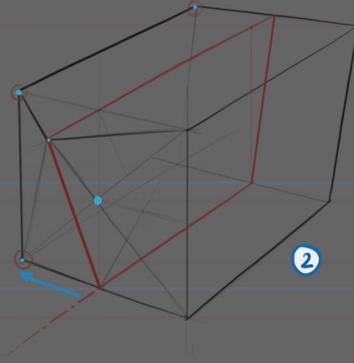
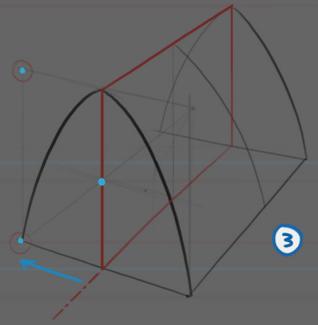


1



2



3

# Améliorer ses perspectives :

**4 astuces** pour ne plus louper ses dessins





## Améliorer ses perspectives: 4 Astuces pour ne plus louper ses dessins

**Grâce aux astuces et conseils proposés dans ce guide, vous serez en mesure de:**

- mieux comprendre les mécanismes de la perspective.
- pratiquer plus aisément le dessin en 3 Dimensions.
- construire des guides comme support pour vos créations.
- dessiner et progresser de manière intelligente.

### **A qui est destiné ce guide:**

Il est proposé à toutes personnes désireuses d'apprendre davantage sur le dessin.

Souhaitant passer au niveau supérieur ou simplement débiter.

Aux gens qui n'arrivent plus à progresser et ne parviennent pas à formaliser leurs idées.

Avant de vous donner ces astuces, il est important que vous compreniez les bases fondamentales de la perspective. Le but de ce livre n'est pas de vous apprendre les bases d'une bonne perspective, mais bien de vous donner des astuces pour la rendre meilleure.

Une compréhension de la perspective est primordiale pour réaliser un bon dessin en trois dimensions. Je parle ici bien sûr d'une représentation visuelle, fidèle...

**Pour ceux qui débutent et qui n'y connaissent rien,  
Pas de panique !**

Je vous invite simplement à lire attentivement ce petit livre qui vous sera tout aussi bénéfique, et à vous diriger par la suite sur ([www.dciner.fr](http://www.dciner.fr)) où je consacre des articles entiers et complets sur les bases de la perspective et sur plein d'autres sujets.

# 1.

## Utiliser des grilles

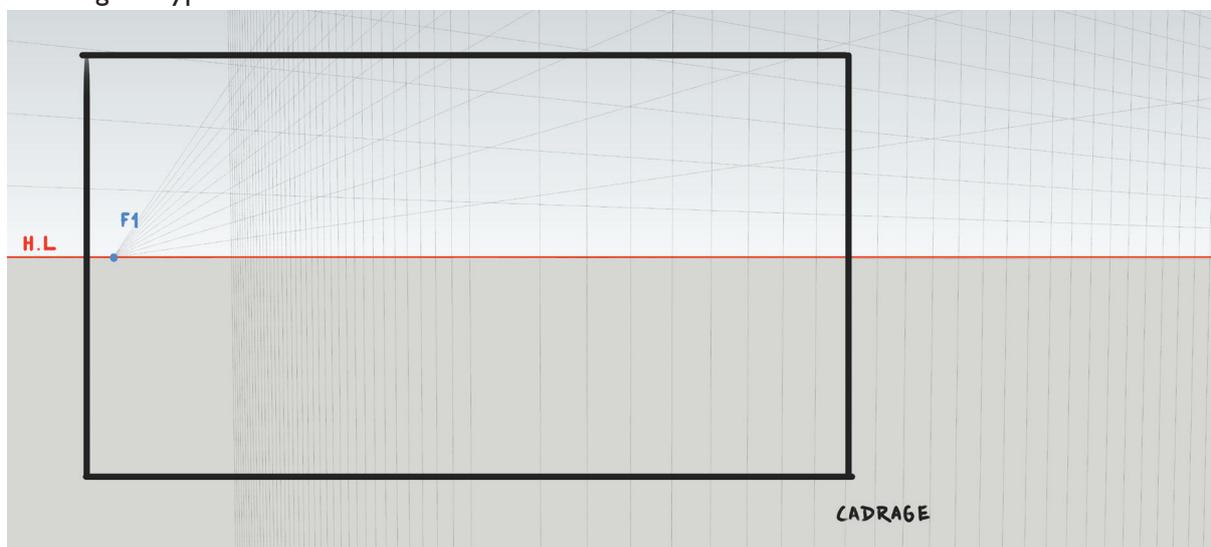
Vous l'utilisez peut-être déjà, ou vous avez sûrement vu vos artistes favoris le faire. Les **grilles** ou **quadrillages** constituent un excellent moyen de progresser.

**La perspective est avant tout une question d'automatisme visuel liée à votre cerveau.**

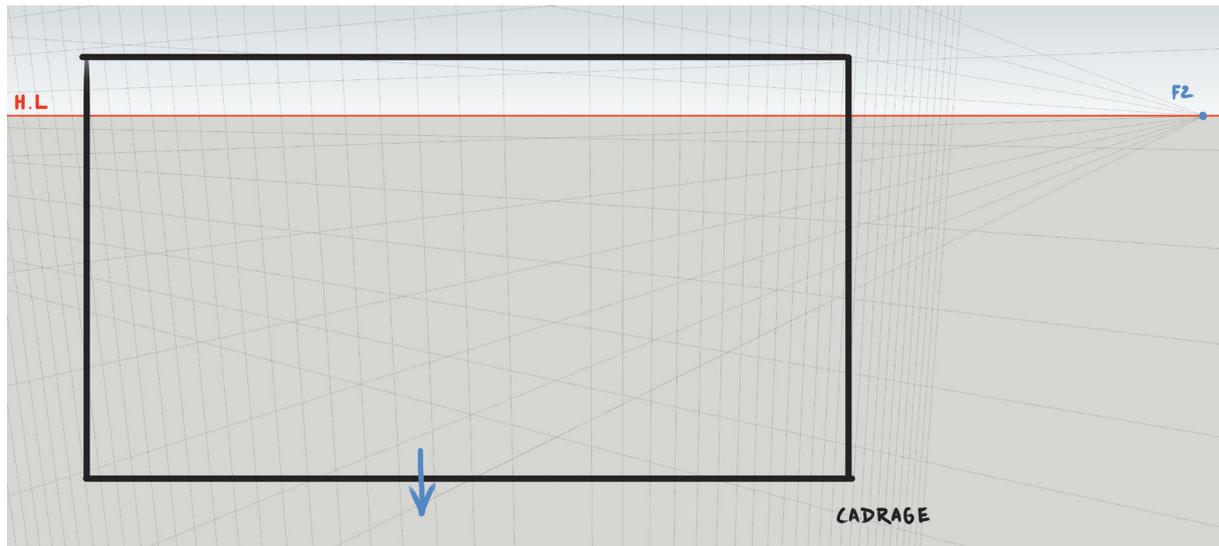
L'objectif est donc d'habituer votre cerveau à voir dans l'espace et qui plus est en 3 Dimensions. Pour cela les grilles ou quadrillages, aussi anodin que cela puisse paraître, sont un excellent moyen de vous conditionner au changement.

Vous pouvez à l'avance construire vos propres quadrillages en perspective, en variant les points de vue:

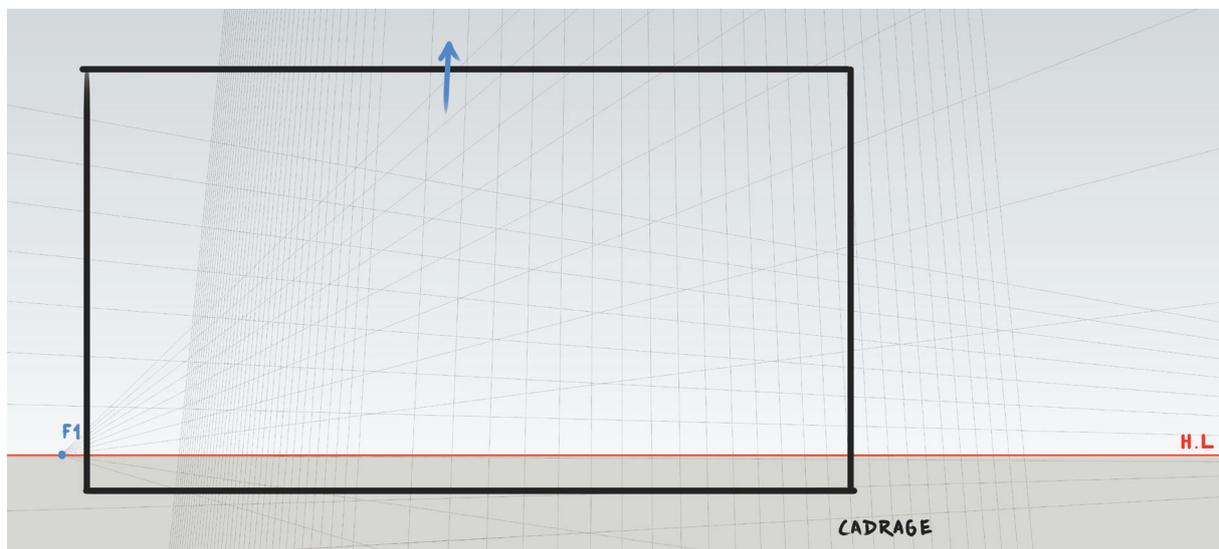
A- une grille type



B- en plongé



C-en contre-plongée



### Quels types de grilles utilisez-vous ?

Je classerais les grilles de perspective en deux catégories simples. Les grilles quelconques, qui ne sont pas soumises aux propositions. Sur Photoshop notamment quand on fait des **speed-painting**, il est plus intéressant de rapidement construire une perspective par-dessus son image. Celle-ci ne sera pas forcément très précise, mais très pratique pour ne pas se louper.

La seconde est d'utiliser des grilles à l'échelle qui faciliteront l'apprentissage des proportions dans vos dessins. Un outil très intuitif et facile à utiliser pour cela c'est le logiciel **Google sketchup** que vous pouvez obtenir gratuitement (<https://www.sketchup.com/fr>). Vous trouverez également un petit tutoriel ici sur la bonne façon de l'utiliser. Je vous présente également un autre outil très pratique ainsi qu'un bonus que je vous laisse découvrir.

## Pourquoi les proportions sont-elles aussi importantes quand vous dessinez ?

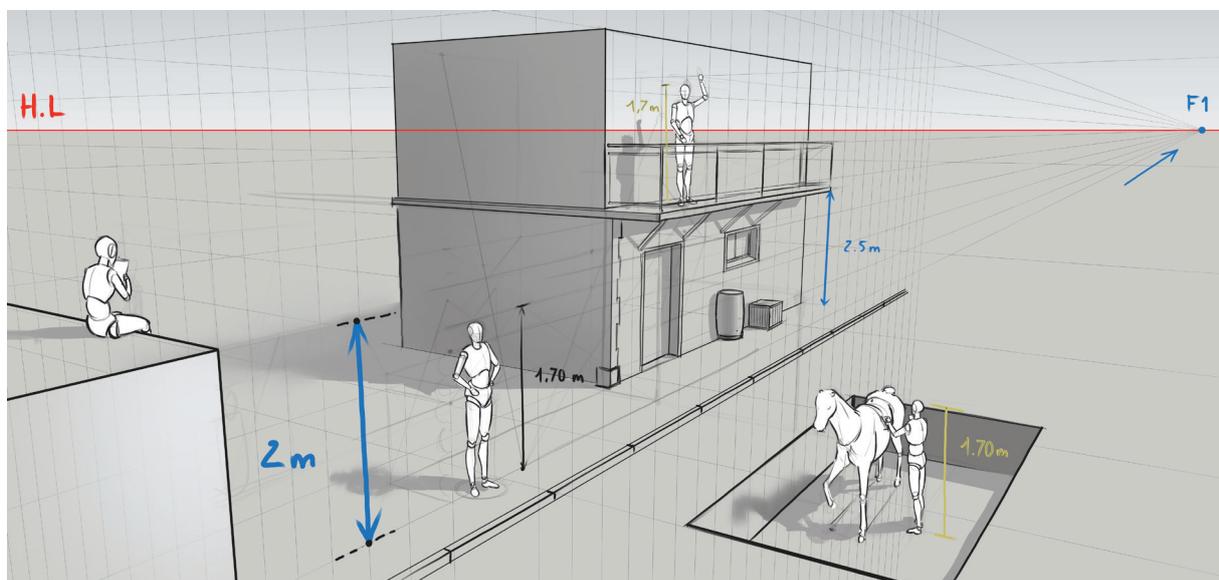
L'apprentissage des proportions dans le dessin est une étape très importante, car elle permet entre autres de réaliser de vrai bon dessin d'anatomie, ou des designs d'intérieur et d'extérieur corrects... Vous ne saurez pas dessiner un cheval si vous ne connaissez pas ses proportions. En allant à l'extrême vous pouvez imaginer un cheval avec une jambe plus grande que l'autre une tête beaucoup trop grosse pour son corps. Elle sera certainement bien classée dans la catégorie dessin de monstre, mais ne représentera sûrement pas ce que vous avez déjà observé d'un cheval.

Maintenant imaginez qu'à coté de ce cheval une femme se prépare à grimper sur son dos. Si là encore vous ne prêtez pas attention aux proportions, comment pouvez-vous la positionner en perspective par rapport à l'animal ?

### Les proportions; il vaut mieux s'y habituer dès le départ.

Vous ne devez pas prendre cela comme une contrainte, qui bloquerait votre imagination. Bien au contraire, il faut s'amuser à tout construire juste, et même s'il s'agit d'un monstre possédant 40 tentacules et mesurant 450 m de haut. En prenant cela en compte vous augmenterez votre précision, mais aussi l'effet que vos créations auront sur les personnes qui la regarderont.

Les guides sont justement là pour vous aider à éviter les erreurs. Vous n'êtes pas systématiquement obligé de travailler avec des guides à l'échelle, mais il vous suffira simplement d'attribuer une valeur fictive à une hauteur. Si vous attribuez une valeur de 2 mètres entre deux lignes horizontales, vous savez que dans tout votre dessin, vos personnages ne devront pas dépasser cette hauteur.



*Sur cette image, j'ai utilisé à un endroit quelconque une valeur par défaut de 2m (en bleue). Grâce à cela, j'ai pu ajuster et placer mes personnages un peu partout sur le dessin tout en gardant les bonnes proportions. Sachant qu'une porte fait 2,10m de haut, qu'un plafond varie entre 2,5m et plus... il ne me restait plus qu'à grossièrement construire mon dessin.*

Il suffit donc d'une mesure (ici 2m) pour donner à votre dessin la bonne échelle. Nullement besoin d'utiliser une règle pour mesurer ou une formule mathématique. On parlera plutôt de choix rationnel et construit.

Ce type d'exercice constitue un excellent moyen d'améliorer vos perspectives.

Alors, amusez-vous à créer vos guides en perspective, à varier les points de vue et à exagérer les échelles.

**Soyez créatif et ne vous laissez plus bloquer par les proportions.**

# 2.

## La méthode DSC

### Décomposer - Simplifier - Construire

S'il vous arrive de dessiner tout et n'importe quoi, il vous est sûrement déjà arrivé de vouloir dessiner un objet ou un animal en particulier, ou même un bâtiment qui existe réellement. Là, la première chose que vous faites c'est de chercher sur Google une image de cette chose pour la redessiner du mieux que vous pouvez. L'action que vous faites alors, c'est de construire ce que vous voyez. C'est une démarche tout à fait respectable. Mais malheureusement, on oublie souvent les étapes précédentes à celle-ci.

La grande majorité des artistes qui s'attaquent à des dessins d'objets, ou d'animaux qu'ils ne connaissent pas, font toujours consciemment ou inconsciemment une sorte « **d'étude** » préalable et utilisent toujours des **références**. À l'image de Léonard de Vinci qui s'amusait à tout **décortiquer afin de comprendre** ce qu'il étudiait. Cela lui permettait de redessiner par la suite tout ce qu'il voyait d'imagination.

Dans le cadre de la perspective, cette méthode vous permet de comprendre les formes de ce que vous dessinez, de ne pas vous tromper dans les proportions.

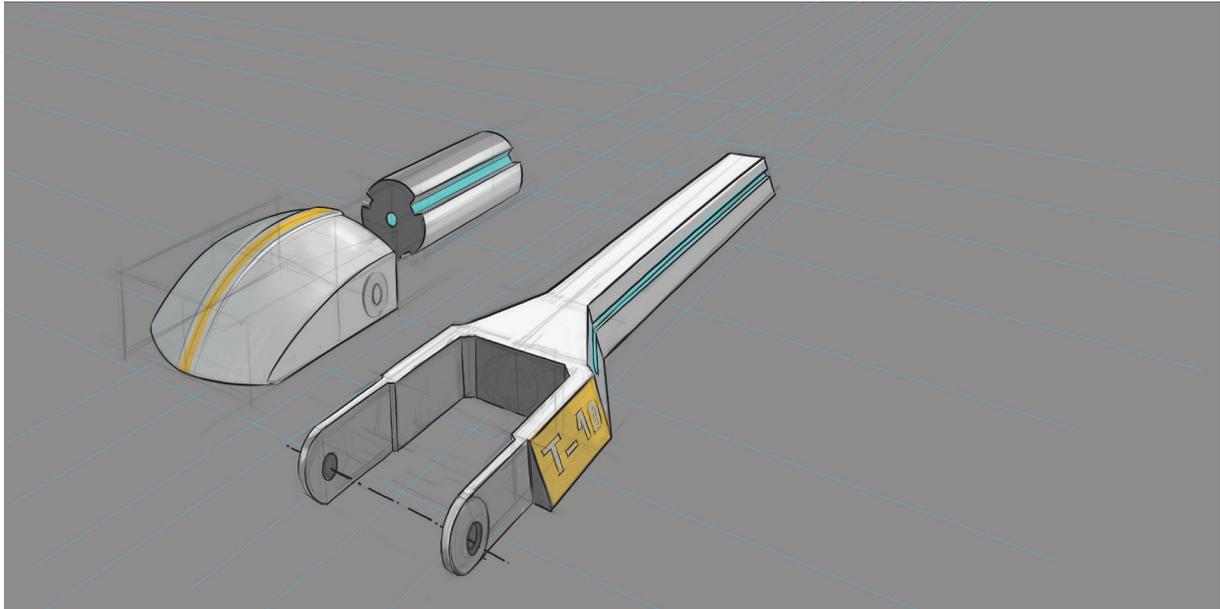
**L'objectif c'est de laisser intuitivement votre cerveau imprimer une image en 3 dimensions de ce que vous dessinez.**

Et je peux vous garantir que vous pourrez par la suite tout redessiner d'imagination, car vous aurez assimilé suffisamment de connaissance sur cet objet pour la retranscrire aisément.

Comment ça marche:

#### **A-Décomposer l'objet:**

La première étape c'est de tout décomposer. Séparer toutes les parties de l'objet, les plus difficiles à dessiner comme les plus faciles, amusez-vous à comprendre les mécanismes, les articulations, à éclater l'objet ou à le découper. Ajoutez-y des lignes de proportions en l'inscrivant par exemple dans des carrés de même taille. C'est une phase d'observation et de compréhension.

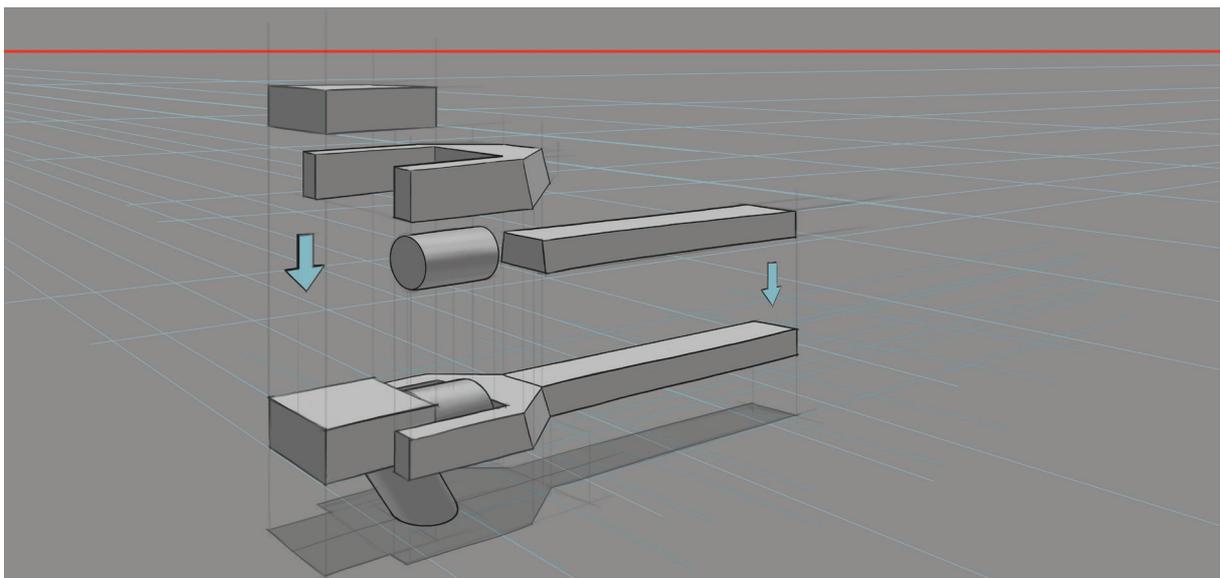


*Ici l'objet à été dessiné en pièces détachées, afin de comprendre son fonctionnement.*

Cette étape est importante, car elle vous permet de vous focaliser sur la compréhension globale de votre objet. Notamment, comprendre ses formes, ses proportions et ses mécanismes.

### **B-Simplifier l'objet:**

La seconde étape consiste à réaliser à l'aide de **volumes simples** l'objet que vous voulez dessiner. Il faut l'encadrer dans des volumes simples en **3 dimensions**, comme des cubes des sphères, ou des parallélépipèdes...



*Les pièces ont été dessinées à l'aide de volumes simples séparés, puis recollés pour former l'objet final. L'objectif est de comprendre la volumétrie en simplifiant au maximum.*

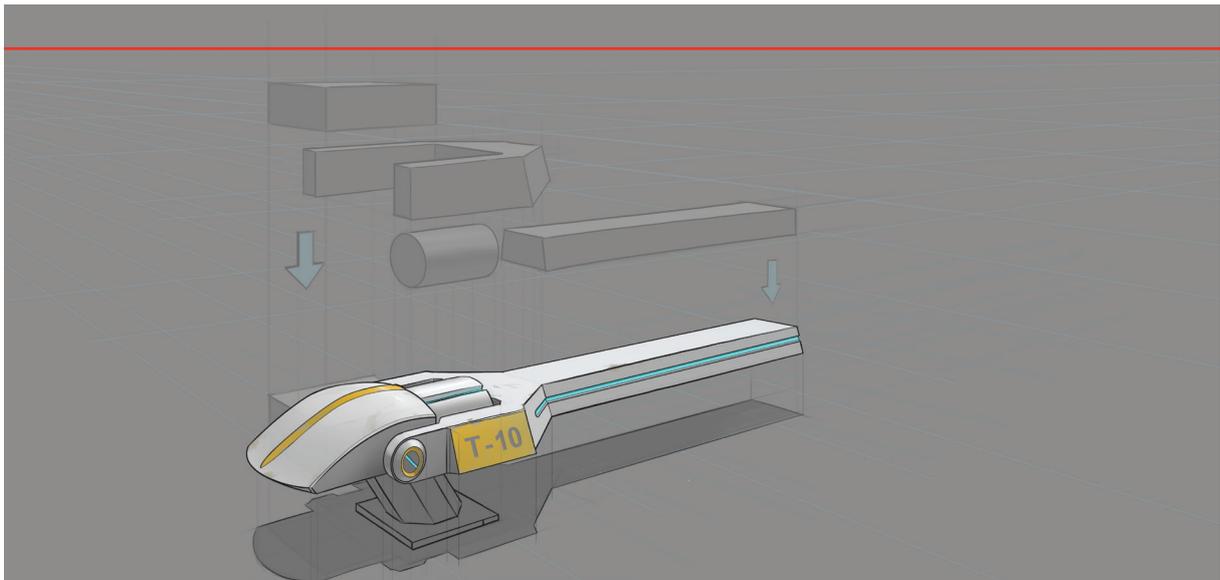
Cette seconde étape permet en quelque sorte de valider l'étape précédente, car vous êtes maintenant capable de simplifier votre objet dans son ensemble pour l'intégrer dans une scène que vous aurez imaginée. Cette étape est incontestablement la plus importante, car quand on aborde des dessins complexes tels que l'anatomie ou l'architecture,

**il est impératif de savoir simplifier son modèle.**

Le changement d'angle de vue sera ici grandement facilité et il ne vous restera plus qu'à passer à l'étape finale.

### **C-Construire l'objet:**

Et enfin, synthétisez tout ce que vous venez de faire. Construisez votre objet grâce aux propositions et à la compréhension que vous avez assimilée. Vous verrez qu'il sera bien plus simple de redessiner cet objet dans toutes vos prochaines réalisations.



*Voici la construction finale de l'objet, qui elle est plus soigneusement travaillée. Il est maintenant bien plus facile de le redessiner d'imagination et sous un autre angle, car le cerveau a assimilé sa construction.*

Cette astuce s'applique bien évidemment à l'**anatomie** (la bête noire de beaucoup de dessinateurs). Cette méthode «d'étude» est un moteur puissant qui vous libérera de cette phrase qu'on s'est tous déjà répétée « je suis nul en anatomie, je n'arrive pas à dessiner les mains, les pieds...».

Rien ne vous empêche, avant de créer un concept, une créature ou un monde fantastique, de comprendre ce que vous voulez dessiner. Utilisez votre carnet de croquis comme laboratoire de recherche pour vos créations. **Décomposez, Simplifiez, et Construisez** sans modération, car cela enrichira grandement vos perspectives.

# 3.

## Le dessin d'observation

Il faut faire du dessin d'observation. Ce n'est pas une astuce en soi, mais le dessin d'observation vous permettra à coup sûr de faire évoluer votre dessin. Mais pour vraiment progresser et booster encore plus votre apprentissage, vous devez le faire intelligemment.

Le but n'est pas de recopier juste pour recopier, mais de le faire pour en retirer des bénéfices.

Comme:

- mieux gérer et comprendre les ombres (ou ça se projette, pourquoi?)
- utiliser les bonnes couleurs (comment elles réagissent avec l'environnement)
- déceler la bonne ambiance ou une perspective intéressante...
- mémoriser un objet, un décor

### **Dessinez ce que vous voyez, mais surtout ce que vous ne voyez pas:**

Dans le cadre de la perspective un exercice très utile, est le **changement d'angle**. Vous devez **tourner autour de votre objet** et dessiner ce que vous ne voyez pas.

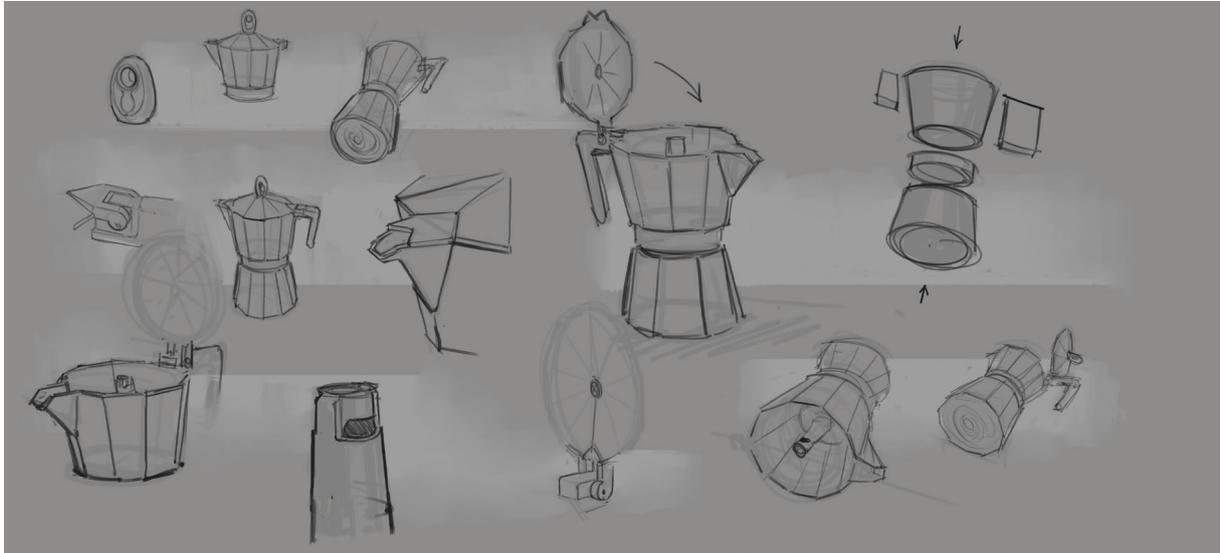
Faites une perspective de haut alors que vous êtes en dessous, dessinez le côté opposé de la face que vous regardez. Comme le ferait votre souris dans un logiciel 3D en tournant autour du model, faites la même chose. Même si vous vous retrouvez à devoir inventer complètement la face cachée de ce que vous dessinez, ça n'a pas d'importance.

Vous obliger à dessiner ce que vous ne voyez pas, sans changer d'endroit forcera votre cerveau à imaginer et à voyager dans un espace en trois dimensions.

Cette technique est bien entendu dans la continuité de la précédente, car il s'agit ici aussi de comprendre ce que vous dessinez. Alors, n'hésitez pas à simplifier et à décortiquer.

## La technique des 2 minutes:

Une seconde méthode qui boostera votre apprentissage, c'est de vous imposer une limite de temps très courts.



*Essayez cet exercice. Il est intense et rapide, mais son impact est très positif. En 20 minutes on sent déjà la différence. Alors, imaginez 20 minutes tous les jours pendant un mois, l'impact énorme que ça aura sur votre niveau en dessin. Même si vos croquis semblent ne pas être terminés, ce n'est pas le plus important.*

Vous avez **deux minutes par dessin** d'observation et il faut arriver en 20 minutes à dessiner le maximum possible. Vous devriez avoir 10 dessins différents d'un même objet.

Cette astuce s'applique à la perspective, mais également à tout autre domaine (l'ombre et la lumière, la couleur, le dessin de personnage...).

Cet exercice est un excellent moyen de réaliser des dessins d'observation de manière intelligente et il vous permettra à coup sûr de progresser.

# 4.

## Comprendre et simplifier la géométrie

Bien souvent l'erreur que commette la plupart gens qui dessinent en perspective, c'est d'avoir à un certain stade, «suffisamment confiance» en leur vision en 3 dimensions, pour ne plus rien construire du tout. Ce qui prouve une certaine aisance dans leurs compétences, mais cela peut aussi bloquer une probable évolution.

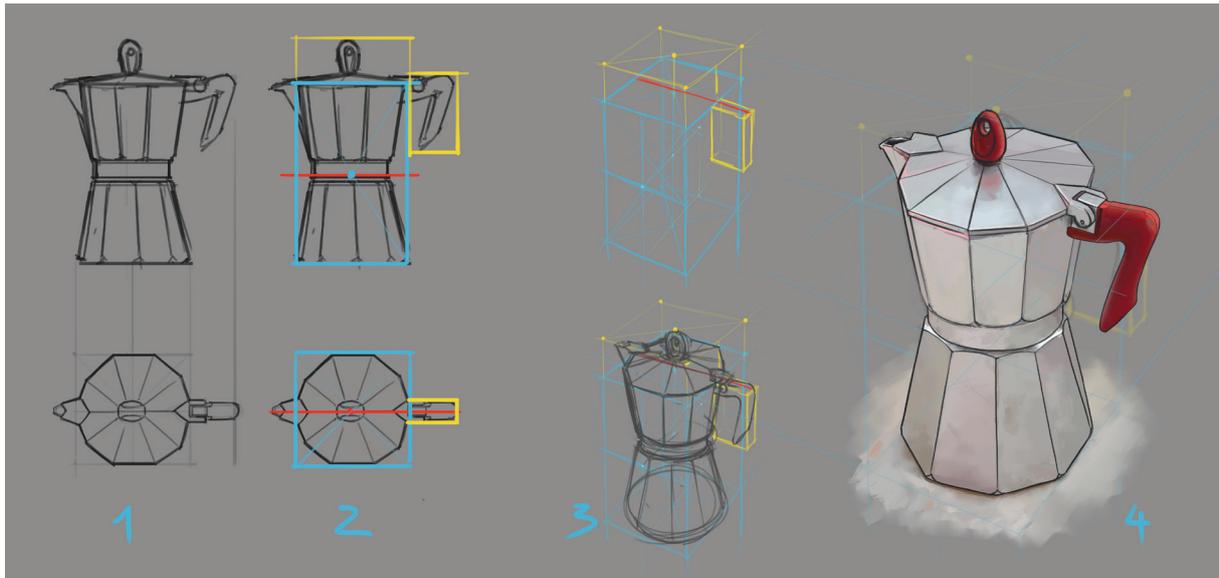


Quand je dis « construire », je ne parle pas simplement du fait de mettre en place sa ligne d'horizon, et ses points de fuite, je parle surtout de la suite.

Alors débutant ou plus confirmé, n'allez pas trop vite en besogne et **prenez le temps de construire vos dessins.**

Le fait de « construire un dessin » se trouve à la limite entre une bonne connaissance des proportions, le dessin des lignes cachées et la mise en place des bonnes échelles.

Cet excellent exercice, consiste à l'aide de points et de ligne, à décomposer en plan une image que l'on veut dessiner en trois dimensions. Le but est de dessiner des guides et un maximum de points pour vous aider à construction en perspective. Plus il y aura d'informations utiles sur cette « mise en façade », plus il sera simple de la retranscrire en trois dimensions.



*Exemple de construction d'une perspective. Vous devez procéder par étape. Plus vos guides seront précis (vue de dessus et de face) plus votre mise en perspective sera facile et juste. Ici encore la cafetière est soumise au DSC, elle est inscrite dans des volumes simples qu'on peut aisément mettre en perspective.*

Allez-y prenez une feuille de papier ou votre tablette et commencez par dessiner des volumes simples, puis amusez-vous à renforcer la difficulté.

### **Les quarts étapes à suivre sont:**

- 1- dessinez vos faces le plus justement possible
- 2- ajoutez des repères (centre de votre face, diagonales, inscription dans un cercle ou un rectangle...)
- 3- construisez vos formes simples en 3 dimensions en incluant vos repères
- 4- Inscrivez l'objet dans son volume et aidez-vous des repères pour ajouter des détails

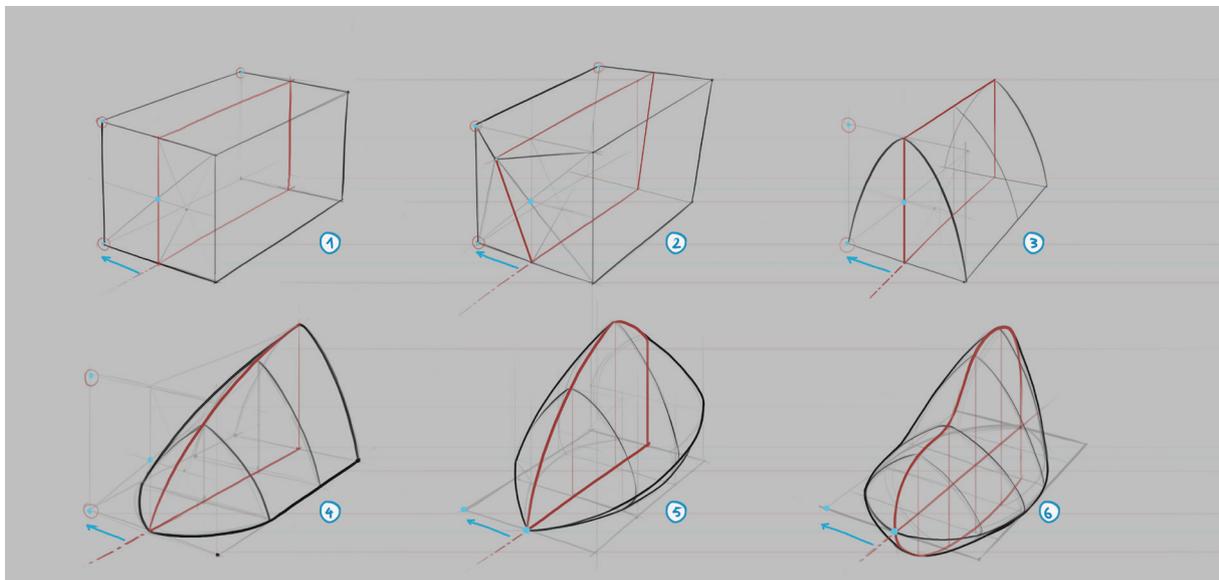
L'objectif ici, est de prendre conscience des proportions entre chaque élément de votre dessin. Quel est l'espacement entre deux acrotères, entre une ouverture et la seconde, entre le nez et les yeux pour le dessin d'un visage.

C'est un processus qui peut vous paraître assez chiant, car il vous oblige à dessiner plusieurs fois un même élément, mais sont utilité et clairement bénéfique à l'apprentissage de la perspective. Il vous sera d'autant plus utile quand vous vous attaquerez à des volumes complexes comme des véhicules, ou des visages...

## Construire vos dessins, la technique du miroir.

Autour de nous rares sont les objets asymétriques. Beaucoup d'objets par exemple les bouteilles, les chaises, les fourchettes... sont souvent soumis à la symétrie. Je vous invite à compter chez vous le nombre d'objets conçus de manière symétrique et ceux qui ne le sont pas. Je suis prêt à parier que la majorité des objets que vous possédez seront symétriques. Bien entendu tout n'est pas symétrique ou ne l'est pas parfaitement, mais on constate tout de même une généralité évidente.

Vous pouvez utiliser ce constat à votre avantage et l'appliquer au dessin en perspective. Construire vos dessins en miroir surtout des objets complexes est un super moyen de développer ses aptitudes à la perspective. Les designers automobiles utilisent très souvent cette méthode, car les véhicules que ça soit volant ou terrestre sont pratiquement tous parfaitement symétriques et qui plus ai courbe.



Voici un ensemble de volumes réalisés avec cette technique. Du modèle n° 1 le plus simple, au modèle n° 6 le plus complexe. L'exercice consiste en partant d'un plan en perspective (de couleur rouge), de construire un volume parfaitement symétrique. Dessinez d'abord un seul côté, puis répétez ses formes de manière identique sur le côté opposé.

Une expression anglophone que j'aime beaucoup « baby step » qui signifie faire des petits pas. Comme un enfant qui apprend à marcher, faites d'abord des petits pas et ensuite apprenez à courir. Donc, commencez avec des géométries simples, et passez à des emboitements de volumes, puis aux courbes. Soyez patient, n'ayez pas peur de vous tromper, et continuez à pratiquer, et vous verrez que la perspective vous sera de plus en plus facile.

Je vous invite à aller voir le travail de Scott Robertson, un de mes mentors, qui applique cette méthode avec brio pour construire la majorité de ses véhicules aux designs extraordinairement bien conçus.

## ALLEZ PLUS LOIN

Vous pouvez décider de dessiner tout ce à quoi vous pensez. J'ai voulu à travers ces quatre astuces, partager avec vous quatre façons de penser le dessin en perspective, que j'aurais moi-même aimé connaître à mes débuts.

Si vous souhaitez aller encore plus loin, vous pouvez me retrouver sur ([www.dciner.fr](http://www.dciner.fr)) où je consacre un site entier sur l'apprentissage du dessin.

Greg du blog [dciner.fr](http://dciner.fr)

