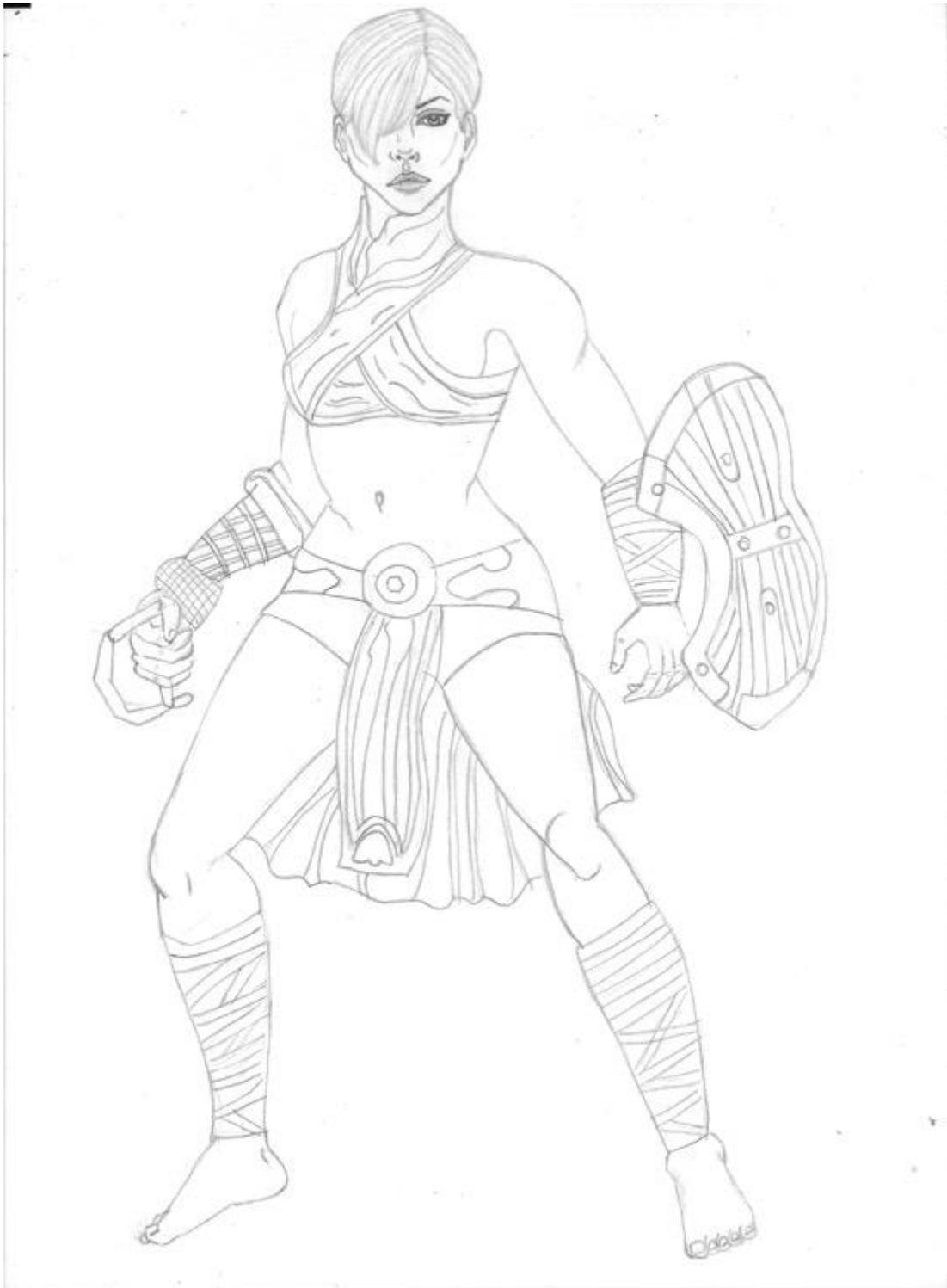


Dessin d'un personnage du jeu vidéo Diablo 3
par Valérie



J'ai pu trouver un moment pour faire la critique d'un dessin cette semaine (houlà, ça faisait longtemps...).

Ma sélection de la semaine est un dessin de Valérie F. (son deviantart). Il s'agit d'un dessin inspiré d'un character design du célèbre jeu vidéo Diablo, troisième du nom. Voici le message de Valérie:

Bonsoir,

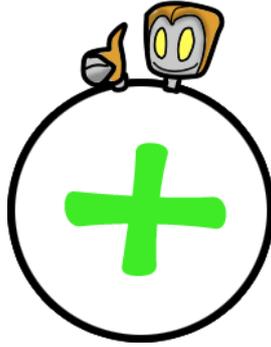
Je me lance pour avoir si possible ton avis sur mon personnage basé sur un célèbre jeu vidéo. Actuellement je travaille sur l'anatomie humaine qui est importante pour moi, car je souhaite dans le futur pouvoir réaliser ma bande dessinée, mais à titre personnel, car je pense être trop âgée pour me lancer ! Après je souhaite passer à la colorisation, mais j'attends d'avoir des retours avant de commencer !

Il faut savoir que Valérie a 33 ans, et a commencé le dessin depuis peu.

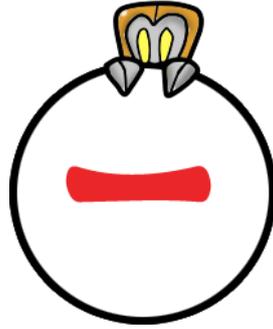
Comme beaucoup des dessinateurs que je côtoie, la peur de l'âge revient sur le tapis. Il n'y a pas d'âge pour commencer et progresser. C'est d'autant plus intéressant de commencer à cet âge : tu as acquis au fil de ta vie un bagage culturel, une expérience personnelle riche, des inspirations multiples, une vision de la vie différente de celle de jeunes dessinateurs qui ne savent souvent pas quoi dessiner malgré leur technicité et qui recopient sans réfléchir le travail des autres.

Pour la petite histoire, un de mes bons amis dessinateurs (un de mes mentors en fait) a cessé de dessiner, car il n'avait plus de motivation alors qu'il était bien meilleur que moi à l'époque: depuis, je l'ai bien rattrapé, car ma motivation et mes sources d'inspiration ont été décuplées. Comme je le répète souvent (dieu que je radote...) : **sans partager et trouver des amis passionnés (sur le web ou ailleurs), notre motivation risque de flancher**. Rester tout seul dans son coin n'est jamais une bonne chose, surtout si l'on est timide.

Ceci étant dit, Valérie a pris son courage à deux mains. Pour la féliciter et l'encourager, je me devais de lui apporter un petit coup de pouce. ;)



- Les proportions sont plutôt justes et ton personnage féminin est bien proportionné. Si ton personnage était redressé, sa hauteur correspondrait à environ 7 fois la hauteur de sa tête, ce qui est parfaitement convenable pour un humain de taille moyenne.
- Ton style est harmonieux et homogène dans la totalité de ta création.
- J'apprécie beaucoup le soin apporté aux détails du visage, des cheveux, de l'armure et de la tenue en général.
- Bien qu'un peu raide, la pose convient bien à celle d'une guerrière dans un monde Heroic Fantasy. On sent qu'à tout moment, elle peut foncer sur son ennemi ou riposter lors d'une attaque.
- Le centre de gravité repose bien au-dessus des appuis (= **polygone de sustentation**, j'en reparlerai dans un nouvel article)

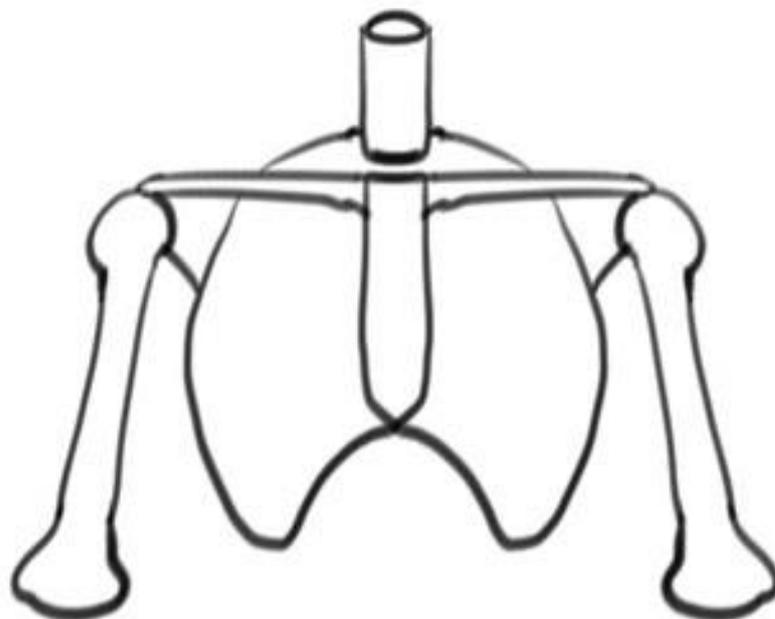


- Les épaules de ta guerrière sont asymétriques. Son épaule droite (à notre gauche), a l'air atrophiée. C'est pour cette raison que je recommande la chose suivante: **Il vaut toujours mieux en dessiner plus que pas assez.** En d'autres termes, il est préférable de dessiner en transparence ce qui ne devrait théoriquement pas être vu à cause de la perspective et des objets placés devant. Ici, le thorax est devant l'épaule, et on sent que tu as essayé de deviner à peu près la forme du morceau d'épaule qui va dépasser. Mieux vaut tout construire dans un premier temps et dessiner ce qui dépasse ensuite.
- Le dessin de son arme de poing n'est pas assez précis. On ne comprend pas ce qu'elle tient dans sa main droite (à notre gauche) au premier coup d'oeil, ce qui est un défaut de lecture important si tu présentes un design de personnage. S'agit-il d'une espèce de poing américain? De plus, la main ne semble pas assez fermée pour tenir l'objet.
- Son bouclier semble flotter dans les airs et est mal relié à l'avant-bras. De plus, on ne sent pas assez la perspective du bouclier, qui, du coup, perd en consistance.
- On a l'impression que les pieds du personnage ne réagissent pas au poids de son corps. Les phalanges devraient s'affaisser contre le sol jusqu'à la base des orteils (=tête des métatarses), et les arches des pieds ne sont pas assez accentuées. Si tu suis ce conseil, on sentira plus la contrainte de pression sur le dessous des pieds, et ton design gagnera immédiatement en crédibilité.

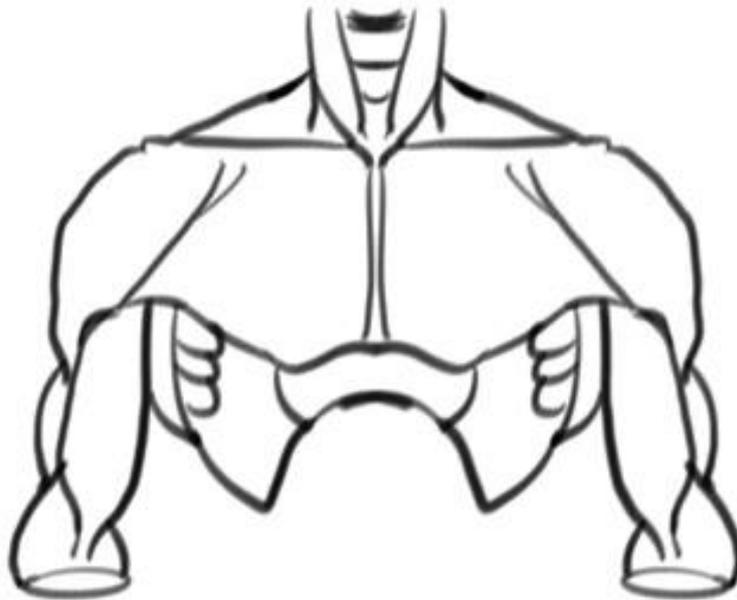
- Les mains nécessitent plus d'attention de ta part. J'ai pu déceler quelques coups de gomme sur le visage: dis-toi que les mains sont des organes à part entière tout aussi expressifs que le visage. Mieux vaut s'y reprendre à deux fois, car: **La grande majorité du public juge le dessin du visage et des mains en premier.**



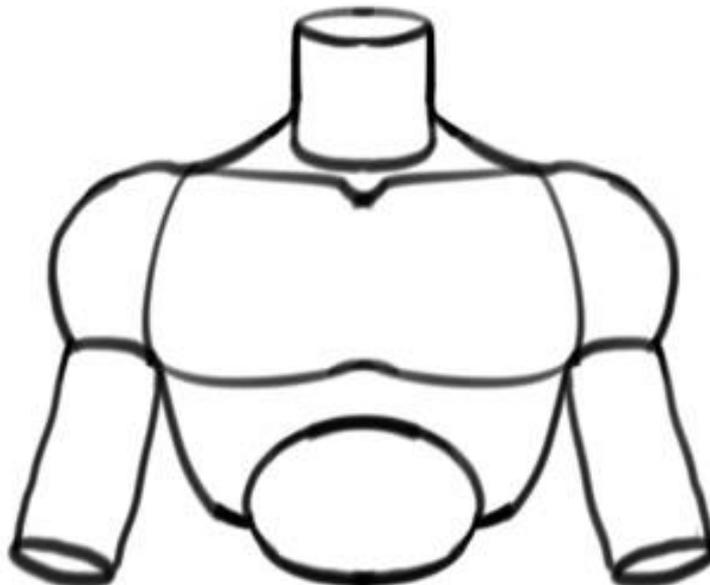
- Voici comment représenter le squelette des épaules et du thorax simplement:



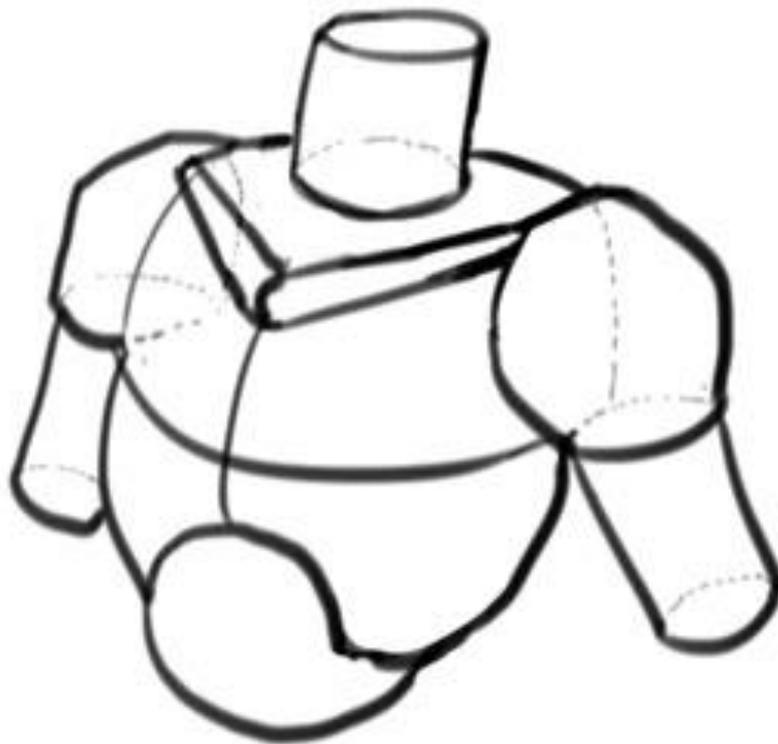
Avec les détails, cela donne :



Et schématiquement, le tout donne quelque chose comme ceci :



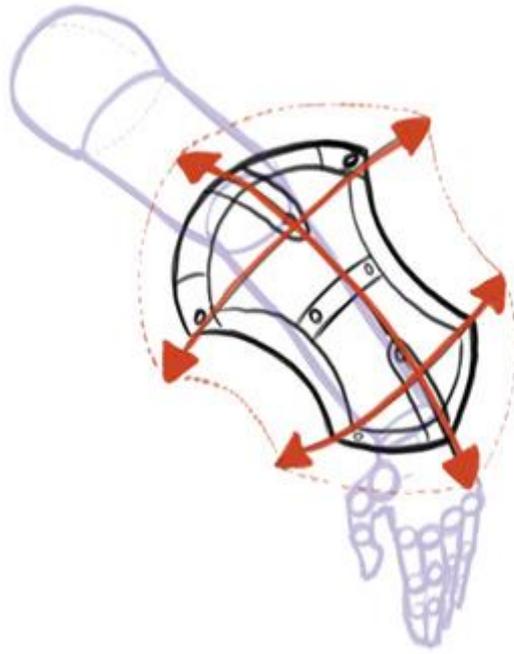
Avec le thorax de trois quarts (j'ai volontairement laissé les clavicales et les traits de construction en pointillés pour te montrer les formes simples utilisées dans la perspective) :



Le fait de tout avoir construit me donne la possibilité de me concentrer davantage sur la perspective, de gommer si besoin pour changer les formes et ajouter les détails.

- Pour ce qui est du bouclier, je te conseille de travailler son design de face et de profil, et de le mettre ensuite en perspective. Tu peux t'aider de traits de construction pour les formes générales.

Si tu l'as bien imaginé et confectionné, tu peux alors le représenter en perspective. Si tu as du mal avec la forme globale, un bout de pâte à modeler peut t'aider à la visualiser en trois dimensions.

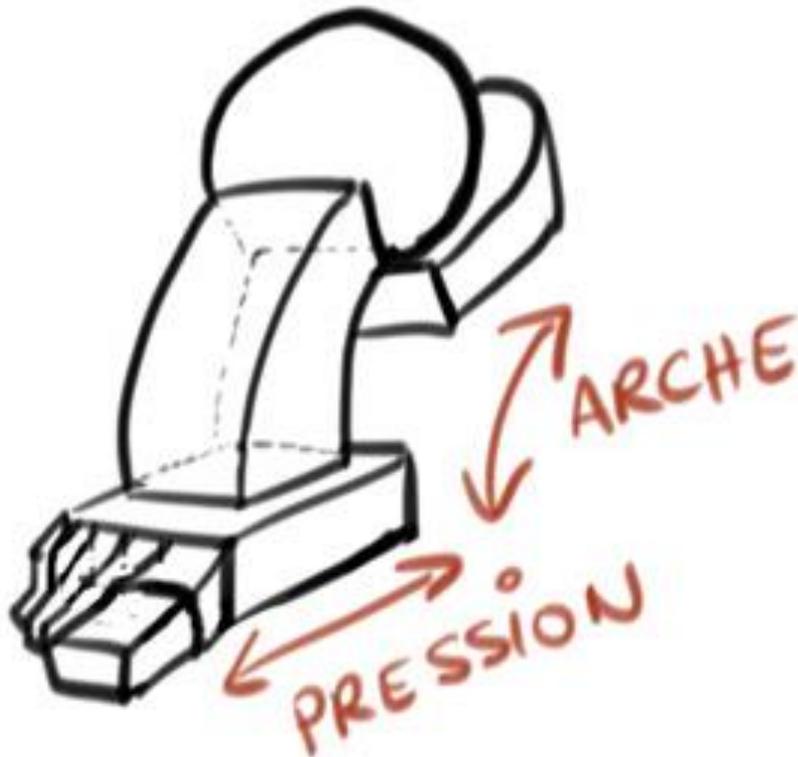


- Pour ce qui est des mains, rien ne t'empêche de prendre des photos de référence. Voici un exemple de photo que j'avais prise il y a deux ans.

J'avais posé un fond noir derrière pour améliorer la visualisation. Profite-en pour te constituer ta propre bibliothèque d'images (je le fais depuis des années et conserve toutes mes photos sur deux disques durs externes 2To que je clone de temps en temps).



- Voici comment construire un pied simplement dans la perspective :



Tu peux voir comme j'insiste sur l'arche du pied, et la pression sous la plante lors d'un appui.

Il y a tellement de choses à dire sur l'anatomie...je m'arrêterai là pour aujourd'hui, mais il est clair que ça me motive pour vous écrire des articles sur l'anatomie et finir mon guide sur la perspective.

Merci pour ton beau dessin en tous les cas. J'espère que les conseils t'aident un peu même s'il ne s'agit pas d'un cours magistral.

-Pit-

PS: Au fait, si tu ne connais pas ma chaîne [YouTube](#), je te conseille d'y faire un tour sur le champ et de t'abonner ici: [Apprendre à dessiner](#)