

Salut les artistes en herbe,

J'espère que vous allez bien.

Dans cette vidéo, vous allez découvrir un principe de base qui est extrêmement important. Et pourtant 90% des débutants passent complètement à côté, ce qui est vraiment dommage.

Donc pour éviter de copier bêtement en deux dimensions ce que vous faites sur le papier, nous allons voir une technique simple à mettre en place dès maintenant pour vous permettre de vous dépatouiller avec n'importe quoi.

Mais c'est vraiment la base. Donc, si vous passez du temps à faire ce genre d'exercice-là, vous allez énormément vous améliorer. C'est sûr et certain, je vous le garantis.

D'ailleurs, je vais offrir la [formation "Bases du dessin"](#) au premier ou à la première qui trouve la réponse à la question qui va apparaître dans cette vidéo.

Pendant un centième de seconde, dans l'extrait vidéo, je ne vous dis pas quand ni où je vais placer la question. Mais pendant quelques centièmes de seconde, vous allez voir une question apparaître et je vous conseille de faire pause quand vous la verrez et d'aller sur mon blog pour y chercher la réponse à la question. Puis il faudra revenir sur YouTube pour y placer la réponse en commentaire.

Le premier ou la première qui répond juste à la question (bah oui, si vous répondez à côté de la plaque, je ne vais pas vous offrir la formation), je lui offre la [formation "Bases du dessin"](#).

Sur ce je vous souhaite une belle écoute et un bon visionnage.

[Début de l'extrait vidéo de la formation "Bases du dessin"]

Toutes les formes complexes qu'on trouve dans la nature peuvent être également simplifiées avec cinq formes primaires. Des formes en 3D, évidemment.

Donc, tout d'abord la sphère. Si on devait la couper en morceaux, on trouverait des tranches en ellipse. C'est comme quand vous coupez une orange et que vous la regardez de côté. L'orange, une fois séparée en deux, on va trouver que la tranche ressemble à une ellipse dans l'espace. Ce qui est normal.

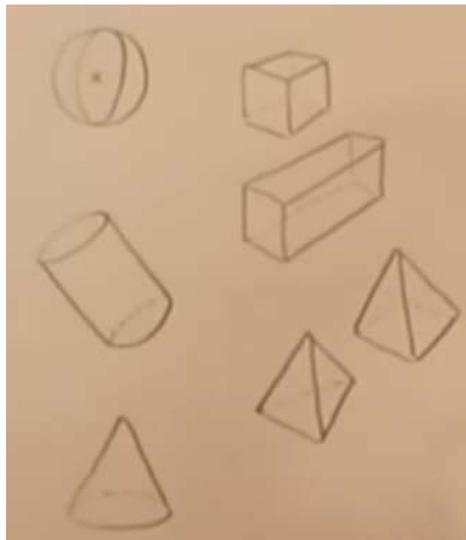
La deuxième forme dont on se sert le plus souvent évidemment, ça va être le cube ou le parallélépipède rectangles. Si possible à base carrée, car on peut y insérer des cylindres.

Les cylindres sont des formes que l'on retrouve aussi dans beaucoup d'objets complexes.

Il y a aussi la pyramide à base triangulaire ou à base carrée. Il s'agit finalement d'une variante du parallélépipède rectangle.

Encore une fois, il faut essayer de comprendre ce qu'il se passe au niveau des formes cachées. Toujours essayer de comprendre ce qui est caché parce que ça nous sert dans une construction.

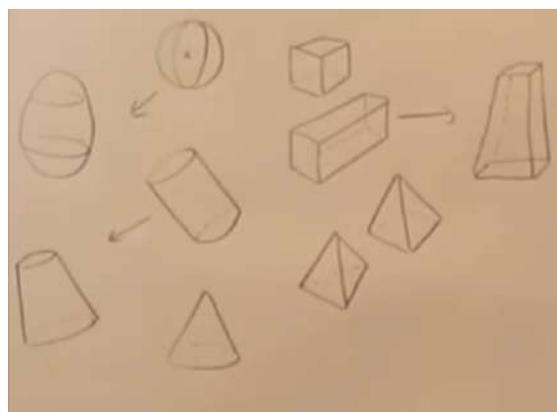
On peut utiliser le cône qui est une variante du cylindre.



Et d'ailleurs, pour parler de formes simples, il y a tout ce qui découle finalement de ces formes. Par exemple, il est possible que l'on ait un cylindre avec un extrémité plus large ou plus étroite.

On peut aussi avoir des parallélépipèdes à base plus large. Bref, on peut faire toutes ces variations. Il est possible de transformer le cercle en œuf. Et après, on pourra venir aussi couper l'œuf en plusieurs ellipses.

Et on peut également assembler toutes ces formes ensemble.



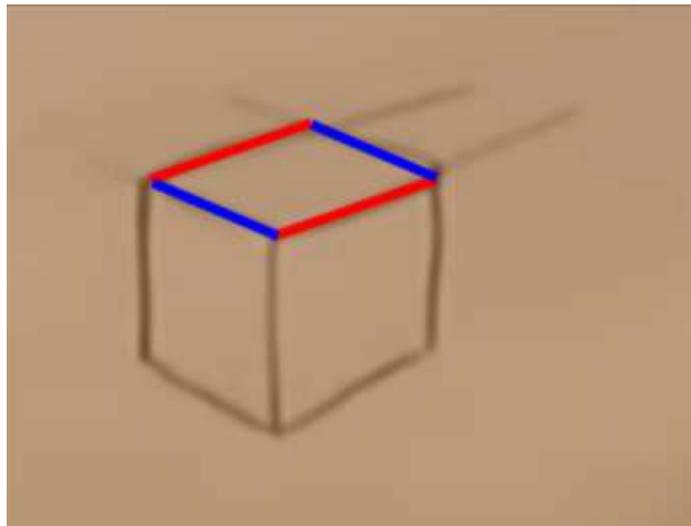
Il est intéressant de commencer à faire tout ça. Il faudra aussi comprendre que si vous voulez vous amuser à assembler des formes comme ça, il s'agira en réalité de vos premiers dessins d'imagination.

Parce que quand vous allez observer un objet, vous allez vous demander si tel élément est un objet complexe, ou encore comment résumer une partie avec un cylindre et une autre partie avec un cône, etc., etc. Et pour arriver finalement à une forme qui ressemble un peu plus à ce que vous connaissez en perspective.

Ce que je vous conseille au début, c'est de ne pas travailler tout de suite avec des points de fuite si vous voulez vous amuser. Je vous conseille de vous amuser justement avec une perspective isométrique.

Donc la perspective isométrique, qu'est ce que c'est?

Toutes les verticales de la perspective isométrique et toutes les distances sont les mêmes. C'est-à-dire que pour dessiner par exemple un parallélépipède rectangle ou un cube, ces **lignes** sont parallèles et ces **lignes** sont parallèles. Elles ne convergent pas vers un point de fuite.



Il est intéressant de dessiner comme ça au début, surtout quand on invente un objet ou autre. Et vous pourriez donner une espèce de grille isométrique à un enfant et il pourrait dessiner dessus sans se prendre la tête avec la perspective.

Pourtant, il pourrait dessiner en perspective. C'est ça qui est intéressant. Alors oui, un enfant de 6 ans n'y arriverait peut-être pas, mais à partir de 9 ou 10 ans, je pense, on peut commencer à demander à un enfant de dessiner en 3D. Et c'est plus facile avec une grille isométrique.

J'avais déjà évoqué le sujet sur mon blog. Il y a un article sur la 3D isométrique qui est très intéressant et vous pouvez télécharger une grille isométrique, si cela vous intéresse évidemment.

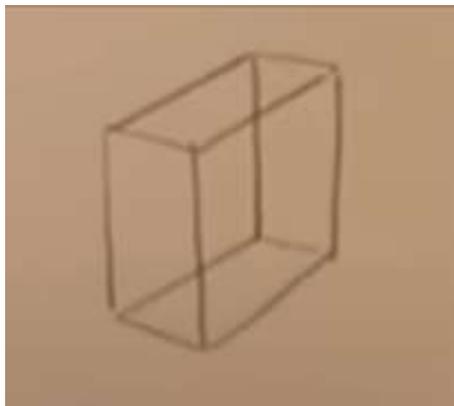
Donc ce qui est intéressant ici, c'est que l'on va faire notre premier dessin d'imagination.

Alors, qu'est-ce qu'on va dessiner aujourd'hui ?

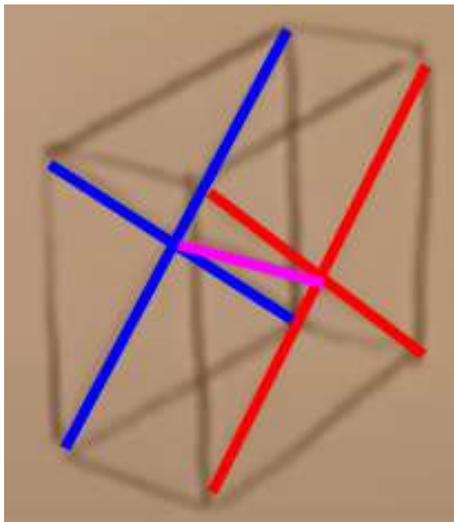
On peut dessiner tout et n'importe quoi. Mais on va commencer par dessiner quelque chose qui pose difficulté en général dans la perspective convergente.

Ici, on va dessiner une roue pour commencer. Pour la dessiner, on va faire deux rectangles en perspective. Les mêmes qui seront l'un à côté de l'autre. Donc, les distances sont les mêmes et les traits sont parallèles comme on l'a vu dans l'exemple précédent du cube.

On n'oublie pas de tracer aussi tout ce qui est invisible normalement, car c'est une aide.

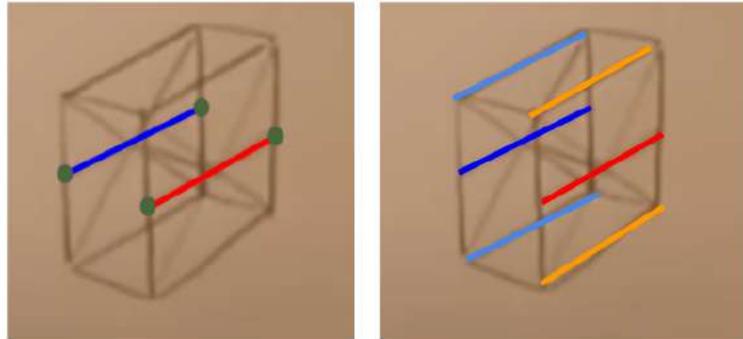


On va tracer les diagonales des deux rectangles. Ce centre des deux diagonales nous donne l'axe qui passe par le milieu de la roue.



Cet axe, c'est d'ailleurs l'axe de rotation de la roue.

Je vais alors tracer ma première ellipse. Avant cela, je trace la **droite** qui coupe également en deux un premier rectangle. Cette droite sera parfaitement parallèle aux **segments** du dessus et du dessous. Je trace la deuxième **droite** qui divise aussi l'autre rectangle et qui elle aussi est parallèle à ses **segments**. J'obtiens du même coup des **points** de contact de l'ellipse.



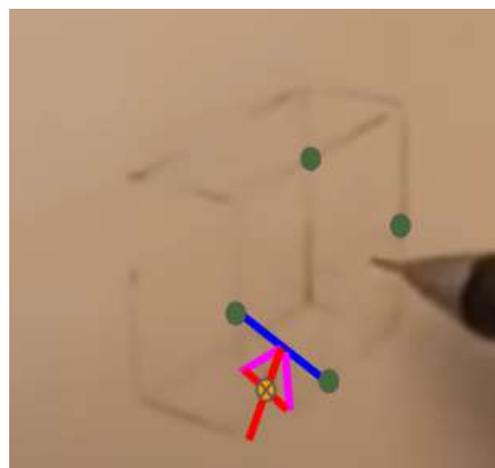
Quand je dis parfaitement parallèle, en réalité, elles ne le sont pas vraiment, car je n'ai pas forcément fait attention à mon dessin. Si vous vous sentez plus à l'aise avec la règle, utilisez-la.

Moi, j'aimerais que vous vous habituiez à faire ça à main levée pour un tel exercice. Après, je sais que c'est difficile. Et cela le devient encore plus quand il y a beaucoup de lignes de construction. Il est alors plus compliqué d'y voir clair.

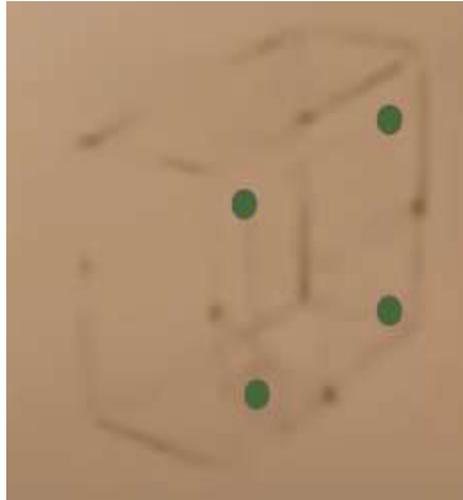
Vous pouvez dessiner avec un crayon un petit peu moins fort que le mien. Afin que vous puissiez y voir quelque chose sur la vidéo, je suis obligé d'utiliser un crayon assez fort.

Donc, vous avez vu que quand on commence à construire quelque chose, même en perspective isométrique, il y a un moment où cela commence à être un peu difficile à lire. Surtout qu'on n'a pas l'habitude. Pour m'aider, j'utilise ma gomme mie de pain et cela me permet de voir les traits qu'il y a en dessous.

Je ne pense pas que vous puissiez encore les voir à l'image, mais de mon côté, je peux encore déceler les diagonales. Donc, je positionne mes **points de contact** de l'ellipse. Et concernant les diagonales, vous vous souvenez que si je reconstruis mes diagonales et que je **resubdivise**, je tombe sur un nouveau point de **contact**.



Je fais pareil sur le reste de ce rectangle pour trouver d'autres points de contact. Je l'avais déjà expliqué dans une vidéo précédente. Du coup, je vais un peu plus vite maintenant.



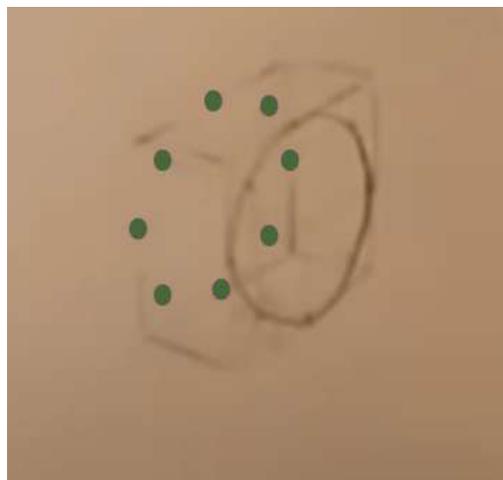
Si votre ellipse n'est pas parfaite, ce n'est pas très grave. La mienne n'est pas parfaite non plus.

Ce qui compte, c'est d'avoir une forme autour. C'est-à-dire le parallélépipède rectangle qui est correct, même s'il n'est pas tout à fait droit. Il faut essayer de rester le plus parallèle possible et vous verrez, c'est beaucoup plus simple.

On va faire pareil sur l'autre rectangle maintenant. Pour cela, on va projeter les points de contact trouvés sur ce deuxième rectangle.

Je suis conscient que ce n'est pas facile au début de bien de voir en 3D. Mais avec le temps, ça va aller de mieux en mieux. Je sais que je vous demande des choses difficiles par moments, mais c'est tout à fait normal parce qu'on est obligé de passer par là.

J'ai juste projeté les points vers la gauche en respectant la parallèle. J'ai fait ça sur les diagonales qui étaient déjà existantes et qui sont encore visibles pour moi. Cela m'a vraiment permis de les tracer les uns après les autres.

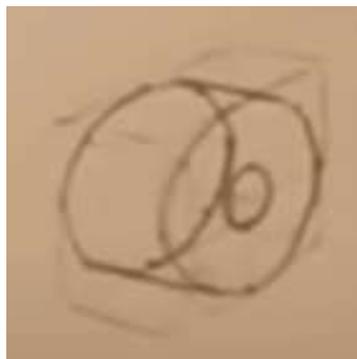


Maintenant que j'ai ces points, je trace aussi l'ellipse. J'ai maintenant ces deux ellipses de notre cylindre qui va constituer notre roue. Je lie les deux ellipses par une droite en haut et en bas.

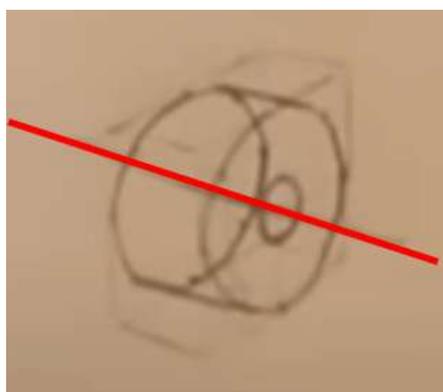


Au final, imaginez maintenant qu'on ait construit ça, mais avec des points de fuite. Ça aurait été exactement la même construction sauf qu'on aurait été un petit peu plus obligé à faire attention aux points de fuite. C'est basique, mais c'est exactement la même construction.

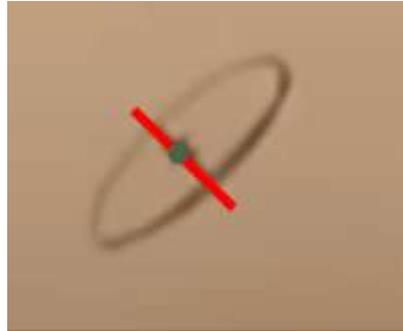
À partir de là, on peut placer le milieu de notre roue. On va juste faire une deuxième ellipse. Comprenez que cette ellipse du milieu, celle qui fait partie de la jante, normalement elle va se placer un peu dans l'espace, un peu plus en profondeur. Mais là, on va la faire en surface, sans se prendre la tête beaucoup plus.



Ce qu'il faut juste comprendre c'est que l'axe qui passe par le milieu de toutes ces formes, c'est l'axe mineur. C'est dans le prolongement de l'axe mineur.



Rappelez-vous l'axe mineur, c'est la plus petite **distance** ici en 2D qui passe par le **centre** de l'ellipse. Et rappelez-vous que le centre en 3D, c'est le centre des diagonales. Donc ce n'est pas tout à fait le même.

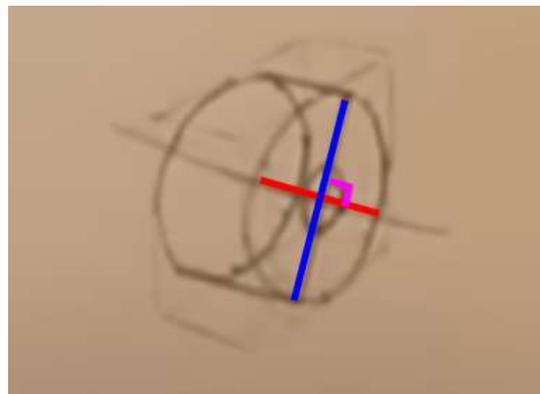


Par contre, l'axe de rotation de la roue passe finalement sur l'axe mineur ici. Important à comprendre, car quand vous allez commencer à dessiner des cylindres par exemple à partir d'un parallélépipède rectangle à deux points de fuite, vous allez vous rendre compte d'une chose qui est très amusante. Souvent, on a tendance à croire une chose sur l'axe majeur. Je rappelle que l'axe majeur est perpendiculaire à l'axe mineur. Même en 3D.

Et bien cette chose que l'on pense souvent sur l'**axe majeur** est qu'il est vertical. Et bien c'est faux.



On peut le voir ici. La plus grande distance (**axe majeur**) dans l'ellipse (et qui est **perpendiculaire** à l'**axe mineur**) n'est pas verticale.



Je vois souvent des élèves qui dessinent leur axe majeur vertical au sol. Mais du coup, cet axe n'est pas à 90 degrés avec l'axe mineur comme on peut le voir dans l'illustration ci-dessous.



C'est quelque chose de très important à comprendre. Pour une voiture à deux points de fuite, vous êtes sûr que vous allez avoir un axe majeur qui va être un peu incliné. Et ça, vous pouvez le vérifier sur tous les dessins. On reviendra sur pleins de cas concrets dans les vidéos qui suivent, sur des photos pour vous montrer quelle est la perspective et comment finalement simplifier cette perspective.

Il va y avoir des choses dans la nature plus difficiles à comprendre. Par exemple, c'est le cas du serpent qui est un animal qui bouge dans tous les sens. Et finalement, on peut se demander s'il a une perspective.

Si je le place dans un parallélépipède rectangle, oui le serpent aura une perspective. Effectivement, si je le fige, il aura la perspective du parallélépipède dans lequel il est.

Mais son corps étant une espèce de colonne vertébrale contenant plein de muscles, cela rend difficile le fait de vouloir résoudre l'énigme de la perspective sur des formes comme ça.

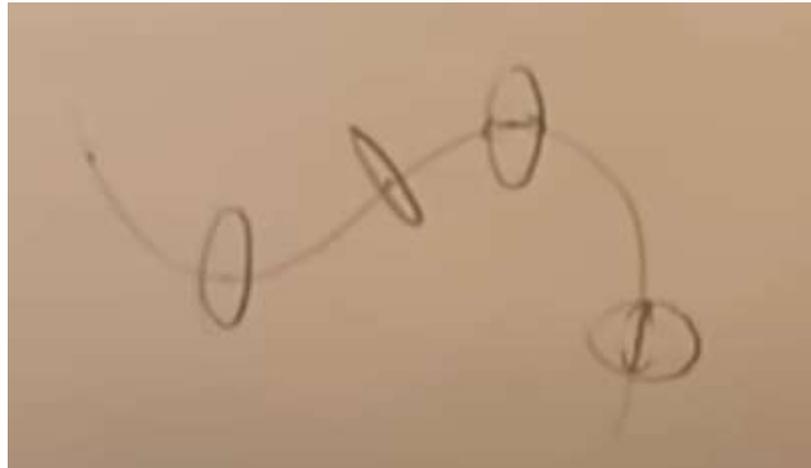
Pour le serpent, on va avoir donc une espèce de fil avec plusieurs endroits où on pourra couper.



Et sur son corps, le serpent contient des repères, des marques comme les écailles. Ainsi, on peut essayer de trouver la perspective rien qu'en regardant ces repères.

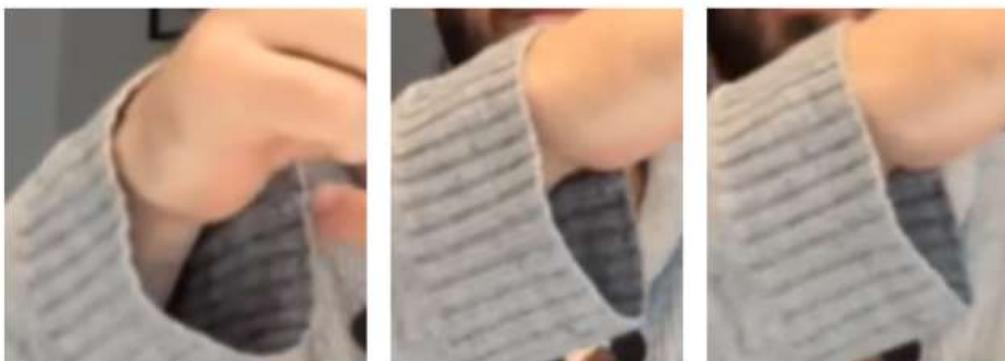
Il faut comprendre que la perspective de ce genre de formes est extrêmement complexe. Mais d'un autre côté, c'est tellement complexe que ça en devient presque simple, car il n'y aura pas besoin de trop se prendre la tête avec les points de fuite.

Quand on fait un croquis, on ne va pas se prendre la tête avec chaque partie du serpent. On peut se dire qu'en réalité le serpent est une infinité d'ellipses tournées de façon différente. Il y a des moments où les ellipses seront plus ou moins écrasées dans l'espace. Et encore une fois, dans le cas du serpent, vous pouvez vous fier aux points de repère des écailles.



Et typiquement pour un personnage, c'est pareil . On va pouvoir faire de même comme on le verra dans la [“Formation Personnage”](#) et dans la [“Formation Personnage 2”](#) aussi. Dans toutes les formations personnages que vous allez trouver sur mon site, j'en parle souvent.

Par exemple, je porte un pull. L'entrée de ma manche forme une ellipse qui change dans l'espace. Ce qui nous donne des informations sur la perspective.



Même si c'est difficile au début de s'en rendre compte, rappelez-vous que sur un cylindre, on peut mettre un parallélépipède rectangle. Et ce parallélépipède rectangle, il a une perspective.

On peut faire ça pour le bassin avec l'élastique d'un pantalon. Pareil avec une chaussette. Chaque fois qu'il y a un élastique sur le corps d'ailleurs. Vous allez vous rendre compte à force que le corps humain, c'est beaucoup beaucoup de cylindre. Et vous auriez raison.

Alors, cela peut être des cylindres avec une base plus grande comme c'est le cas pour la cheville dont le calibre est plus petit que celui du genou. Ou la hanche qui est un peu plus large que le genou. Et on peut donc résumer ces éléments avec ce type de cylindre.

Pour la tête, on peut la résumer à partir d'un œuf légèrement aplati et tranché sur les côtés pour représenter les tempes.

Ce sont donc toutes ces choses qui vont vous apparaître au fur et à mesure. Donc quand vous regardez maintenant un objet dans l'espace, plutôt que de le voir en 2D, plutôt que de voir ses contours, essayez de voir les formes simples qui le composent.

Par exemple, ma brosse à dessin qui se compose de plusieurs parties. La partie avec le scratch noir ressemble plus à un parallélépipède rectangle.

Le manche est typiquement dans la configuration du serpent. Mais au final, c'est juste un enchaînement de cylindres un peu gonflés à certains endroits. Avec un calibre plus important par endroits comme expliqué précédemment.

Et l'extrémité est une sphère dont on voit une ellipse au niveau de la jonction avec le manche.

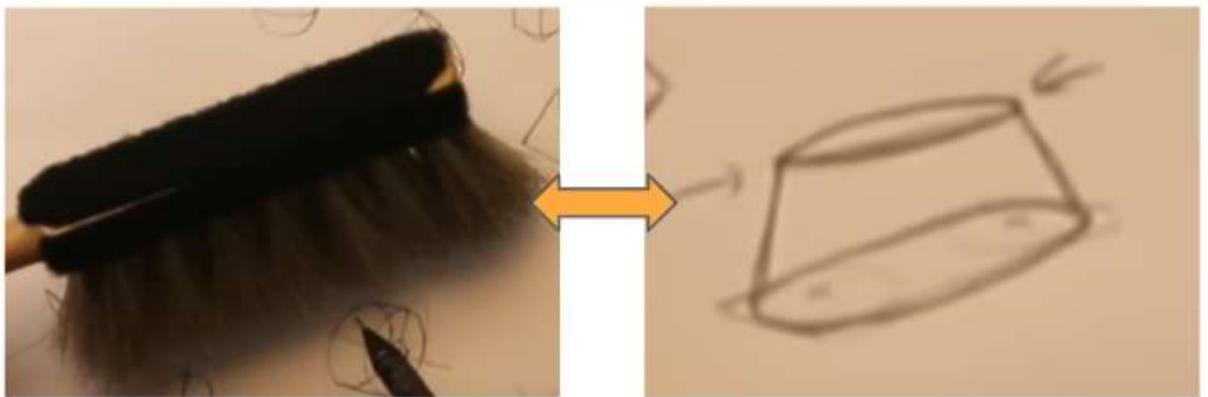
Pour la jonction entre le dernier cylindre du manche et la partie avec le scratch noir résumée par un parallélépipède rectangle, cela revient à joindre les deux bouts. Rien de bien compliqué.



Ensuite, au niveau de la brosse, un débutant va se perdre dans les détails.

On va prendre le contour en 3D de ces espèces de plumeau et en faire un bloc.

Il ressemblera à un parallélépipède aux contours arrondis pour la partie basse. Et sur le haut, la surface sera moins longue que la base.



Puis, je fais des points en guise de départ des plumeaux pour après seulement dessiner quelques détails. Mais je ne peux pas sortir de cette forme globale.



En effet, instinctivement, les débutants et amateurs vont dessiner les plumeaux les uns après les autres. Mais du coup, la forme générale ne sera plus dans la même perspective que les autres formes de la brosse. Et là, cela devient problématique.

Et dans la [“Formation Croquis”](#), qui est le prolongement de la [“Formation Débutant”](#), on apprend à bien construire en 2D pour profiter de la 3D apprise dans la Formation Débutant. Et c’est là un des secrets du dessin, cette combinaison entre la 2D et la 3D qui forme un tout à la fois juste et beau.

Juste, car on aura travaillé la structure. Et beau, car on aura travaillé le contour et la forme en 2D. Ce qui est très important. La forme, la silhouette d’un objet en 2D va apporter beaucoup d’esthétisme, de design à nos objets.

Et on peut maintenant s’amuser à construire tout et n’importe quoi

[Fin de l'extrait vidéo de la formation "Bases du dessin"]

J'espère que vous avez aimé cette vidéo.

Si vous avez trouvé la réponse à la question posée dans la vidéo, vous savez quoi faire maintenant.

Si vous ne l'avez pas trouvé, c'est que vous êtes allés trop vite. Donc je vous conseille de regarder la vidéo entièrement, de trouver la question dans celle-ci. Puis de trouver la réponse sur le blog et de revenir sur YouTube pour y poser la réponse sous la vidéo, dans les commentaires.

Le premier ou à la première qui trouvera la bonne réponse à la question gagnera [la formation "Bases du dessin"](#).

Je vous conseille de vous abonner à la chaîne [YouTube](#) si vous n'êtes pas abonnés, d'activer la petite cloche de notification qui va vous permettre d'être averti de l'arrivée du contenu et d'être le premier ou la première sur la vidéo et de chercher la question magique à l'avenir.

Je vous dis à très bientôt pour d'autres vidéos et d'autres contenus.

Bye bye.

Pit