

Atelier «Les Pelages» (aide mémoire)



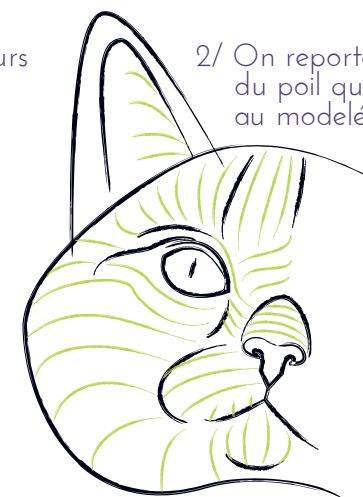
En premier lieu, quand on s'apprête à dessiner un pelage, on observe le sens du poil.

Le mouvement de pousse des poils suit la morphologie de l'animal.

Le plus souvent, si on commence par dessiner le contour, on pourra suivre les grandes lignes pour placer naturellement le sens de pousse des poils.



1/ On trace les contours de l'animal



2/ On reporte le sens du poil qui correspond au modelé

3/ Il est temps de choisir la technique qu'on préfère pour créer le pelage !

Bien entendu, toutes les techniques présentées à la page suivante ne sont que des suggestions de point de départ.

Il faut les tester, les triturer, se les approprier et pourquoi pas les mixer pour trouver la méthode qui va bien pour soi.

Option #1 : Le crayon

- 1 - On commence par tracer très légèrement le sens du poil, comme un guide.
- 2 - Puis, on trace les zones qui seront les plus foncées : on commence par dessiner les poils en restant souple sur ses traits. Chaque trait doit commencer et se terminer finement : ils ne sont pas tous parallèles et peuvent se croiser.
- 3 - Ensuite, on trace les poils dans les zones plus claires de la même manière mais avec un crayon plus sec ou en appuyant moins.
- 4 - Il est temps d'estomper les zones foncées et claires (légèrement, juste pour fondre les niveaux de gris un peu).
- 5 - On va maintenant repasser une deuxième couche en procédant de la même manière : d'abord les zones foncées, puis les zones claires.
- 6 - On estompe à nouveau (très très légèrement).
- 7 - Il est temps de se munir d'une gomme très très fine et de placer des poils blancs en gommant par ci par là, de la façon la plus naturelle possible.
- 8 - Pour finir et que ce soit plus réaliste, on retrace quelques poils qui passent par dessus les zones blanches.

Cette technique peut aussi être réalisée avec des crayons de couleurs (il faut alors au moins 5 ou 6 couleurs de la plus foncée à la plus claire).

➔ C'est la technique la plus longue, mais au résultat le plus réaliste.

Option #2 : Les hachures

L'idée ici n'est plus de faire du réalisme, mais de suggérer les volumes et l'effet fluffy du pelage.

- 1 - On peut commencer de la même manière qu'avec le crayon : on trace le sens du poil ainsi que les zones foncées selon notre modèle.
- 2 - Il faut penser à faire ses hachures dans le sens du modelé de la morphologie de l'animal et donc dans le sens du poil !
- 3 - On peut créer des hachures en dégradé (en les espaçant par exemple) pour créer différentes zones de niveaux de gris, ou bien on peut utiliser la technique du croisé (on dessine d'autres hachures à 90° des premières).
- 4 - On pense bien à laisser des zones complètement blanches pour apporter beaucoup de lumière (et donc de 3D).
- 5 - Pour les zones «entre deux», ni très foncées, ni complètement baignées de lumière, on peut placer quelques hachures, toujours en respectant le sens du poil.

➔ C'est la technique la plus rapide, idéale pour un croquis par exemple.



Option #3 : Le cartoon

Cette fois, on s'oriente vers la simplification, la stylisation des formes. On suggère que l'animal est poilu, l'imaginaire du spectateur fera le reste.

Instrument conseillé : le feutre à pointe pinceau, mais c'est aussi tout à fait possible au crayon ou à la plume ou au Bic...

- 1 - On trouve quelques endroits stratégiques, sur des pics de courbes où on peut ajouter de la matière et du rebondi.
- 2 - On place bien les ombres et les lumières en allant au plus simple.
- 3 - Et voilà !

➔ C'est la technique la plus efficace, mais pas forcément la plus rapide, ça demande un peu d'entraînement.

1/ On trace une forme pleine



2/ On y ajoute de petites lignes



OU on se place sur une courbe et on indique qu'ici c'est fluffy !

