

Comment dessiner les yeux? Mes astuces pour ne plus avoir l'œil dans sa poche

Dessiner le visage passe avant tout par un dessin correct des yeux, mais pas seulement...

Comment dessiner les yeux? De façon réaliste ou stylisée? En reproduisant ou en imaginant? Ceci devient plus facile lorsqu'on a compris la **structure de l'œil** et le principe de mouvements coordonnés des globes oculaires.



Il est très facile de dessiner un monstre avec un regard tordu, mais quand il s'agit de dessiner un beau regard ce n'est pas la même histoire...

Mais le plus délicat pour dessiner un **beau regard**, c'est de lui insuffler une expression qui correspond à l'**émotion du personnage**. Notez bien que le visage donne la grande majorité de son expression au travers du regard. En gros, si vous ne passez pas assez de temps ou si vous ne vous appliquez pas pour dessiner les yeux, vous risquez d'obtenir un visage vide, bancal, superficiel et disharmonieux. Donc mon premier conseil, pour dessiner le regard, **mieux vaut prendre son temps!** (notamment pour comprendre les raccourcis des paupières par rapport au globe oculaire, mais je vais en reparler par la suite)

[Apprendre à dessiner](#)



Tête main tête main tête main.... N'arrêtez jamais de vous entraîner.... on perd vite la main!

En effet, vous aurez peut-être remarqué que la plupart de vos illustrations préférées mettant en jeu des personnages, montrent une **parfaite maîtrise du dessin des visages**. Il est impossible de dessiner un beau visage sans dessiner **des yeux crédibles en perspective**. Rappelez-vous que le public moyen juge qu'un personnage est bien dessiné en observant inconsciemment la tête et les mains. **Soignez donc la tête et les mains** en priorité en dessinant vos personnages.

Quelques remarques avant de commencer

Comme toujours, lorsque vous vous apprêtez à apprendre à dessiner quelque chose, **notez d'abord les problèmes que vous rencontrez sur vos premiers croquis**. Vous aurez déjà fait la moitié du travail une fois ces problèmes identifiés. Par exemple je me souviens qu'au tout début, **j'avais du mal à dessiner des yeux qui regardaient dans la même direction**. J'avais aussi tendance à gommer et regommer pour au bout du compte toujours reprendre les traits encore visibles sur la feuille : un problème classique, mais je n'en savais rien à l'époque !

Dans ce cas, **mieux vaut recommencer à côté plutôt que de gommer 50 fois** (bon si vous dessinez sur tablette graphique, vous n'aurez pas ce problème bien entendu). Voici donc une liste non

exhaustive des problèmes très courants que l'on peut rencontrer en dessinant les yeux :

- **le syndrome Picasso** : dessiner les deux yeux de face, quelle que soit la position du visage et notamment du nez. On constate alors des yeux de face et un nez de trois quarts avec une pommette souvent trop grande d'un côté !

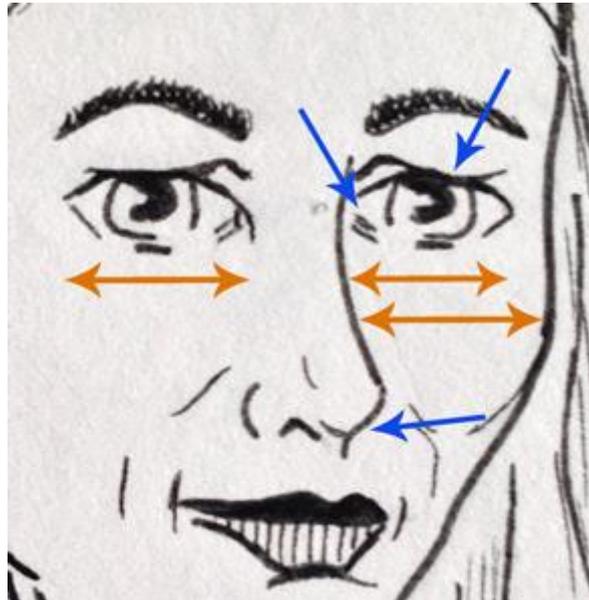
C'est **l'erreur la plus courante** (tout dessinateur qui se respecte l'a faite au moins une fois dans sa vie... ou dans une de ses vies antérieures tout du moins). Il s'agit en fait d'un problème basique de compréhension de la perspective : quand je vous dis que la perspective est le saint Graal du dessin, voilà une preuve qui parle d'elle-même.



Le syndrome de Picasso, ou "comment dessiner les yeux de face même quand le visage est vu de trois quarts" :)



Voici un dessin de Jocelyne qui poste souvent sur la communauté. Le regard est de face alors que le nez ne l'est pas. (Je te salue en passant Jocelyne!)



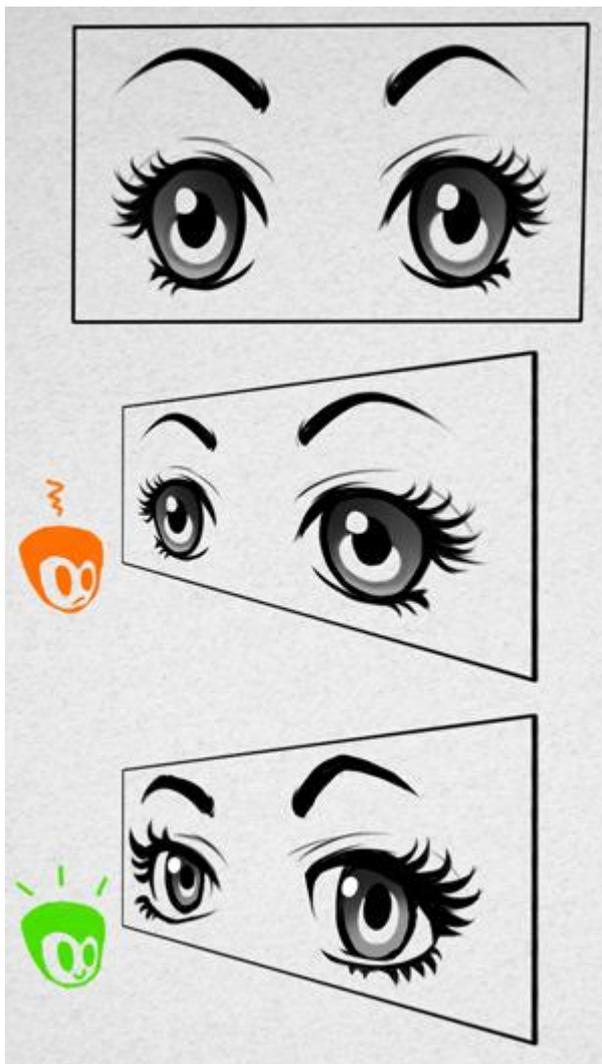
Dessin de Rafael qui résume bien les symptômes du syndrome de Picasso appliqué au dessinateur. Notez les proportions et la largeur des yeux. La narine gauche qui n'est pas dessinée renforce le paradoxe.



Dessin de Valérie: le regard est de face, mais pas le visage. (Je suis certain qu'à présent tu ne feras plus l'erreur Val!)

- **ne pas esquisser avant de dessiner la version finale** du regard (comme pour tout dessin réussi, la construction est essentielle).
- dessiner des yeux où les **pupilles ne sont pas orientées dans la même direction**.
- dessiner un regard de face avec des yeux vraiment **pas du tout symétriques** (problème de construction et de ligne de liaison).
- ne pas savoir dans **quel ordre** dessiner les éléments d'un œil (notamment pour obtenir un regard expressif).
- ne pas savoir **simplifier le complexe arcade-paupière-globe oculaire**.
- **mal placer la pupille** par rapport à l'iris.
- ne pas tenir compte de l'**épaisseur des paupières**.
- ne pas tenir compte du fait que l'**iris devient une ellipse quand il n'est plus de face**.
- **ne pas cacher une partie de l'œil** en arrière-plan derrière le nez pour le dessin de $\frac{3}{4}$.
- ne pas tenir compte du **relief** de l'arcade sourcilière et des globes oculaires.

- ne pas tenir compte de l'**écart entre les yeux** (base du nez = largeur d'un œil).
- ne pas tenir compte du **relief de la base du nez**.
- vouloir **détailler** l'iris et la pupille **avant** de construire globalement le regard.
- ne pas chercher à comprendre la **relation entre le crâne et les corps mous** (comme les muscles).
- pour du dessin réaliste : **trop appuyer certains traits de contours**.
- pour du dessin stylisé (très courant dans le dessin de manga) : **dessiner les yeux comme une photo plate collée sur le visage**.



Dessiner des regards **parfaitement symétriques: il n'y a rien de plus artificiel**. Ça peut fonctionner sur certaines illustrations religieuses, tutoriels ou pour certains motifs, mais pour une illustration classique ou un portrait, l'effet rendu n'est pas du tout naturel. En réalité, aucun visage n'est symétrique. C'est notre cerveau qui le perçoit symétrique, et ce phénomène joue des tours au dessinateur.

Un peu d'anatomie simplifiée (puisque vous insistez ^^)

Ne me détestez pas immédiatement, car à partir de ce que je vais vous montrer dans ce paragraphe, je pourrais vous donner des astuces pour vous **simplifier** la tâche par la suite, notamment pour dessiner des ombres ou pour styliser les yeux (que ce soit pour de l'illustration ou de la bande dessinée). Il faut d'abord comprendre que l'œil n'est pas fait à l'origine pour faire joli: **il a une fonction, voir !**

C'est bête à dire, mais bien qu'on caractérise souvent les yeux comme le « miroir de l'âme », on se doit de commencer par le début: **l'œil sert à capter la lumière et à transmettre l'information au cerveau**, pour nous guider dans notre environnement afin d'assurer notre survie.

Pour voir correctement le monde extérieur, il nous faut donc un certain nombre d'éléments fonctionnels:

- un **orienteur de l'œil** : le système oculomoteur (de petits muscles font bouger les yeux de façon synchrone en fonction de la direction où l'on veut regarder).

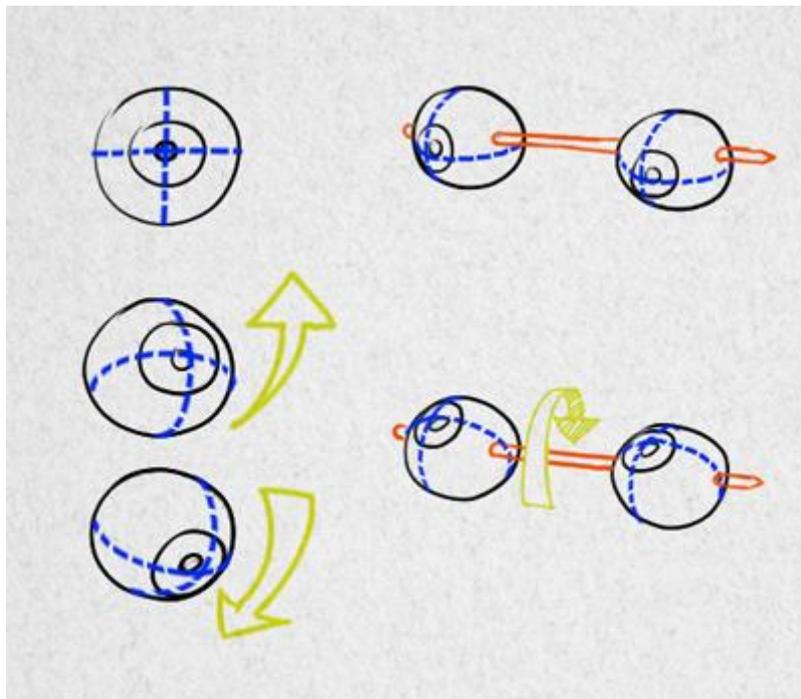
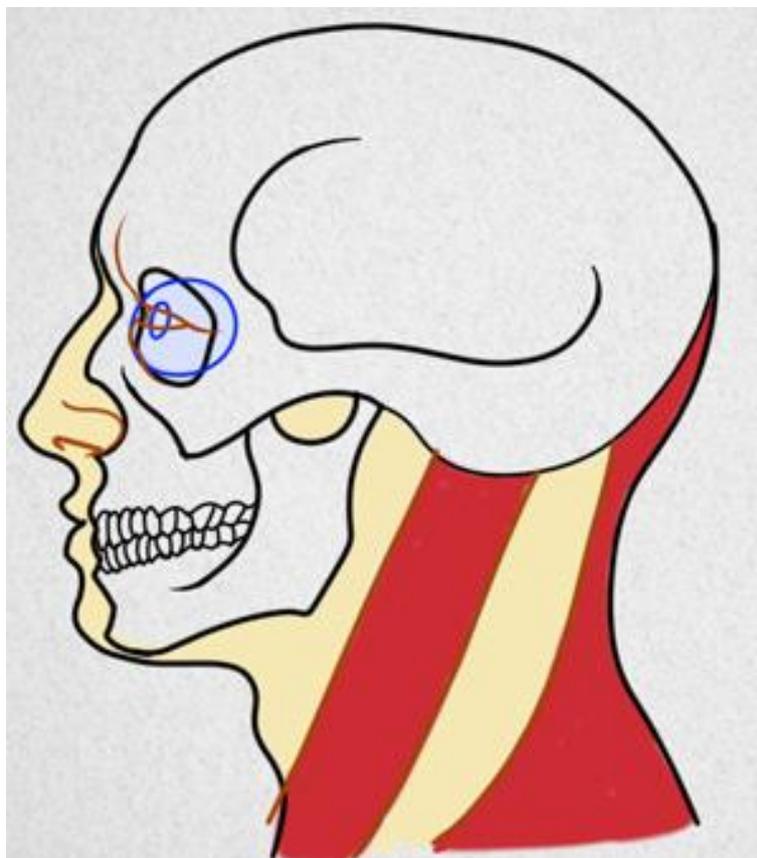
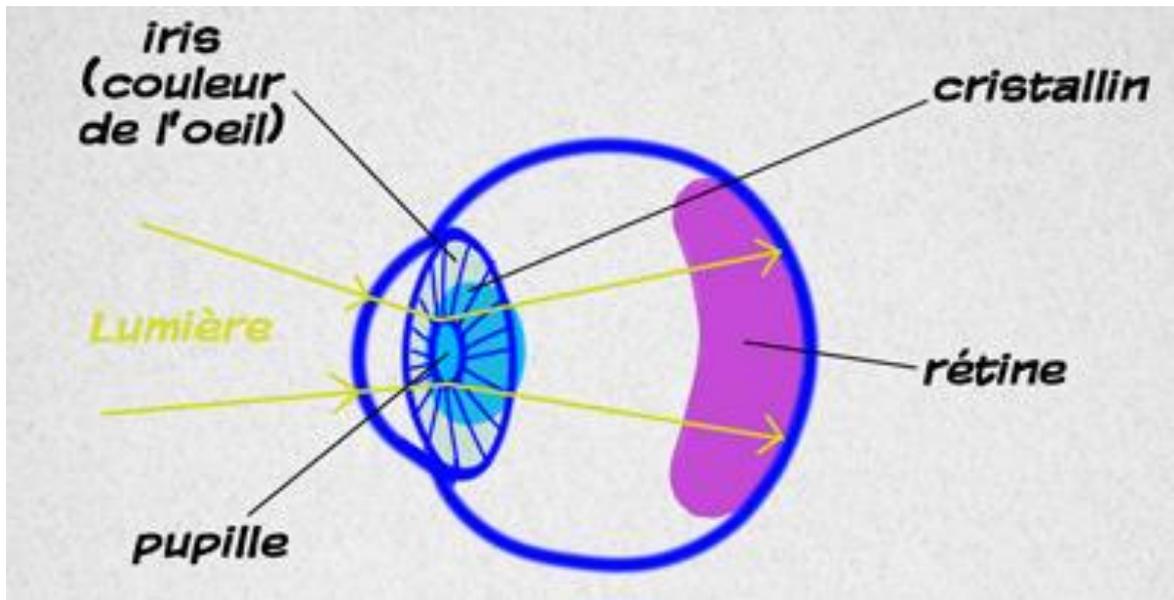


Schéma simplifié du fonctionnement du système oculomoteur

- un **collecteur de lumière** : l'iris
- une **cavité modulable** pour faire passer la lumière: la pupille
- un **système de mise au point** : le cristallin (c'est comme un objectif d'appareil photo, mais intégré à notre œil: pratique non ?)
- un milieu qui assure la **transmission de la lumière** vers la rétine : le liquide oculaire.
- un **récepteur** de la lumière : la rétine
- un **intégrateur** qui transforme le signal lumineux en image : le cerveau (par l'intermédiaire du nerf optique qui est le fil conducteur de l'information).
- un **point d'ancrage** pour que les muscles puissent se raccourcir afin de faire bouger l'œil, mais aussi protéger la vision et l'intégrité du globe oculaire: l'arcade sourcilière.
- un système de **protection** contre la lumière: la paupière.
- un système pour protéger l'œil des **particules étrangères** et de la **sécheresse** : les cils, sourcils et glandes lacrymales.
- une **limite structurelle** entre les deux yeux pour faciliter la perception de l'espace en trois dimensions: les sinus (base du nez).



Placement du globe oculaire dans le crâne, tête vue de profil.



Anatomie simplifiée du globe oculaire

Simplification des formes

Toujours pas endormi ? Parfait ! :)

Maintenant nous allons développer les éléments qui nous intéressent plus spécifiquement pour dessiner. On va en profiter pour **simplifier les formes** dans la foulée.

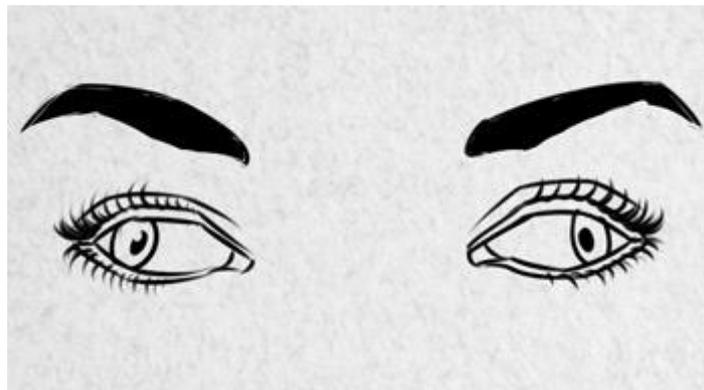
Le globe oculaire

Le globe oculaire est une sphère qui oriente l'iris. Il faut retenir que les deux iris sont censés s'orienter vers le même point focal (le point que le personnage fixe), qu'il soit proche ou éloigné. Si nous fixons un point très **loin** de nous, les iris seront **parallèles** entre eux. Plus nous

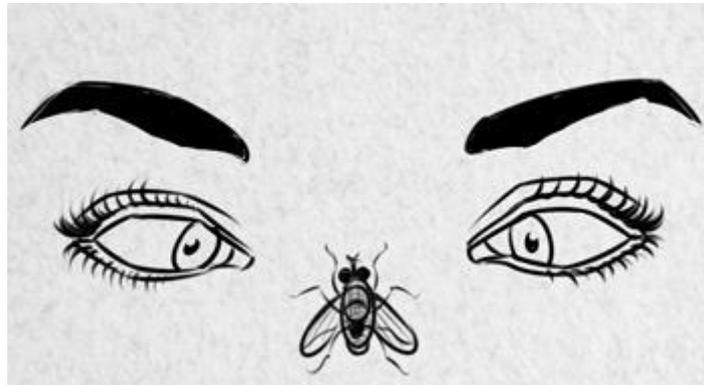
regarderons de près et plus les iris se rapprocheront et ne seront donc plus parallèles.

L'enveloppe qui recouvre l'iris est légèrement convexe (comme une **petite bosse**), alors que l'iris en lui-même est concave (comme un **petit bol**).

La pupille est **comme un trou au fond de ce bol**. En perspective le contour de l'iris va devenir une ellipse, et plus l'iris sera de profil et plus la pupille va reculer par rapport à cette ellipse.



Ceci est un strabisme divergeant. L'orientation des iris est erronée.

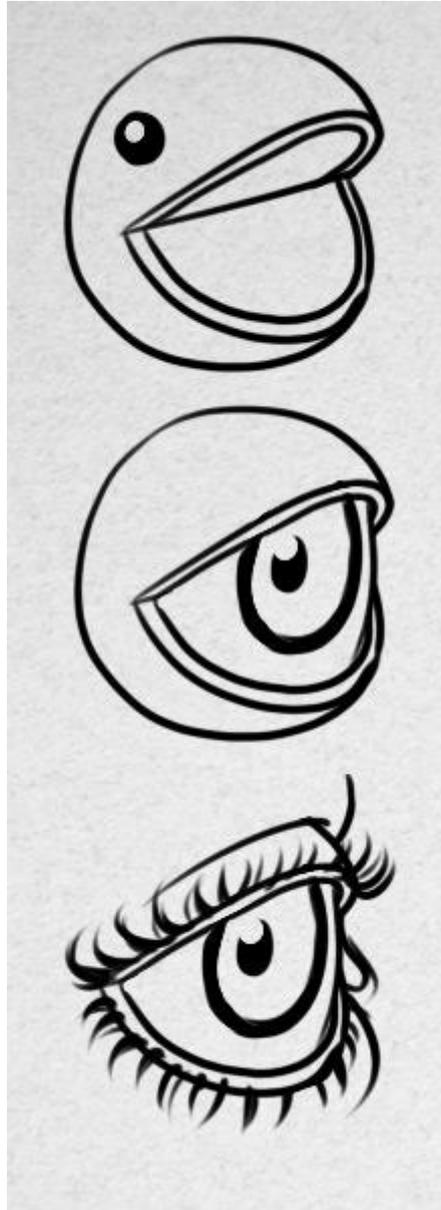


Ceci est un strabisme convergeant. En clair, le sujet louche. Bon, avec une mouche en plein milieu du nez, ça peut encore s'expliquer. ;)

Il faudra être vigilant quant au dessin des ombres et des reflets, car les informations que je viens de vous donner vont directement influencer le rendu des volumes et par conséquent les valeurs de gris.

Les paupières

On peut les voir comme une sucrière sphérique ou un **pacman en 3D** qui recouvre et glisse sur une sphère pleine (le globe oculaire).



Je n'ai pas dessiné de petit fantôme ni de cerise, désolé! :)

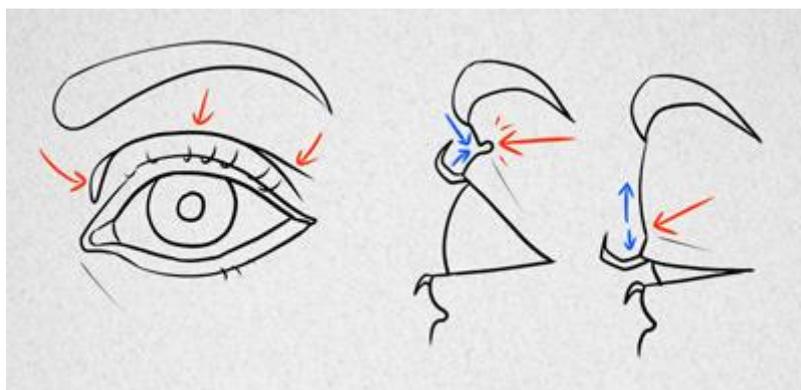
Il ne faut pas oublier que les paupières inférieures et supérieures **ont une épaisseur**. Souvent on voit un petit liseré clair en bas de l'iris, ce n'est autre que l'épaisseur de la paupière inférieure qui renvoie la lumière.



Peinture du maître John Singer Sargent. Il connaissait bien son affaire!

Les **muscles qui animent les paupières et les sourcils** jouent un rôle important dans l'expression du regard (ex : œil rieur ou triste), notamment en jouant sur les plis de la peau, en cachant plus ou moins l'iris (ex : œil étonné ou endormi), ou en orientant l'œil dans des positions extrêmes.

De plus, chez les Occidentaux, il ne faut pas oublier le **petit pli qu'engendre la paupière ouverte**. Il s'agit en fait de la paupière supérieure qui se plie sur elle-même en s'ouvrant, et qui se déplie en se fermant.



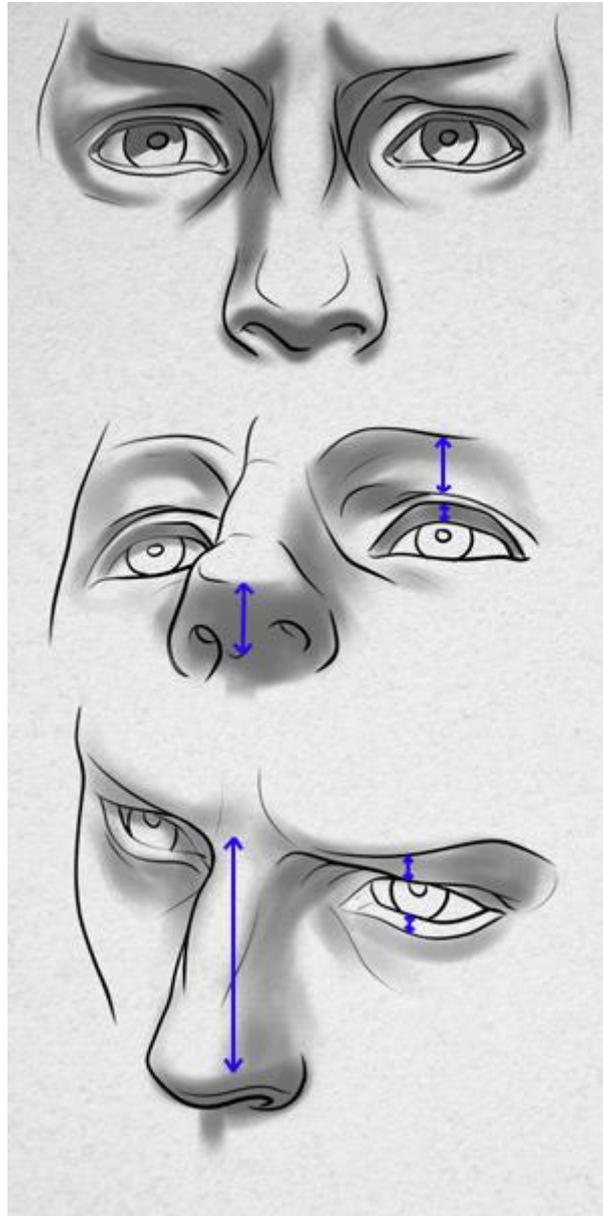
Formation du pli de la paupière

L'arcade sourcilière

On peut voir ça comme **un cornet** qui contient la sphère du globe oculaire. Lorsqu'ils dessinent un visage, les dessinateurs débutants ont tendance à oublier le squelette qu'il y a sous la peau... L'arcade

sourcilière a sa propre épaisseur, **son propre relief**.

Suivant la perspective, l'arcade sourcilière sera plus ou moins visible, et couvrira plus ou moins le regard.

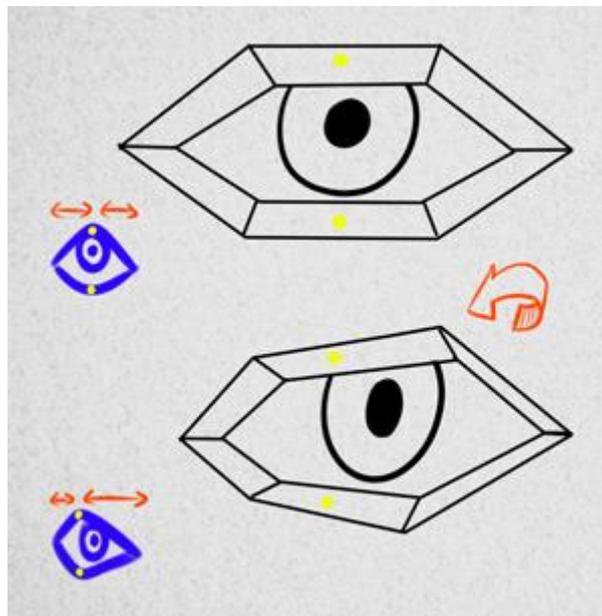


L'arcade peut recouvrir plus ou moins les paupières selon l'angle de vue. Notez les modifications de proportions induites par les différents angles de vue.

En peinture traditionnelle ou digitale, il est toujours préférable de commencer par **rendre les volumes principaux de la zone de l'arcade** avant de peindre les sourcils (car les poils sont de simples détails de surface, rien d'autre: ils s'adaptent à l'arcade sourcilière).

Simplification en diamant

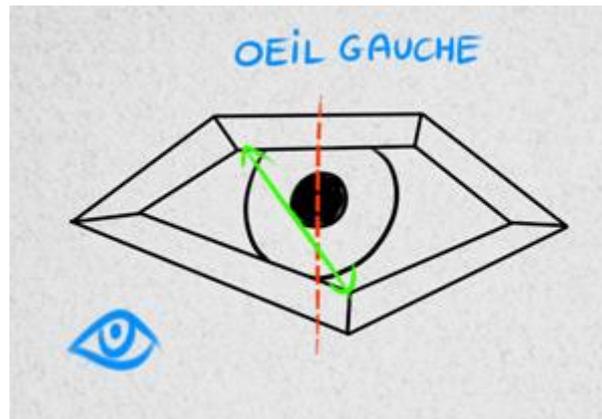
Pour simplifier les yeux vus de loin, nous pouvons les **représenter grossièrement par un diamant**. Dans de nombreux cas, le débutant représente l'**œil en amande**, quelle que soit la perspective des paupières, ce qui est une erreur à éviter absolument. La forme du diamant va nous montrer immédiatement la perspective des paupières. Mieux vaut caricaturer ces lignes plutôt que de ne pas tenir compte du phénomène. C'est cette **déformation du diamant qui va convaincre votre public que la paupière a tourné dans l'espace**.



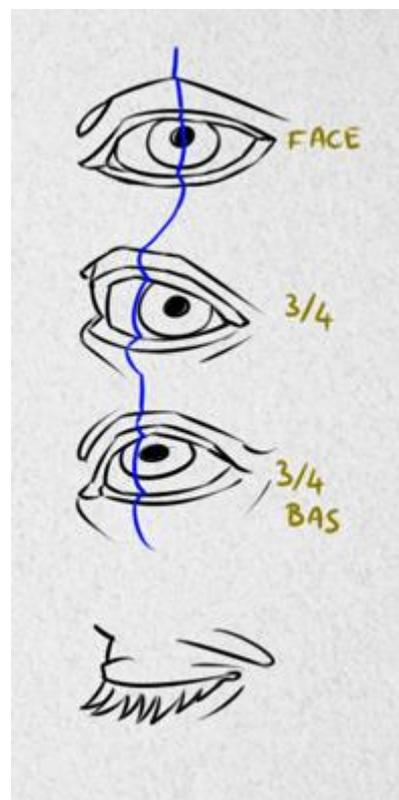
Représentation de l'œil en forme de diamant: un bon moyen mnémotechnique pour simplifier et déformer l'œil en perspective. (bon là, il s'agit d'un diamant creux, pas en relief)

Bon, le coup du diamant c'est bien pour les petits croquis, mais la forme générique de l'œil ressemble plutôt à **un diamant à cinq arêtes** comme sur le croquis qui suit.

La partie du haut peut être divisée en trois parties, tandis que la partie du bas en deux, ce qui ressemble déjà plus à une amande dans une perspective de face.



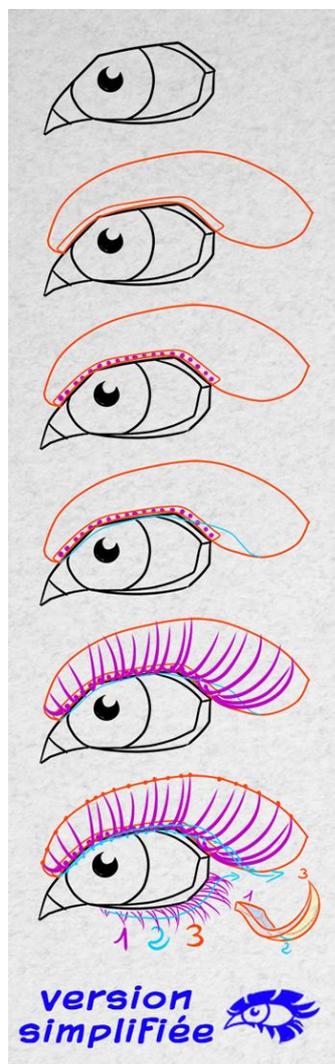
Simplification en diamant à cinq arêtes



Différentes orientations de la paupière dans l'espace. Notez la forme de la ligne médiane (en bleu). Notez aussi comment les pupilles se placent par rapport à l'iris et comment les iris se déforment.

Les cils

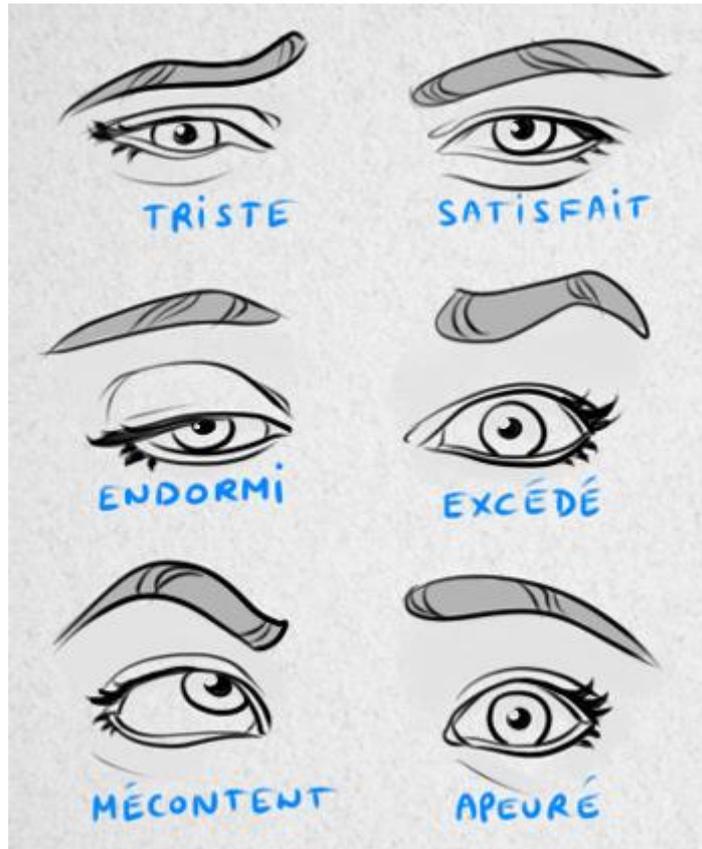
Une erreur très courante est de vouloir dessiner **les cils de face sans comprendre leur design**. Les cils ont leur propre volume et une forme en arc, s'affinant à leur extrémité. Ce n'est pas parce qu'ils sont petits par rapport à l'œil que la perspective n'agit pas sur eux. Leur perspective dépend de la position de la paupière par rapport à l'observateur. Une bonne idée pour les dessiner correctement est de les construire comme un seul et même bloc. Dessiner une bande plus large à sa base et plus fine à son extrémité comme sur l'image qui suit, puis détailler en suivant la forme de la bande.



Étape par étape du dessin des cils

Les sourcils

Les sourcils jouent un rôle énorme dans le dessin du regard. La contraction de certains muscles du visage modifie les angles que forment les sourcils par rapport à la paupière et vont participer aux changements d'expression du visage. Vous pouvez relire l'article sur les [expressions du visage pour vous rafraîchir les idées](#).



Voici un petit panel d'expressions des yeux.

Gaucher ou droitier ?

Vous devez vous demander si cela change quelque chose si on est gaucher ou droitier? **Pourtant quand vous dessinez sur papier, cela fait une GROSSE différence:** laissez-moi vous expliquer pourquoi.

Le plus difficile lorsqu'on dessine le regard, c'est de mettre en relation les deux yeux de façon harmonieuse.

En effet, pour qu'un regard semble naturel, il faut tout d'abord que les pupilles soient orientées dans la même direction, car c'est les pupilles qui laissent rentrer la lumière provenant d'un même point. Ceci implique que :

- **si vous êtes droitier**: commencez par dessiner une esquisse de l'œil à notre gauche (œil droit du personnage) avant de dessiner l'œil à notre droite (œil gauche du personnage). Si vous commencez par l'œil gauche, votre main risque de cacher l'œil déjà dessiné, ce qui vous empêchera de réaliser un regard harmonieux, surtout s'il est de face.

- **si vous êtes gaucher**: le problème est inversé, mais la solution reste exactement la même. Laissez l'œil déjà dessiné visible. En digital painting le problème ne se pose pas vraiment, car vous pouvez opérer une symétrie horizontale très rapidement avec un raccourci clavier, mais sur papier c'est un réel problème !

Attention : comme toujours, ne détaillez jamais trop en réalisant votre croquis, mais esquissez simplement les formes globales sans trop appuyer. Une fois votre construction satisfaisante, vous pouvez détailler. Si vous commencez par les détails sans soigner la construction globale, vous risquez de perdre beaucoup de temps, mais surtout vous risquez de vous impatienter et de vous décourager.

La construction

Pour faire les choses bien si on n'a jamais dessiné d'œil de sa vie et qu'on aimerait comprendre ce qu'on dessine sans copier bêtement (et donc à dessiner d'imagination à long terme), il faudrait d'abord commencer par **esquisser le squelette** (les arcades et l'os du nez), y placer les sphères des globes oculaires, puis dessiner les iris (attention à leur perspective), pour enfin finir par dessiner les paupières et les autres détails (cils, sourcils, plis, rides...).

En d'autres termes, si vous souhaitez apprendre à dessiner dans les meilleures conditions, efforcez-vous de comprendre le **pourquoi** en vous posant ma question fétiche: "**le trait que je suis en train de dessiner a-t-il un but? décrit-il quelque chose en particulier?**". Si ce n'est

pas le cas, c'est qu'il s'agit d'un trait complètement superflu, automatisé ou copié. Si vous ne le faites pas, vous finirez dans la classe des « artistes photocopieuses » : personnellement ça ne me fait pas rêver... enfin, chacun son truc hein ;)



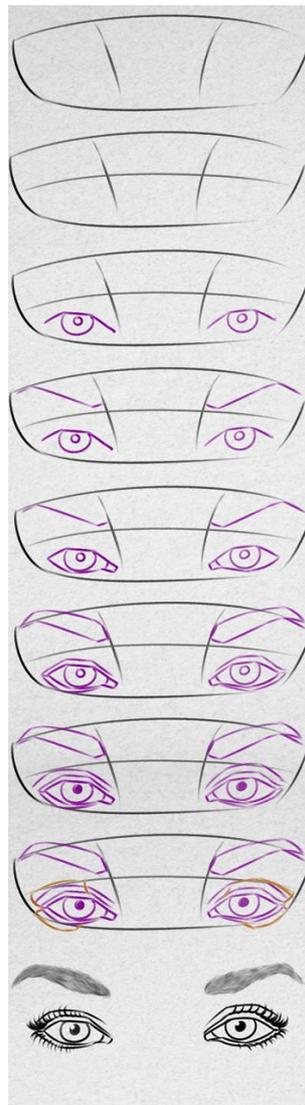
Apprenez à dessiner le crâne simplifié si vous souhaitez vous améliorer rapidement et comprendre ce que vous dessinez. À partir de là, on peut dessiner tout et n'importe quoi. :)

[Apprendre à dessiner](#)

Regard de face

Quelle que soit l'expression, on se simplifie énormément la vie en construisant une bande qui encadre le regard. Cela permet non seulement de respecter les proportions, mais cela facilite la tâche pour un dessin symétrique.

Pour la vue de face, l'écart entre les yeux revient approximativement à la largeur d'un œil. Ce n'est plus le cas pour une vue de trois quarts, bien entendu.



Les étapes du regard de face: aidez-vous des lignes de liaison, car elles facilitent grandement la tâche. Diviser et simplifier les surfaces pour mieux régner! Remarquez qu'en dessinant la relation entre l'iris et la ligne de la paupière supérieure, il devient plus facile de partir sur de bonnes bases.

Regard de trois quarts

Comme toujours, la vue de trois quarts est une des plus difficiles à dessiner.

Ce qui va faire la différence c'est la base du nez: c'est elle qui détermine si l'œil de derrière est plus ou moins caché, et c'est elle qui va déterminer l'écart entre les yeux.

Avant de représenter le nez, **représentez la bande de la base du nez:** de cette façon, vous serez plus en contrôle de l'écart entre les yeux et des proportions de ces derniers. J'utilise cette technique pour tous mes dessins de visage, dont mes portraits.

Je vous rappelle que la perspective va jouer un rôle primordial dans la vue de trois quarts, et c'est la raison qui fait que pour éviter les difficultés, **le dessinateur débutant préférera dessiner des personnages de profil**, alors que le principe une fois compris ne paraît pas si complexe que ça.

Mes conseils divers et variés

- en se concentrant sur le placement de la pupille par rapport à la ligne des cils de la paupière supérieure, on **anticipe plus facilement** le résultat de l'expression finale (schéma simpliste étape par étape)

- pour ne jamais rater les yeux de face, plus **on relie d'éléments** avec des lignes de construction, plus il est facile d'éviter les dissymétries flagrantes (oui, le visage est dissymétrique, certes, mais pas trop non plus...).

- Sur une vue de trois quarts, **l'œil en arrière-plan paraît toujours plus petit que l'œil de devant**. Si ce n'est pas le cas, il y a de grandes chances que vous n'ayez pas tenu compte de la perspective (attention au syndrome Picasso !).

Le dessin des ombres et des volumes

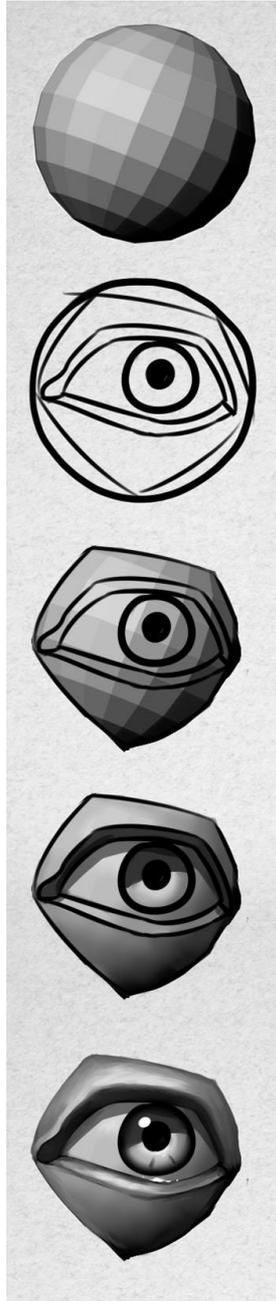
Voici grossièrement la succession des étapes par lesquelles je passe pour dessiner et peindre les yeux:

- J'esquisse en faisant très attention à mes proportions.
- Je détaille avec des traits.
- Je choisis une direction d'éclairage.
- Je m'imagine les orientations des surfaces. (je peux dessiner un [test sphère](#) et un filet 3D)
- Je place grossièrement mes ombres de formes et mes ombres portées avec une valeur de 4/10 (10 étant le noir le plus intense).
- À partir de là, je détaille la hiérarchie de valeurs, dans les zones sombres et dans les zones claires.
- Je place les reflets (réflexions directes, dites aussi « anisotropiques ») au dernier moment, car ils sont toujours superficiels. La réflexion directe ([voir cet article](#)) dans l'oeil ne prend la forme d'un point que si la source de lumière est ponctuelle (c'est à dire très petite ou très éloignée de l'oeil; par exemple: une ampoule ou le soleil). Les reflets dans l'oeil peuvent apparaître sous une infinité de formes. Il arrive même que dans certains cas, il n'y ait aucun reflet dans l'oeil (selon la configuration de l'éclairage).
- Je détaille (sourcils, etc...)



Construction complète du regard, des différents traits de construction jusqu'aux volumes finaux. Notez l'importance de la base du nez (en pointillé) au moment de la construction.

Attention : si vous pensez qu'il y a autant de valeurs sur les paupières que sur le test sphère, vous vous méprenez. À vrai dire, la paupière ne peut être considérée comme une sphère entière de l'œil ni même une demi-sphère. Vous ne retrouverez pas autant de valeurs sur votre test-sphère que sur votre paupière. Lorsque vous dessinez vos tonalités, prenez toujours le temps de réfléchir et ne vous laissez pas piéger par l'orientation des surfaces par rapport à la lumière.



Le test sphère est un très bon moyen d'anticiper les valeurs. Je vous laisse relire l'article à ce sujet.

Attention n°2 : le blanc de l'œil n'est pas blanc en réalité. Il va falloir rendre les ombres portées de la paupière. Si vous commencez avec des valeurs trop claires sur le pourtour des yeux, vous allez avoir tendance à ne pas représenter les ombres sur le blanc de l'œil, ce qui serait vraiment dommage, car vous manquerez de réalisme.

Attention n°3 (oui le dernier, promis) : rappelez-vous que les reflets rendent l'œil vivant et sont parfois indépendants de la direction de

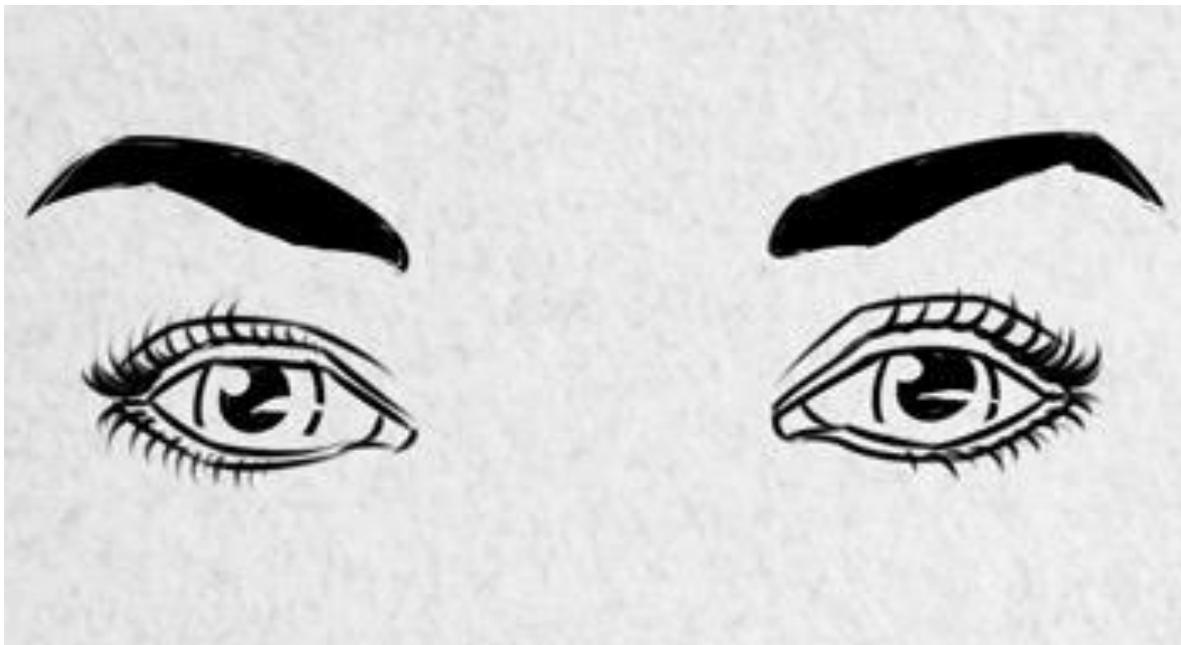
la source de lumière qui crée la réflexion diffuse et les ombres de formes. Je l'avais expliqué déjà dans cet article, donc relisez-le à l'occasion. Les [réflexions diffuses](#) ne bougent pas lorsque l'observateur bouge (il faudrait changer la position de la source ou de l'objet pour ce faire), tandis que les réflexions directes (comme par exemple les objets brillants ou mouillés, ou bien les objets "miroirs") bougent avec l'observateur.

Notez tout de même que de nombreux matériaux et objets possèdent les deux types de réflexion. L'œil en fait partie, et vous trouverez donc non seulement des ombres de formes, mais aussi des reflets directs (visibles parfois même au milieu des ombres de formes! Et oui...)

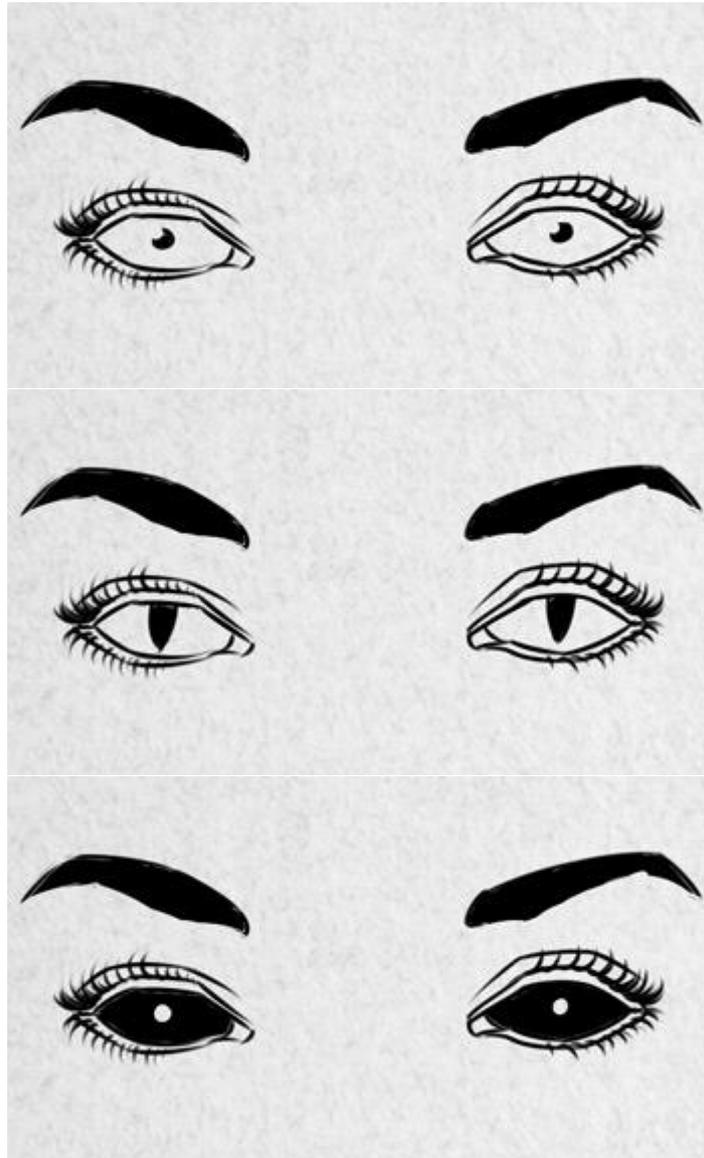
Donner de l'intérêt au regard

Il n'y a rien de plus vide qu'un regard sans intérêt. Si vous souhaitez donner de l'intensité à un regard, vous pouvez :

- mettre en valeur les reflets.



- changer la forme et la taille de la pupille par rapport à l'iris.



- jouer sur les contrastes entre la pupille et la paupière.
- jouer sur l'angulation et la forme des yeux.
- jouer sur l'ouverture de la paupière.
- jouer avec la forme et l'épaisseur des cils et des sourcils.

Il y aurait encore de nombreuses choses à dire sur la stylisation du regard, mais je compte faire un article complet sur la stylisation du visage (en tout cas c'est sur ma liste). Ce sera donc pour une prochaine fois. ;)

[Lien pour regarder la vidéo](#)

[Apprendre à dessiner](#)

Un très bon exercice pour commencer si l'on ne sait pas par quel bout commencer: Étude directe sur une photo.

Pour les plus débutants d'entre vous, si vous avez un magazine ou un prospectus que vous êtes sur le point de jeter, **amusez-vous à gribouiller par-dessus un modèle**, et représentez-y tous les éléments cités précédemment.

Commencez par le squelette, puis les globes oculaires, etc...

Cet exercice vous permettra de **mieux comprendre la structure sous-jacente**, les formes et les volumes. D'ailleurs cette technique est valable pour toutes les parties du corps humain.

Vous pouvez aussi utiliser un logiciel de dessin (pour les plus geeks d'entre vous) et y ouvrir une photo en dessinant sur un nouveau calque que vous aurez placé au-dessus de votre image.

Voilà, il y a aurait encore tellement de choses à dire sur le dessin du regard, mais je ne voulais pas que l'article soit imbuvable, alors j'ai tenté d'être le plus synthétique possible tout en essayant de vous apporter mes meilleurs conseils.

J'essaie toujours de vous autonomiser en vue de maîtriser le dessin d'imagination, sans pour autant vous gaver d'informations inutiles.

J'espère que cet article vous permettra à terme de mieux dessiner les yeux. Comme d'habitude, si l'article vous a plu ou que vous avez envie d'échanger à ce propos, **n'hésitez pas à écrire un commentaire ci-dessous !**

