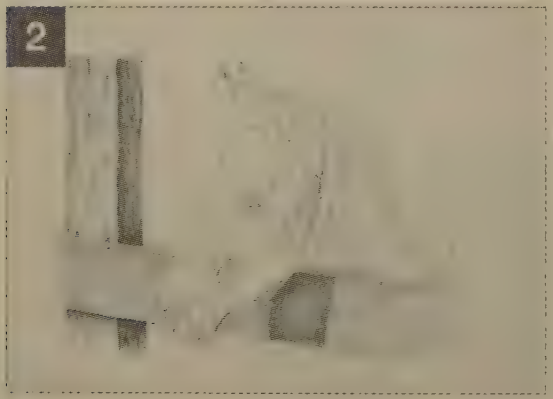
Dessiner les ombres dans l'herbe et souligner le contour des herbes hautes au crayon tendre 3B.

6



Un cheval





Étape 1

Tracer le dessin au crayon à mine d'une dureté moyenne HB.

Étape 2

Utiliser la technique des hachures pour remplir la barrière en bois au crayon dur 2H. Respecter la verticalité et l'horizontalité des planches en choisissant le tracé correspondant. Utiliser la technique des hachures pour remplir les ombres au crayon HB et souligner la structure de l'arbre.

Étape 3

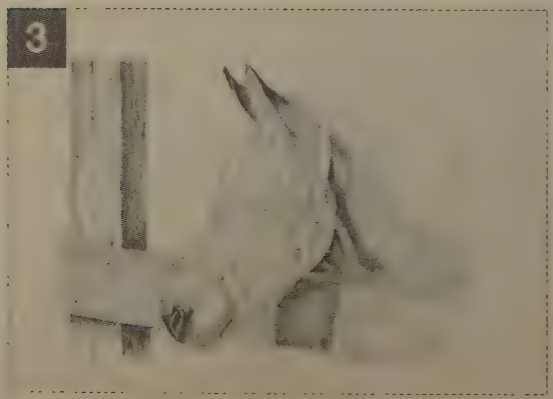
Utiliser la technique des hachures pour remplir la tête et le corps du cheval au crayon dur 2H. Marquer au crayon tendre 3B les endroits les plus foncés sur la gueule du cheval, à savoir le nez et les oreilles.

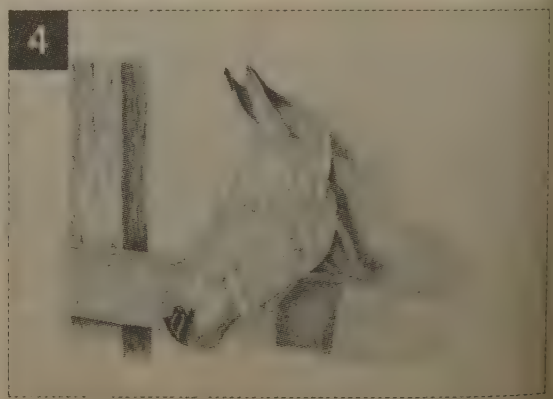
Étape 4

Dessiner au crayon tendre 3B l'ombre de la bride sur la gueule du cheval et l'ombre de la gueule elle-même. Dessiner le nez et la bouche du cheval.

Étape 5

Utiliser le crayon tendre 3B pour dessiner l'œil du cheval. Utiliser le crayon dur 2H pour marquer les nervures et les veines sur la gueule par tracé rapide et délicat. Travailler le cou au crayon tendre 3B.





Étape 6

Travailler la crinière avec le crayon tendre 3B. Poser le tracé dans le sens des poils en partant du cou vers les pointes. Adoucir les pointes avec le tracé du crayon dur 2H. Dessiner la bride au crayon HB en laissant les reflets en blanc.

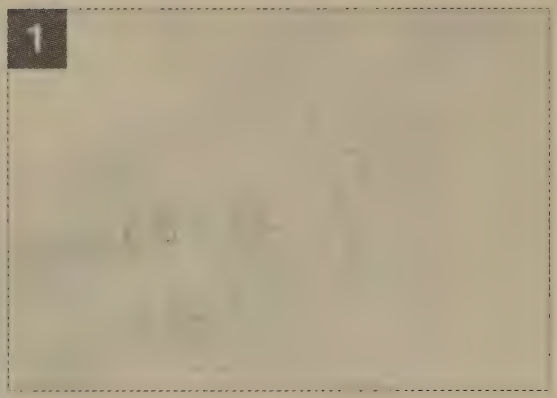
5



6



La chasse



Étape 1
Esquisser le dessin au crayon H.

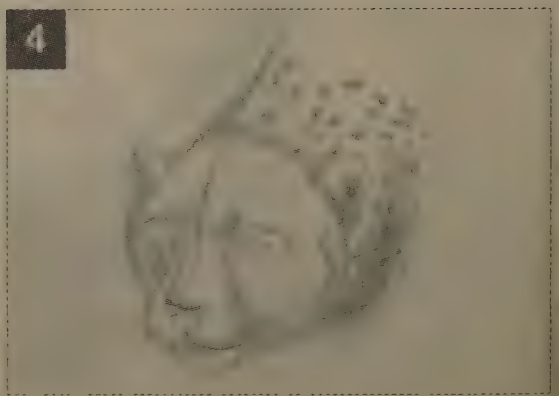
Étape 2
Poser l'ombre générale au crayon 2B.

Étape 3
Travailler les yeux au crayon F et les prunelles au crayon 2B. Laisser les reflets en blanc.

Étape 4
Travailler au crayon 2B le pelage et les taches en enrichissant progressivement le ton. Utiliser le crayon mécanique pour les détails.







Étape 5

Travailler le nez et la ligne de la bouche au crayon 2B. Marquer la moustache. Terminer le pelage avec des traits souples suivant la forme.

Étape 6

Dessiner taches et rayures sur la gueule au crayon 2B.

5



6



Chaton aux aguets



Étape 1
Esquisser le dessin au crayon HB.

Étape 2
Hachurer la tête et les oreilles à l'exception du museau et de l'intérieur des oreilles.

Étape 3
Balayer tout le corps du chaton par des hachures légères dans le sens du poil. Laisser en blanc les pattes, le ventre et l'extrémité de la queue.



Étape 4
Poser le ton sur les yeux en laissant des rehauts, ainsi que sur le nez et l'intérieur des oreilles. Donner du volume aux pattes.





Étape 5

Poser les ombres principales sur le museau, les oreilles, le cou, le ventre, les pattes et la queue.

Étape 6

Ajouter les détails: travailler le pelage du corps et de la queue, marquer le contraste des ombres sur la tête. Dessiner la moustache et les griffes.

5



6



Perroquet Amazone



Étape 1
Faire une esquisse au crayon.

Étape 2
Poser les ombres principales en aplat, estomper légèrement pour gagner en souplesse.

Étape 3
Travailler l'œil au crayon tendre en laissant le reflet en blanc. Le ton dépend de la pression exercée sur la mine. Travailler la tête et le cou au crayon tendre, en pressant légèrement, puis appuyer plus fort.



Étape 4
Travailler le bec avec souplesse.







Étape 5

Travailler les plumes de l'oiseau selon la forme en pressant légèrement, puis appuyer plus fort.

Étape 6

Foncer les parties sombres au crayon tendre. Ajouter quelques feuilles à l'arrière-plan.



Renard



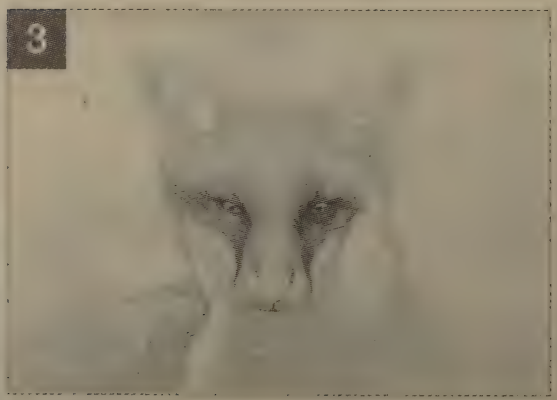
Étape 1
Faire une esquisse au crayon.

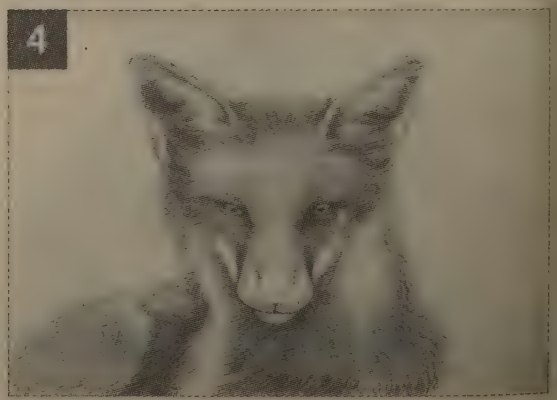
Étape 2
Poser les principales ombres au crayon tendre. Généraliser un peu les contours du dessin en estompant.



Étape 3
Travailler les yeux au crayon tendre en laissant les reflets en blanc. Foncer la zone autour des yeux en descendant vers le nez au crayon tendre. Travailler la forme et le pelage au crayon pointu. Poser tous les traits selon la forme.

Étape 4
Travailler le pelage au crayon plus sec.





5



Étape 5

Dessiner le nez, poser le ton général en augmentant la pression. Poser l'ombre selon la forme en appuyant encore plus fort. Faire les narines au crayon le plus tendre. Foncer un peu le pelage selon la forme sur le cou et la tête.

Étape 6

Les derniers traits – la moustache et les sourcils. Dessiner les sourcils et la moustache au crayon tendre et fin. Ajouter un peu de poils aux endroits sombres au crayon plus sec. Ajouter l'arrière-plan au crayon tendre.

6



Poulain



Étape 1
Dessiner le contour du poulain au crayon H.

Étape 2
Travailler tout le corps de l'animal, sauf les taches blanches sur les jambes et la bouche, avec un trait plat au crayon B.

Étape 3
Couvrir la crinière, la queue et les sabots avec un ton léger au crayon 2B. Poser le trait dans le sens de la pousse du poil.

Étape 4
Poser les ombres sur le ventre et les jambes au crayon 2B. Travailler les ombres sur les parties blanches du cheval – sur les jambes autour des sabots. Travailler la tête, et en particulier les yeux et les naseaux. Poser les ombres.

Étape 5
Accentuer les ombres sur le corps, travailler plus en détail la crinière et la queue du poulain au crayon 2B pour les rendre plus réalistes.

Étape 6
Poser les rehauts sur le corps, la bouche et les sabots avec une gomme. Ajouter l'herbe.








5


6

Chien esquimau

Étape 1
Dessiner le contour du chien.



Étape 2
Couvrir les parties sombres du pelage, la truffe et l'intérieur des oreilles avec un trait plat au crayon H.

Étape 3
Hachurer le pelage sur le museau et les oreilles au crayon B bien taillé, poser les ombres sur les narines.







Étape 4
Poser le ton général sur les yeux, terminer la gueule et les oreilles.

Étape 5
Hachurer le cou au crayon B.

5



Étape 6
Hachurer les parties blanches du pelage au crayon H à mine dure. Poser le trait dans le sens de la pousse du poil.

6



Chaton

Étape 1
Dessiner le contour du chaton.



Étape 2
Hachurer tout le corps du chaton au crayon H, poser les traits dans le sens de la pousse du poil, en séparant visuellement la surface de la fourrure, en bandes individuelles.

Étape 3
Poser le ton sur les yeux et le nez. Commencer à travailler le pelage sur le corps et la tête du chat pour les rendre plus réalistes.







Étape 4
Terminer le pelage, ajouter les ombres sur les oreilles.

Étape 5

Préciser le pelage sur la queue et les pattes par petits traits.

5



Étape 6

Accentuer les ombres sur le corps, le museau et les oreilles. Ajouter les détails : la moustache, des poils sur le museau, préciser les sourcils. Pour créer l'effet duveteux, entourer toute la silhouette du chaton de petits traits hachurés au crayon HB.

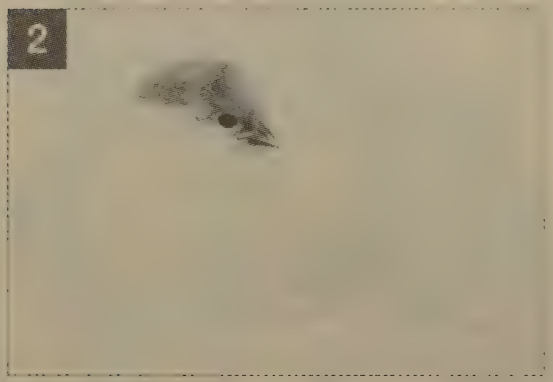
6

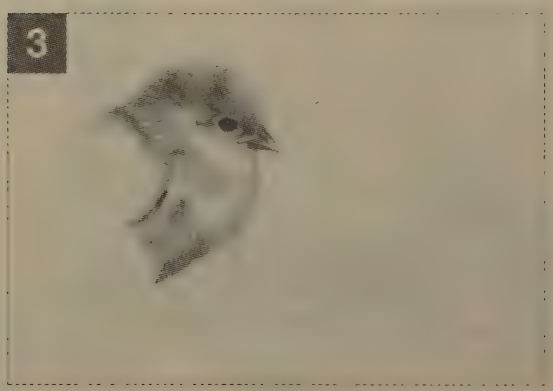


Petit poussin

Dessin de Rachel Blairy







Étape 1

Vérifier que les dimensions du motif fourni correspondent bien à celles du papier choisi. Sinon en modifier la taille en le photocopiant au taux d'agrandissement souhaité. Puis transférer les contours du dessin.

Commencer ensuite le portrait du poussin en rehaussant l'œil et le bec au crayon graphite 5B.

Étapes 2, 3 et 4

Démarrer le travail du duvet au niveau de la zone située entre l'œil et le bec : y tracer, d'une main légère, une série de croisillons libres. Puis dessiner des hachures verticales de bas en haut au sommet de la tête.

Poursuivre les hachures sur la partie basse de la tête mais en les inclinant vers la gauche. Sur l'abdomen, les poils sont orientés vers le bas ; au niveau de l'aile et dans le dos, ils sont à incliner et diriger vers l'arrière. Pour un rendu réaliste, bien respecter cette direction des traits.

Étape 5

Appliquer sur la patte de devant un fondu gris clair ; ouvrir quelques blancs pour les reflets et dessiner les plis de peau et les écailles.

Étapes 6, 7 et 8

Travailler selon le même principe la seconde patte ; la monter un peu plus en valeur car elle est marquée par l'ombre portée de la première.

Terminer le dessin par les deux moitiés de coquille à traiter en fondus estompés : appliquer du graphite puis estomper au doigt en enveloppant la forme pour rendre le volume.











Étape 9

Le dessin terminé, le protéger en le pulvérisant d'une légère couche de fixatif.



Chiots

Dessin de Rachel Blairy



Étape 1

Agrandir le patron fourni aux dimensions du papier bristol blanc préconisé puis le reporter à l'aide d'un crayon gras 2B et d'une pointe sèche. Repasser les contours si nécessaire et commencer le dessin par le chiot de gauche si vous êtes droitier et le chiot de droite si vous êtes gaucher. Dessiner d'abord les yeux puis les oreilles.

Étapes 2, 3, 4 et 5

Travailler les oreilles, le sommet de la tête et le museau en aplats fondus et estompés. Réserver des blancs sur la partie droite de la tête. Poursuivre par la fourrure du corps et des pattes en orientant les hachures de haut en bas. Au niveau du ventre, tracer des longs poils ondulés comme indiqué ci-contre. Ombrer en montant en valeur par des passages successifs de crayon.

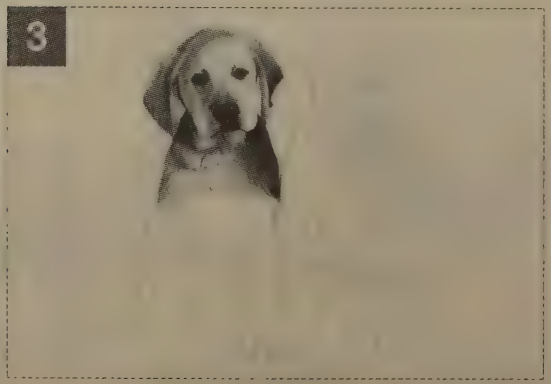


Étape 6

Poursuivre par le dessin du chiot de droite en procédant comme pour le premier: débuter par le rehaut des pupilles noires en réservant néanmoins des blancs pour figurer les reflets de lumière; travailler les oreilles par une série de hachures fines descendantes et estompées.

Étapes 7, 8, et 9

Le pelage du corps est long et met en valeur la musculature du jeune chiot. Il est fortement ombré au niveau du ventre et des pattes. En revanche, en raison de l'éclairage, toute la partie droite du corps est « noyée » dans la lumière et se confond donc avec le blanc du fond. Ne pas indiquer à cet endroit de contour. Éclairer les blancs à l'aide de la gomme mie de pain, si nécessaire.





5



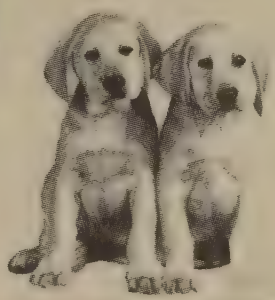
6



7



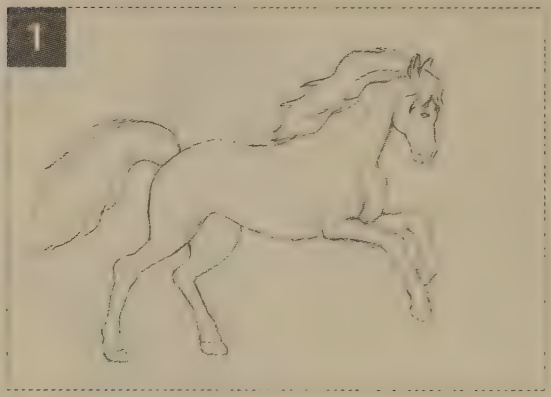
8



9



Saut d'obstacle



Étape 1
Poser le contour du dessin au crayon HB.

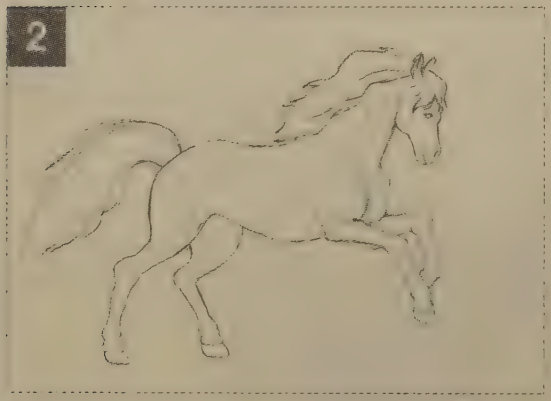
Étape 2
Hachurer doucement tout le corps du cheval au crayon H.

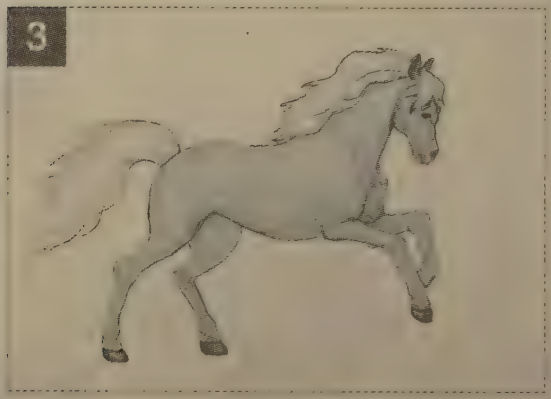
Étape 3
Hachurer les sabots et les yeux au crayon B, foncer les naseaux sur la gueule.

Étape 4
Dessiner la crinière et la queue par traits ondulés au crayon 2B.

Étape 5
Ajouter les ombres sur le corps du cheval au crayon B : sur le cou, la poitrine, les jambes et la bouche.

Étape 6
Travailler l'herbe sous les sabots du cheval par traits verticaux souples. Ajouter les ombres douces sur la queue et la crinière.







5



6



Un loup



Étape 1
Tracer le dessin au crayon dur H.

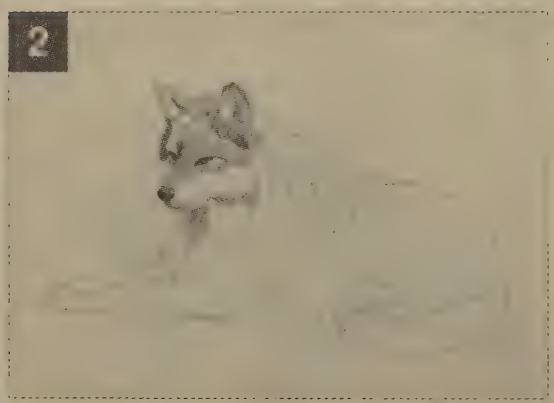
Étape 2
Remplir au crayon dur 2H avec la technique des hachures la gueule en posant le tracé dans le sens des poils. Tracer le nez et les yeux au crayon tendre B et marquer les endroits foncés sur la tête et les oreilles.

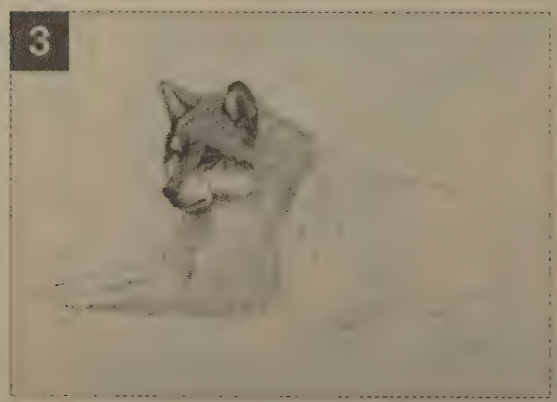
Étape 3
Dessiner le pelage, la gueule et la bouche au crayon tendre 3B. Tracer le pelage sur le cou et les pattes au crayon dur 2H.

Étape 4
Dessiner la poitrine et les pattes au crayon tendre, donner du contraste. Tracer le pelage sur le corps au crayon dur.

Étape 5
Souligner les ombres sur le corps au crayon tendre 3B. Dessiner le pelage sur le corps au crayon HB. Tracer le pelage sur la patte arrière au crayon dur 2H, poser des tracés brefs et rapides dans le sens des poils en partant de la base de la queue vers les extrémités de la hanche.

Étape 6
Travailler le pelage de la patte arrière et le corps au crayon HB.







5

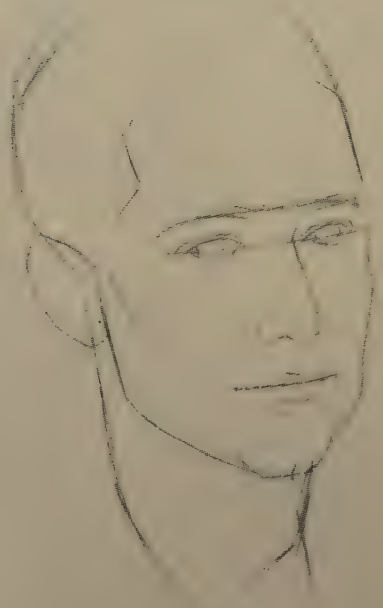


6





Les amoureux p. 44



Garçon en chemise p. 46



Garçon et jeune fille p. 48



L'enfance p. 50



Un homme heureux p. 52



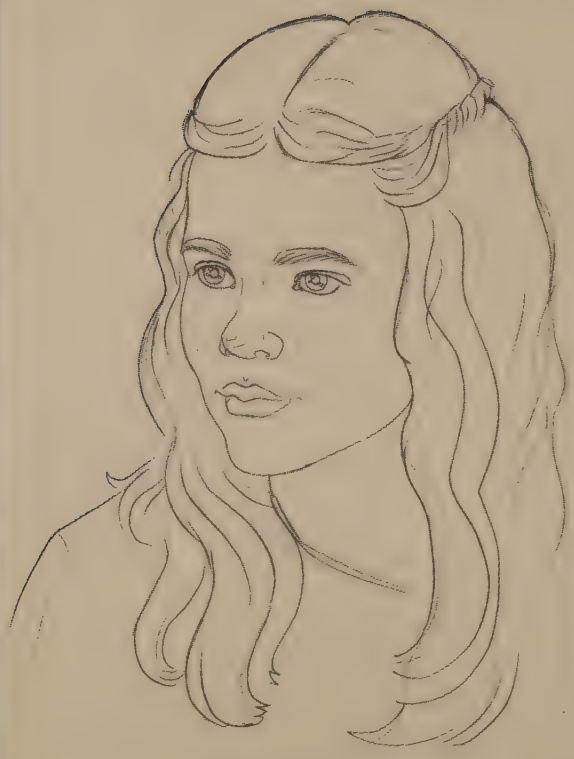
Portrait de petite fille p. 54



Fille aux cheveux courts p. 56



Jeune fille p. 58



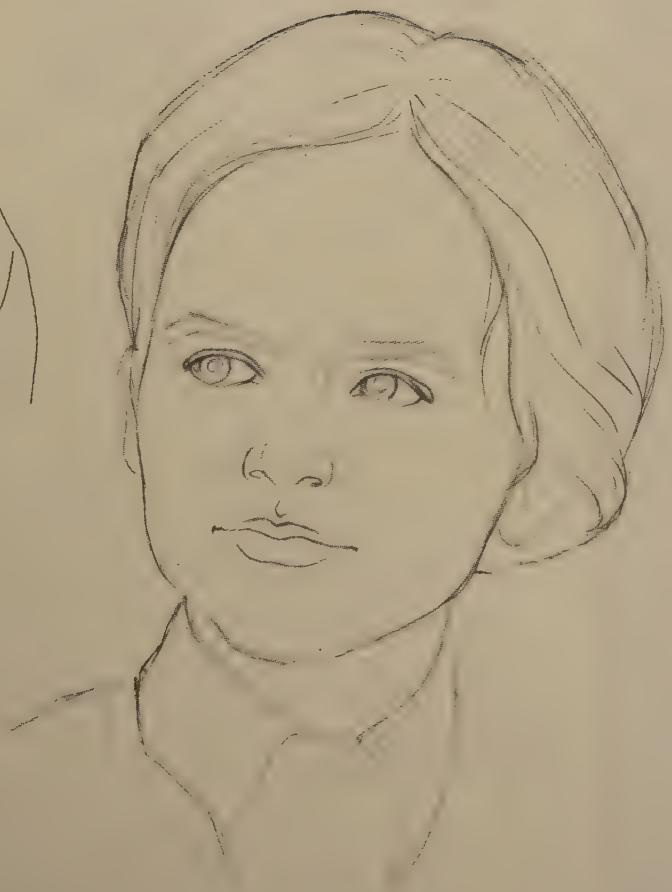
Jeune femme p. 60



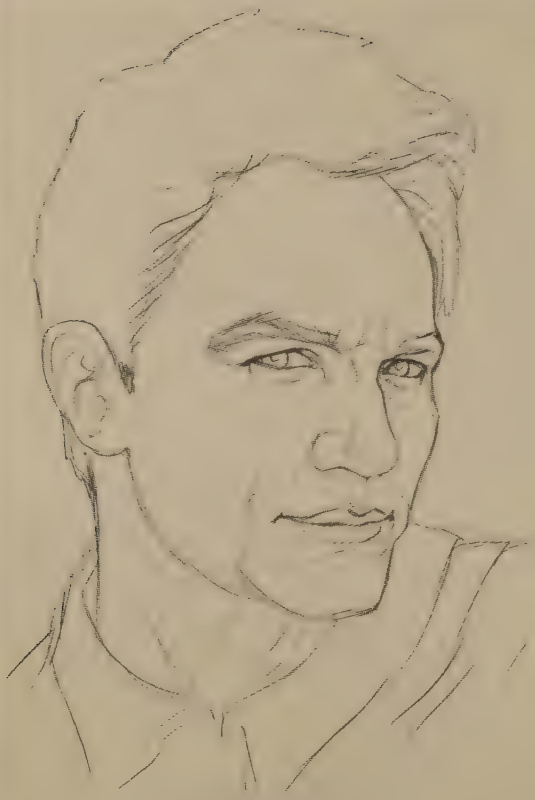
Fillette à la barrette p. 62



Belle Asia p. 64



Professeure p. 66



Mon frère p. 68

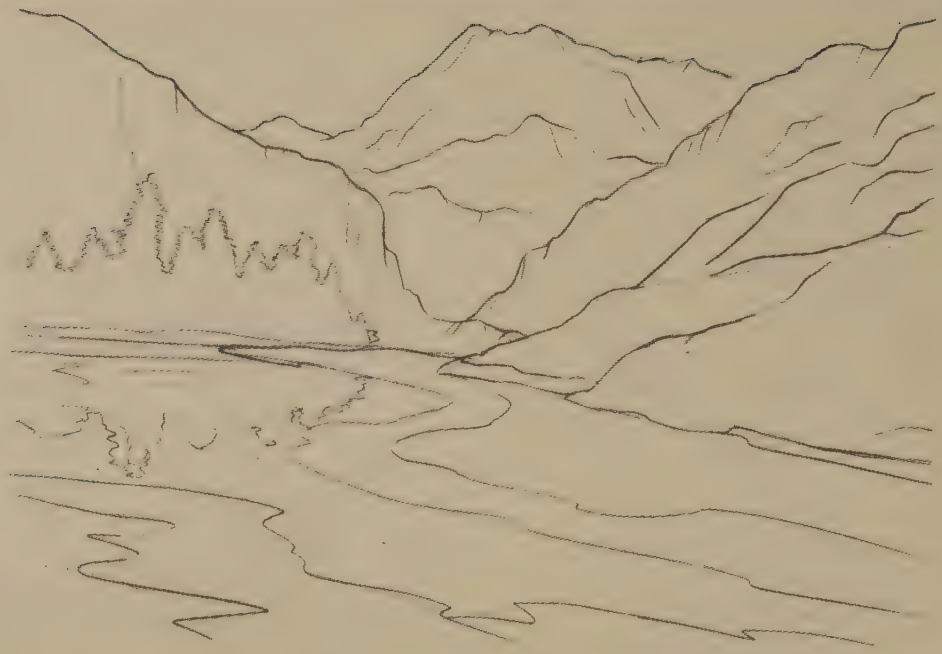


Jeanne p. 70

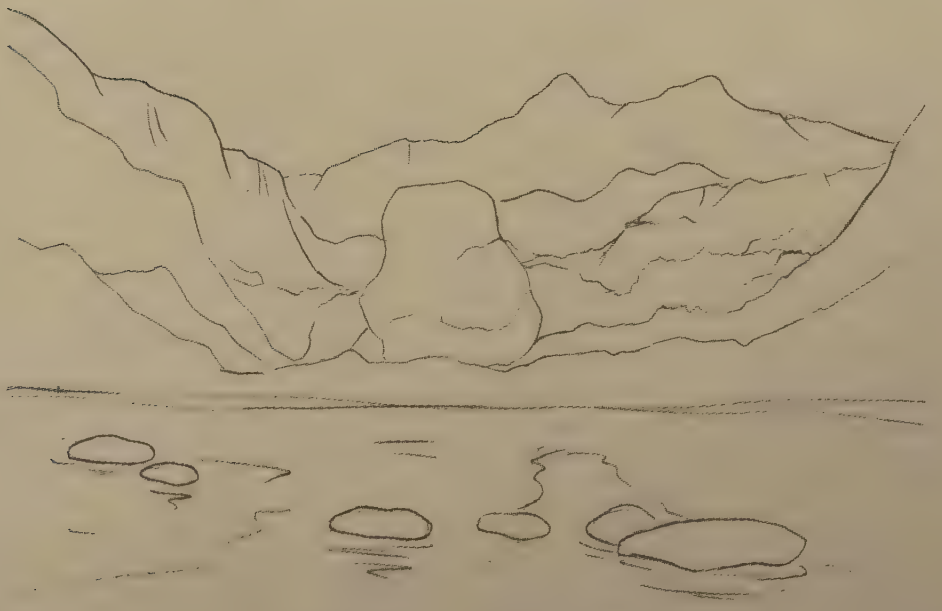


Professeur de français p. 72

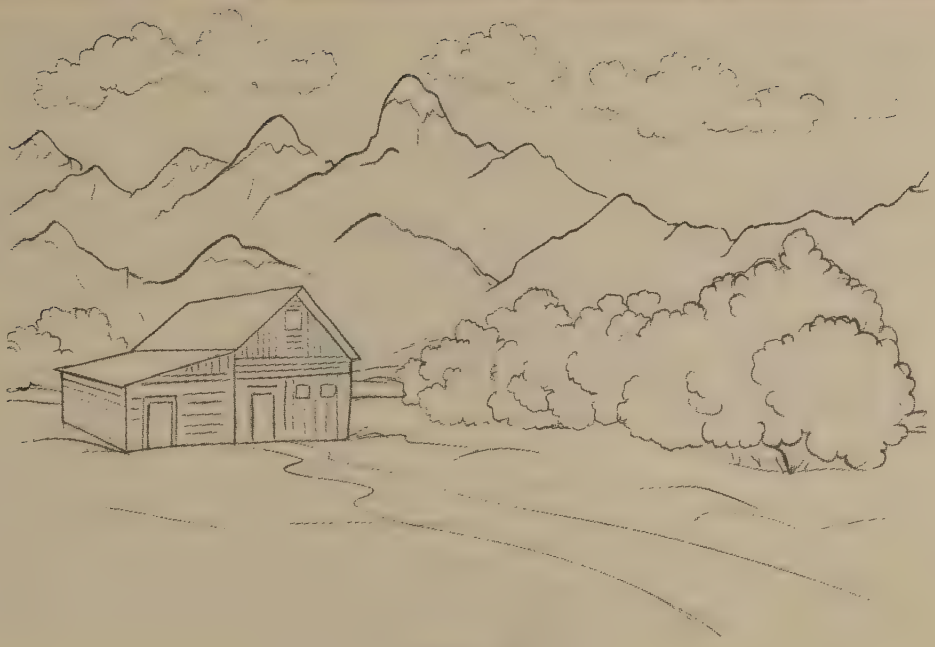
Petit pont p. 74



Lac de montagne p. 76



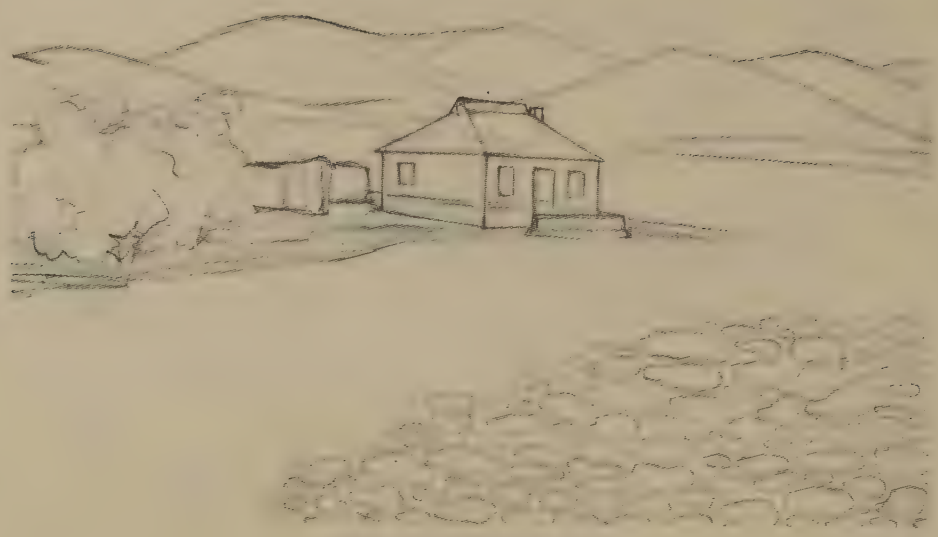
Paysage de montagne p. 78



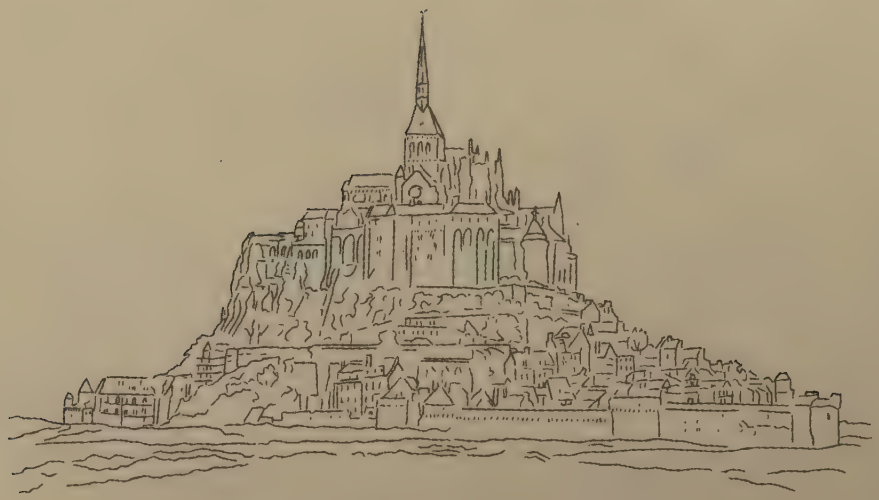
Chalet p. 80



Désert de l'Ouest américain p. 82



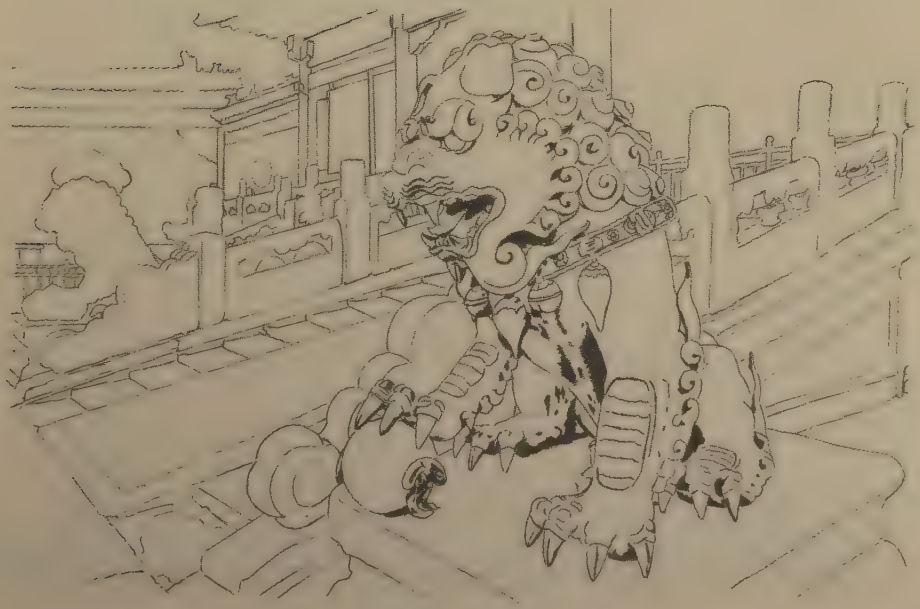
Maison du berger p. 84



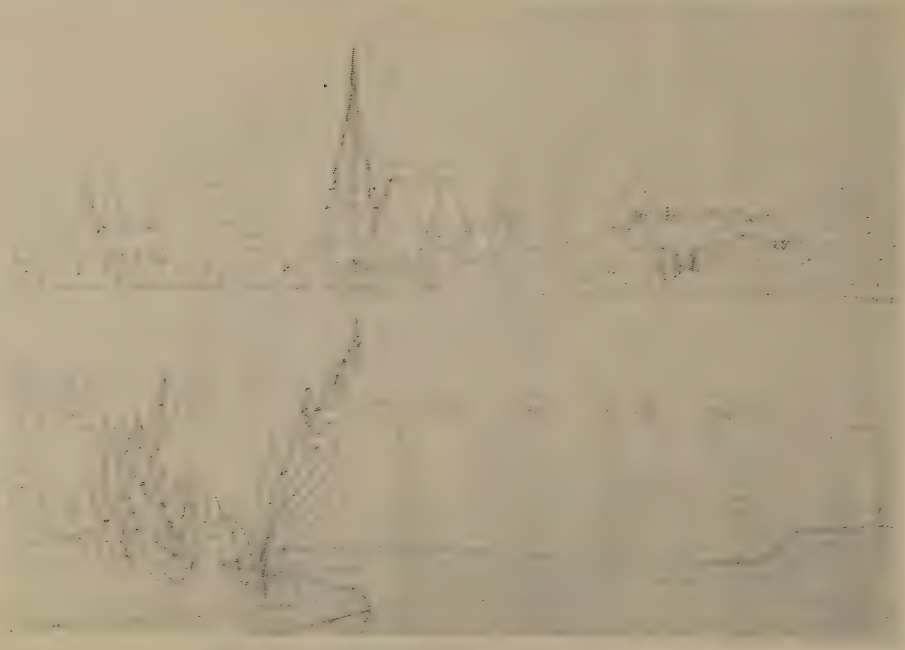
Le Mont-Saint-Michel p. 86



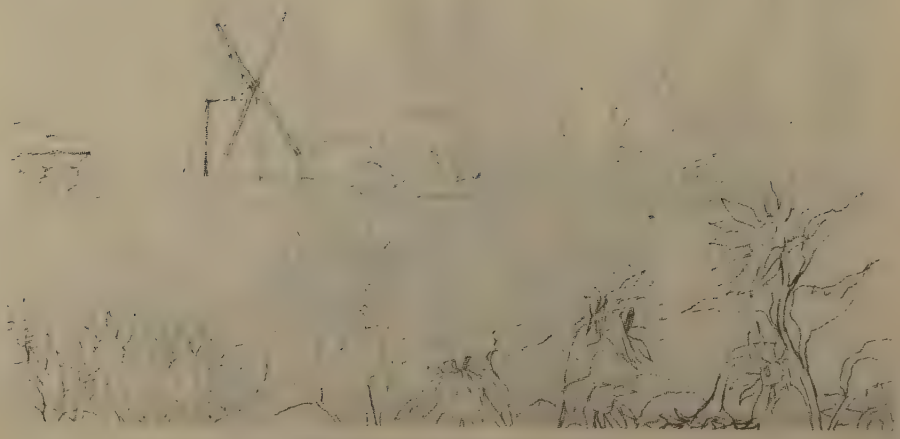
Église de Saint-Pétersbourg p. 88



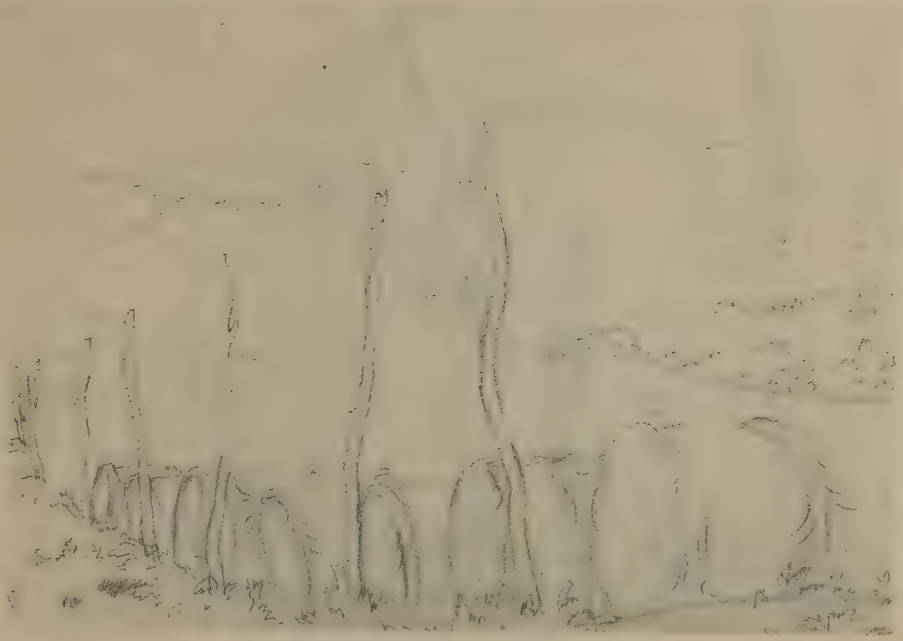
Temple de la Cité interdite p. 91



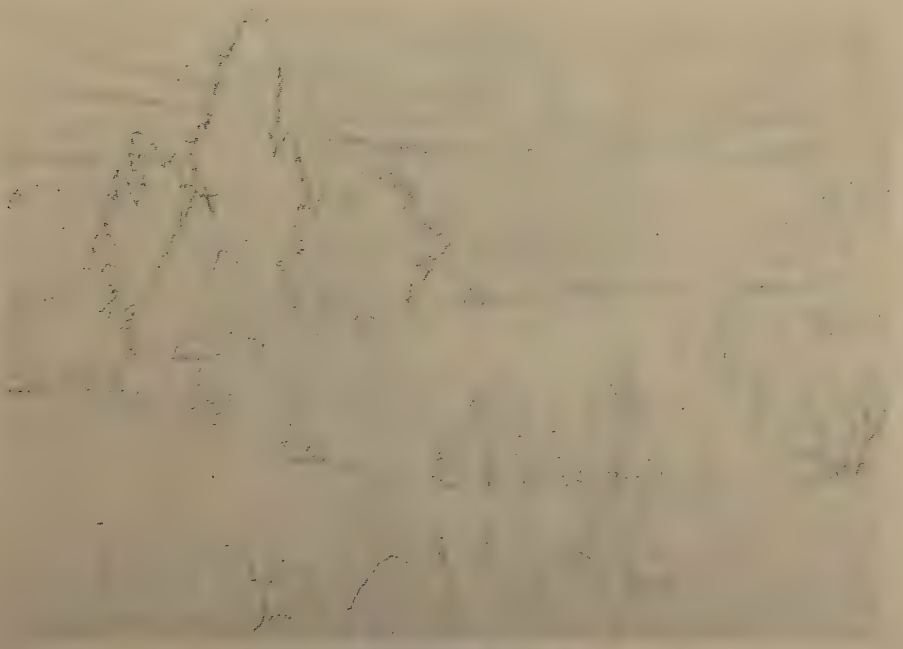
Paysage rustique p. 94



Tournesols en fleur p. 96



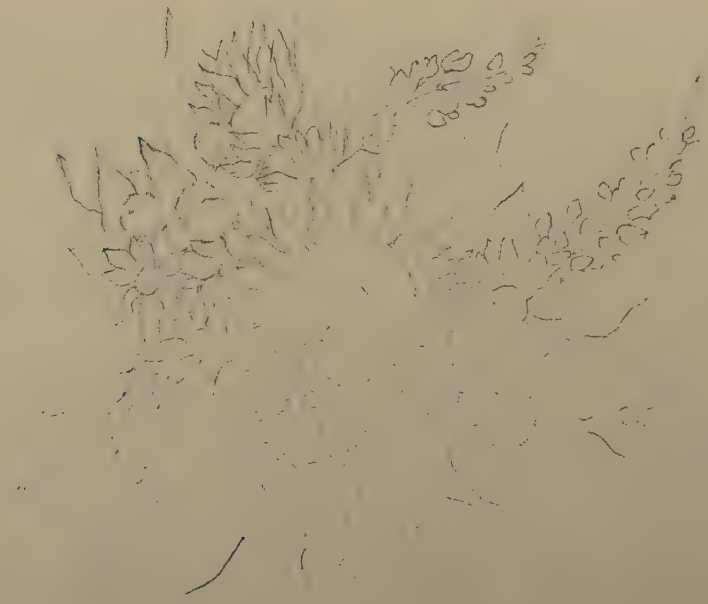
Soirée dans les montagnes p. 98



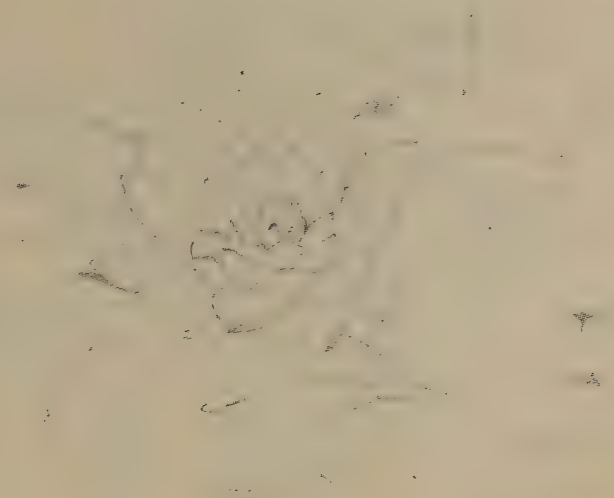
Le lever du soleil p. 100



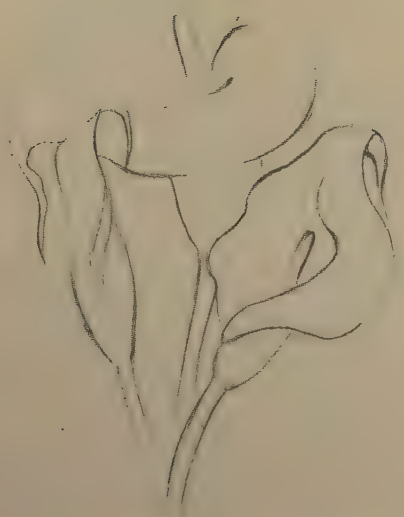
Voilier au large p. 102



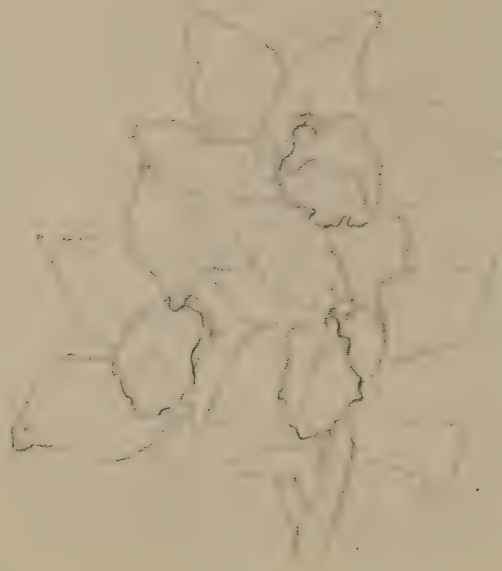
Les fleurs d'été p. 104



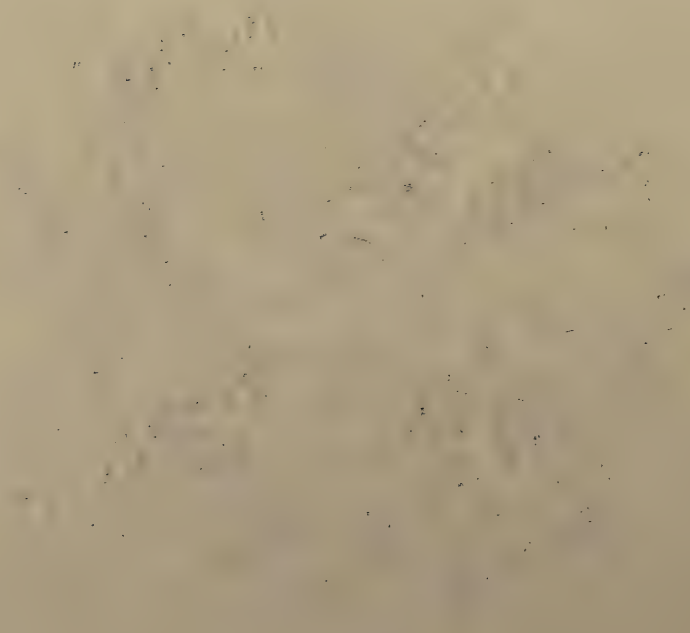
Fleur aquatique p. 106



Blanc comme la neige p. 108



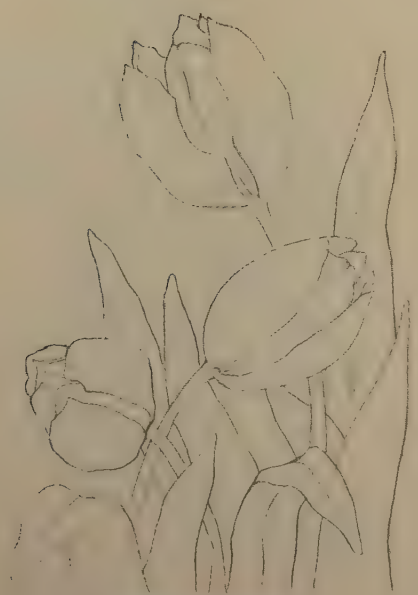
Orchidées p. 110



Pavots p. 112



Fleurs des champs p. 114



Tulipes p. 116



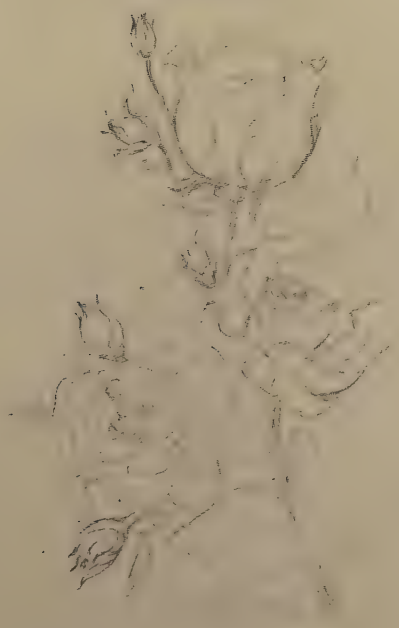
Bouquet dans un vase p. 118



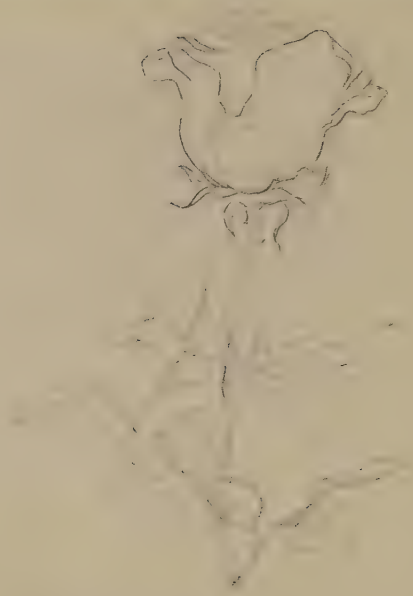
Fleurs de cactus p. 120



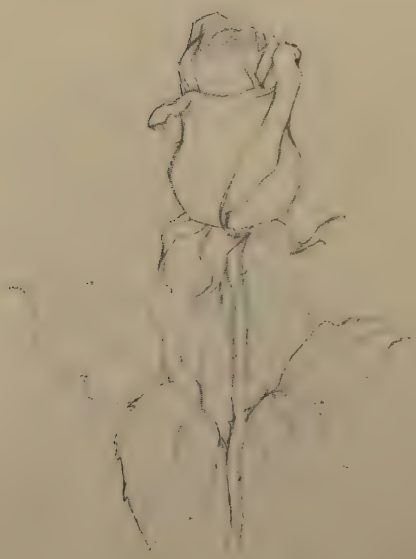
Lis en fleur p. 122



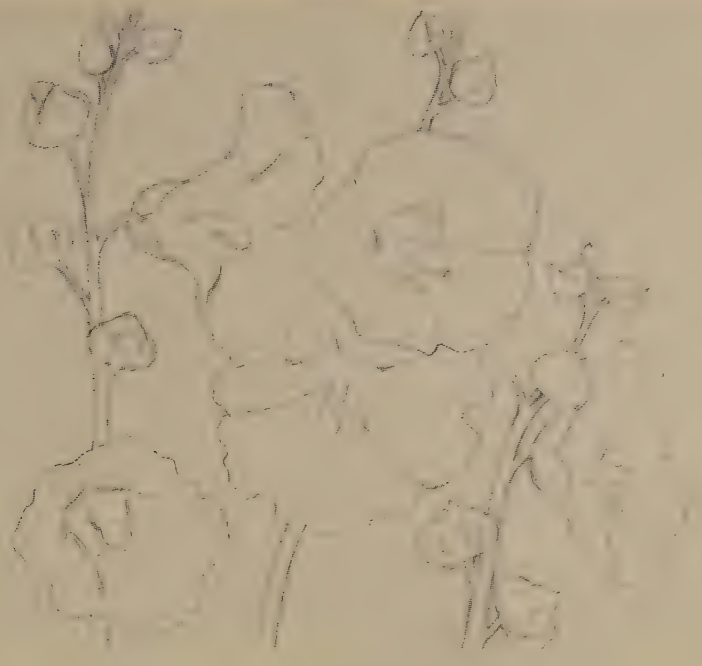
Rosier p. 124



Rose juste éclose p. 126



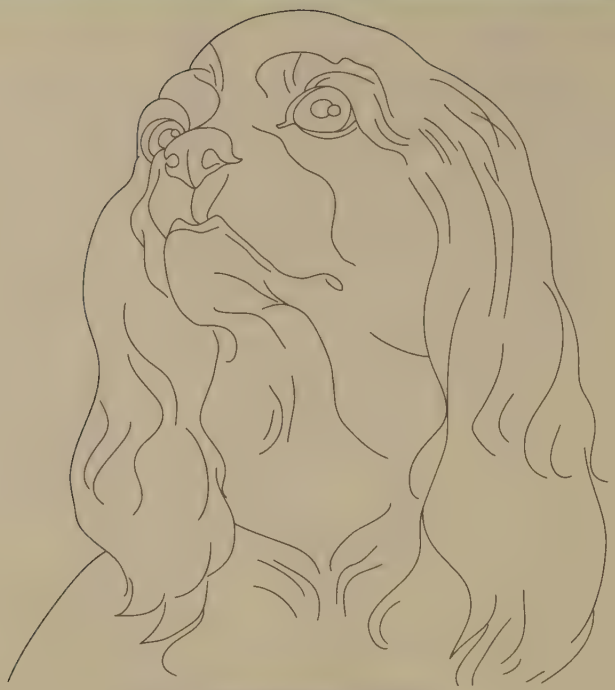
Bouton de rose p. 128



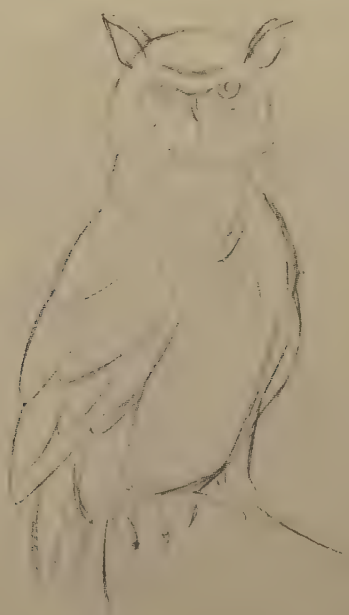
Mauves p. 130



Bouquet de tulipes p. 132



Petit chien p. 134



Hibou p. 136



Une frimousse p. 138



Un canard sauvage p. 140



Un cheval p. 142



La chasse p. 144



Chaton aux aguets p. 146



Perroquet Amazone p. 148



Renard p. 150



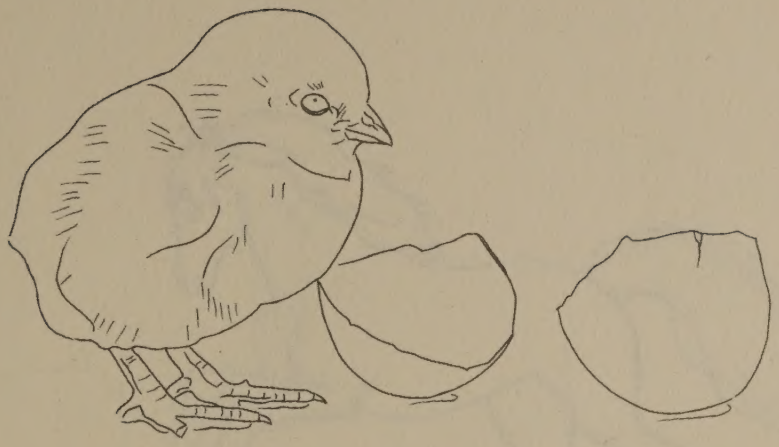
Poulain p. 152



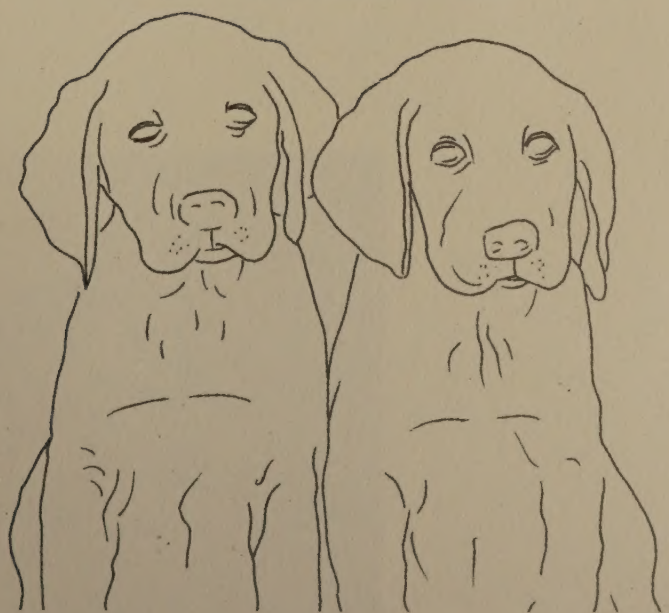
Chien esquimau p. 154



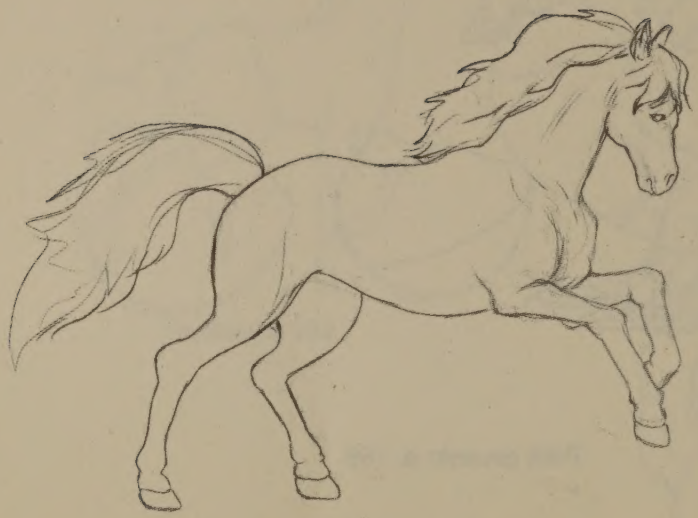
Chaton p. 156



Petit poussin p. 158



Chiots p. 160



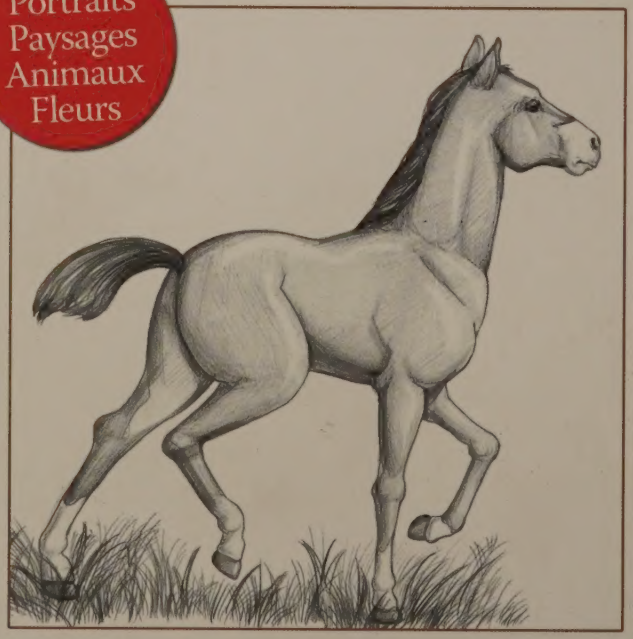
Saut d'obstacle p. 162

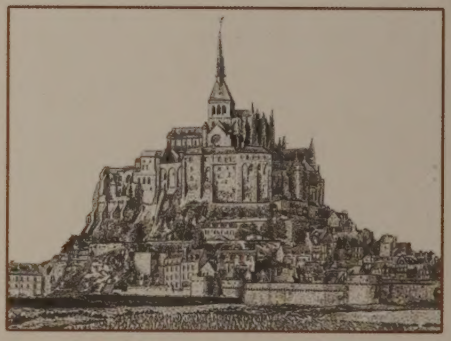


Un loup p. 164

60 PAS À PAS DE
DESSIN AU CRAYON

Portraits
Paysages
Animaux
Fleurs









Apprenez les bases du dessin au crayon grâce à ce livre accessible à tous. Ces leçons vous sont proposées afin de vous aider à développer rapidement la technique du dessin. Dessinez portraits, paysages, fleurs et animaux en parcourant les pages de ce guide dont vous ne pourrez plus vous passer !

ISBN : 978-2-8226-0483-3

8,90 € TTC

9 782822 604833

EDITIONS ESI

BAQU_020