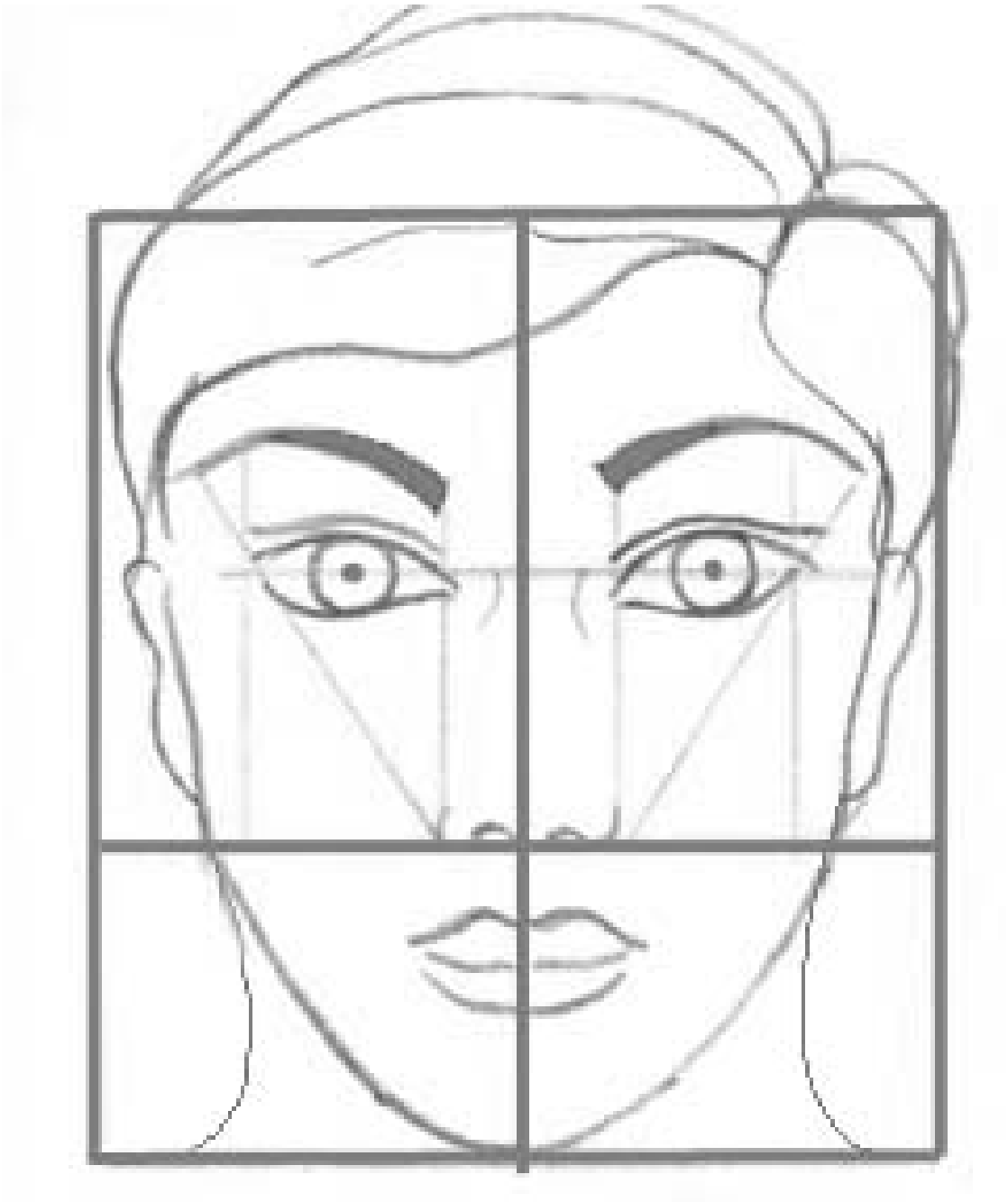
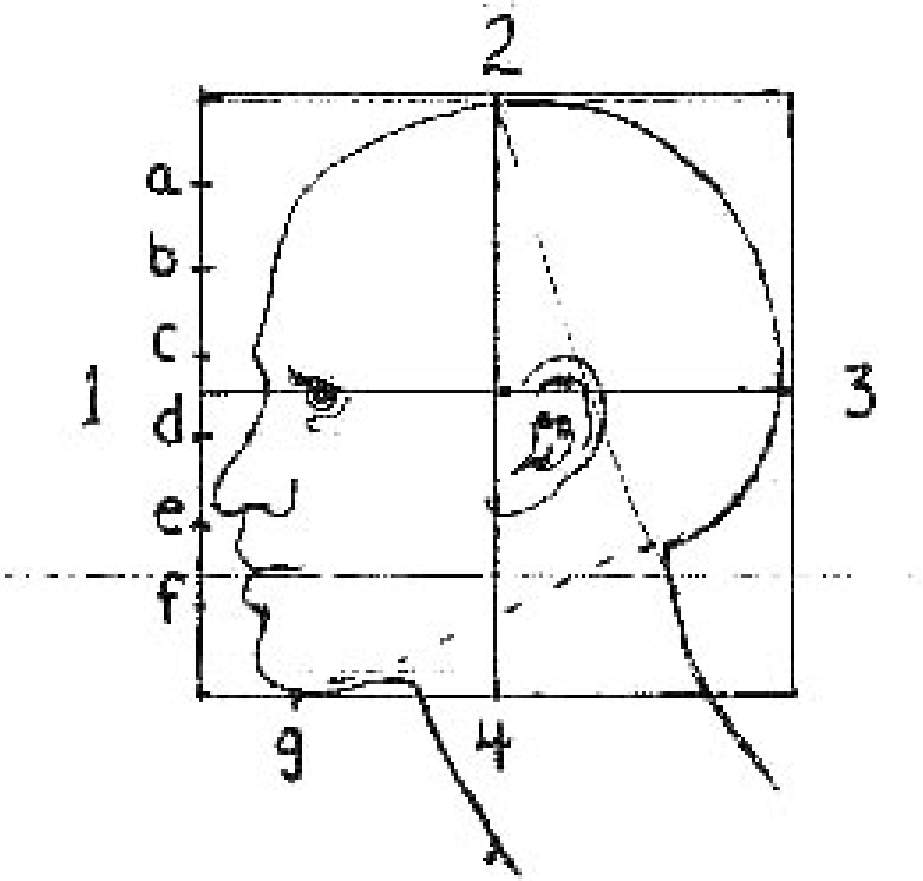
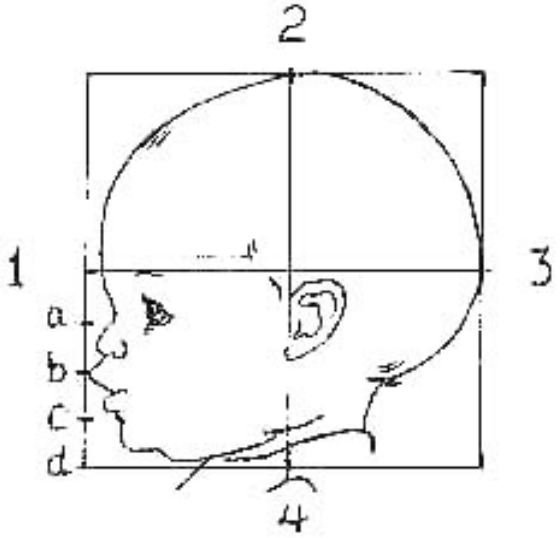
La tête




2
a
b
c
1
d
3
e
f
9
4


2
1
3
a
b
c
d
4

Les yeux se trouvent au milieu du volume du crâne chauve.
Entre les deux yeux on pourrait placer un troisième oeil.
La base du nez se trouve environ au milieu entre les yeux et le menton.

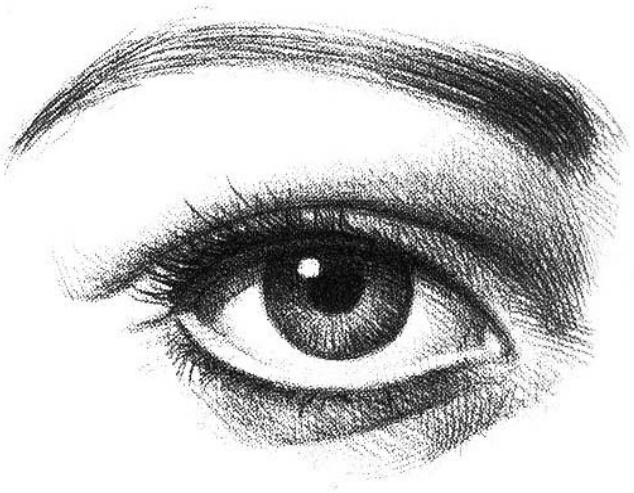
La commissure des lèvres se trouve au milieu de l'espace entre la base du nez et le menton. (L'espace entre les yeux et le menton se découpe donc en 3 parties)

Les coins de la bouche sont situés au niveau des pupilles. Attention aux bouches trop petites très fréquentes. Les oreilles se placent entre la base du nez et sa naissance.

<u>Remarques:</u>

Chez les enfants les proportions ne sont pas les mêmes que celles des adultes. Chez le nouveau né, la tête intervient pour un quart dans la taille.
A six ans, elle occupe encore 40 % de la hauteur totale.
Les formes sont souvent plus potelées et rondes, les traits moins marqués que chez l'adulte.

A. l’œil :



L’œil sera le point de départ de tout portrait. C’est notre point de repère. Il est le noyau principal de toutes les expressions, c’est la personnalité du modèle que vous allez transcrire.

Puis la paupière inférieure.

Observez bien la forme de chaque paupière, elles ne sont pas symétriques, chacune possède son propre tracé.

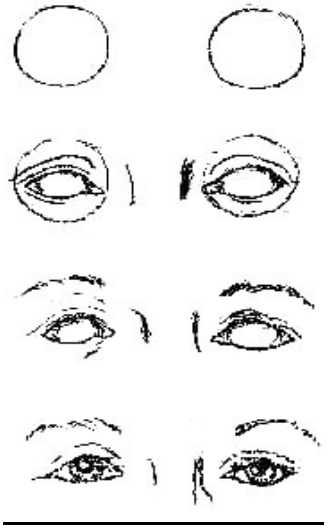
Une fois que vous jugerez votre résultat suffisamment proche de l'exemple, tracez la rainure inférieure.
Ce trait suit de manière parallèle la paupière inférieure, c'est ensuite l'ombre qui viendra la mettre en perspective.

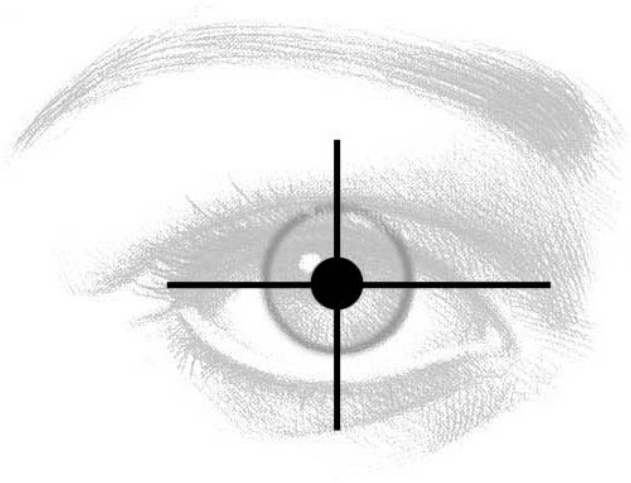
Là encore il s'agit d'un détail important :

- par effet d'optique sa luminosité viendra agrandir ou rétrécir l'œil.
- son volume met l'œil en relief, nous le verrons plus tard c'est sur la base

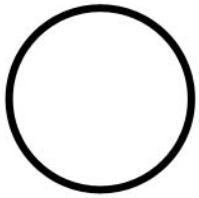
inférieure de la rainure que viennent se poser les cils .

Donc faîtes attention à bien réaliser ce détail, il fait partie comme beaucoup d'autres de la structure du portrait.

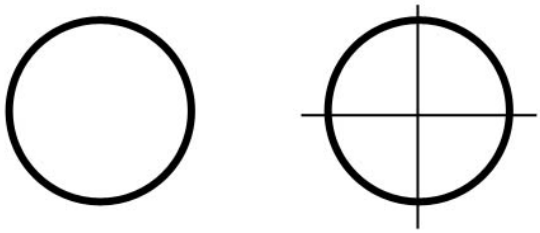




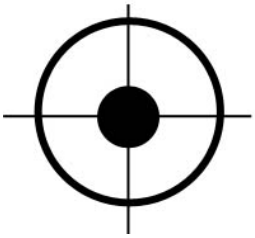
L'iris : pour dessiner le cercle, posez votre main sur la feuille, elle doit rester immobile et sera votre appui. Seuls vos doigts viendront tracer le cercle à l'aide du crayon.
Petit détail : le contour de l'iris est toujours foncé, vous verrez lors de la synthèse qu'il faudra appuyer le trait.



La pupille : le cercle de la pupille se trouve logiquement au centre de l’iris :

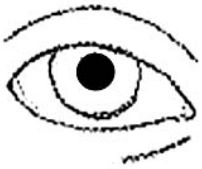


Vous pouvez alors placez la pupille au centre de l’iris :



Il faut prendre en compte la taille de la pupille, selon sa dilatation elle renseignera sur les intensités de lumière.
Lorsque vous exécuterez un portrait , n’oubliez pas de bien observer ce petit détail, afin de le reproduire correctement.
S’il est en adéquation avec la lumière ambiante de votre modèle, il viendra renforcer l’aspect vraisemblable du portrait (c’est la multitude de petits détails comme celui là qui font la différence entre un portrait maîtrisé et un portrait maladroit).

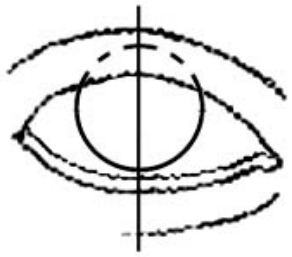
Pupille dilatée
Peu de lumière



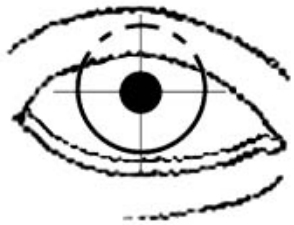
Pupille rétrécie
Beaucoup de lumière

Puis, la rainure,

placez l’iris, au centre de l’œil .

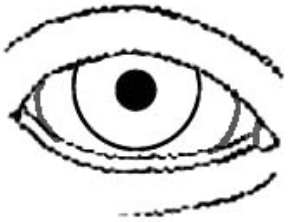


Centrez la pupille, comme suit,



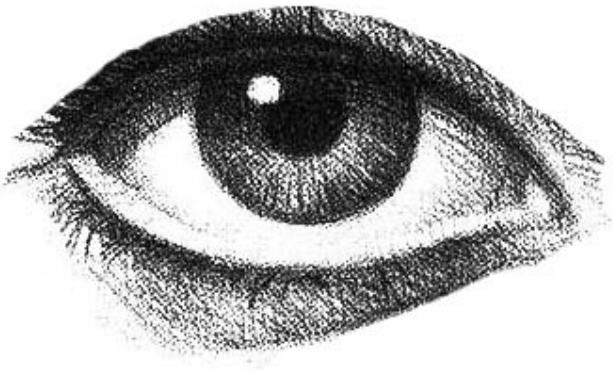
Placez la caroncule lacrymale : elle se place du côté du nez

Placez les contours du blanc de l’œil (sclérotique) : telle deux parenthèses parallèle à l’iris.

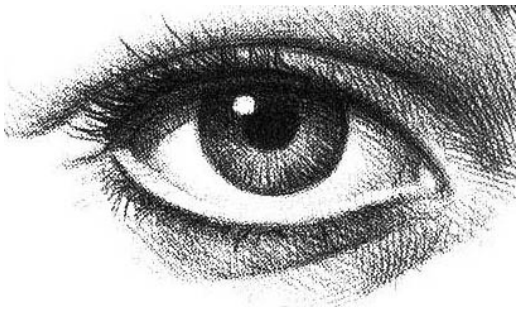


Dans une lumière ambiante « classique » la paupière supérieure vient ombrer l'œil.

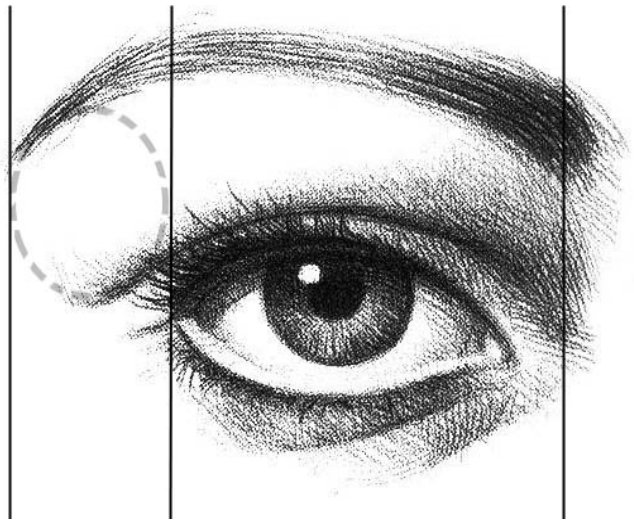
L'iris étant de couleur l'ombre qui s'y trouve sera plus foncée.



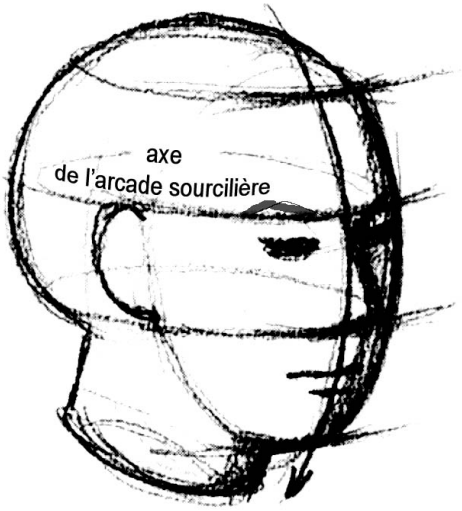
L'ombre permet de mettre en valeur la lumière, pour cela les parties de l'œil qui reçoivent partiellement la luminosité doivent rester parfaitement blanc (pour le blanc de l'œil) et un dégradé de gris clair de chaque côté de l'iris autour de la pupille.
La lumière est essentielle au rendu des volumes et de l'expression.
Nous vous rappelons également que le sommet d'un volume, d'un pli, de la paupière…, sera très clair même blanc (ex : le cœur de la rainure).



Le sourcil est un point incontournable de l’expression. Suivant sa position il renseignera sur les sentiments du modèle. C’est pourquoi afin d’éviter de se disperser nous nous attacherons dans un premier temps à le dessiner au repos de manière classique.
Le sourcil suit l’axe de la paupière supérieure, sans en être parallèle, il vient comme souligner sa forme.
Il se divise en deux parties : une partie plus large sur le même plan que l’œil, en direction du nez, et, une partie plus petite sur un autre plan, en direction de l’oreille.

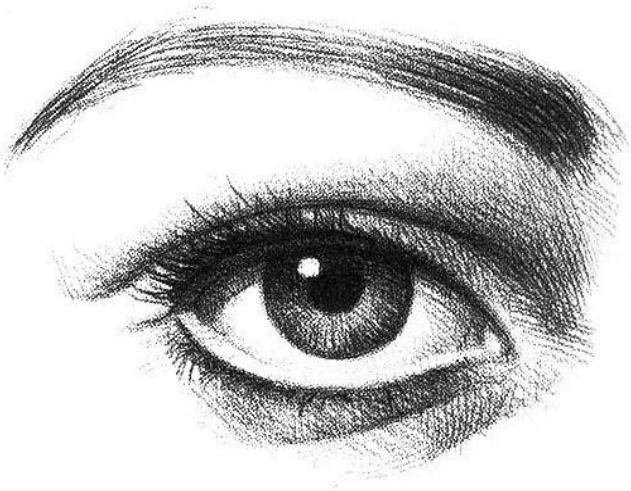


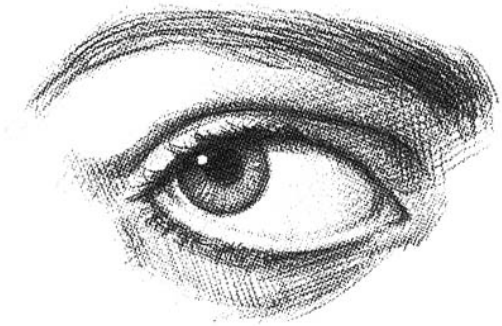
Individuellement, ces deux parties ont des axes opposés mais une fois réunis, elles forment une courbe d’un seul et même axe, celui de l’arcade sourcilière. Cette précision est importante car si le dessin est en deux dimensions (2D), le modèle lui est en trois dimensions (3D).
Prendre conscience que les deux parties ont des points de fuite différents c’est ne pas oublier que l’on est en train de reproduire un volume.
Lorsque l’on dessine un sourcil, ce n’est pas juste un trait ou une ligne harmonieuse qui viendrait « dessiner l’œil ».
Le sourcil repose sur l’arcade sourcilière, par conséquent , inconsciemment, en le dessinant on commence à mettre en place le volume du visage, ses proportions et l’axe de la petite et grande partie sont un point de départ qui aidera à monter de manière logique l’ossature, « la charpente » du visage .
En dessinant le sourcil, pensez « arcade sourcilière » et donc volume.



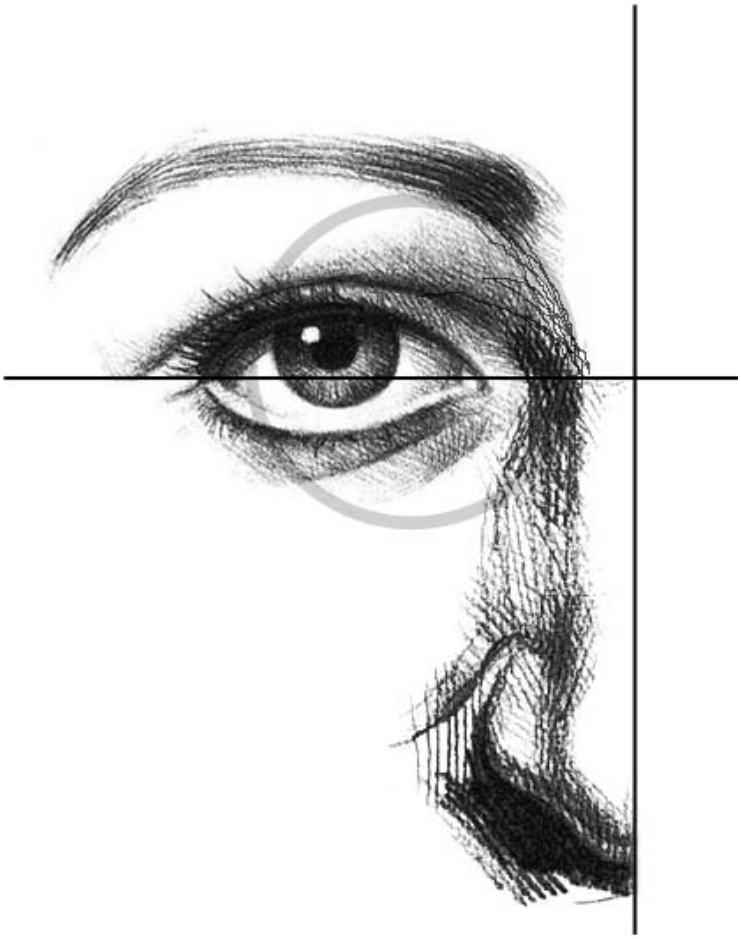
Autre détail :
Les poils du sourcil vont en direction de l'oreille. Ils sont plus denses vers le nez (aspect plus sombre) et la densité diminue en allant vers l'oreille (aspect plus clair).
Respecter leurs formes (sens du poil), leur courbure et leur épaisseur.

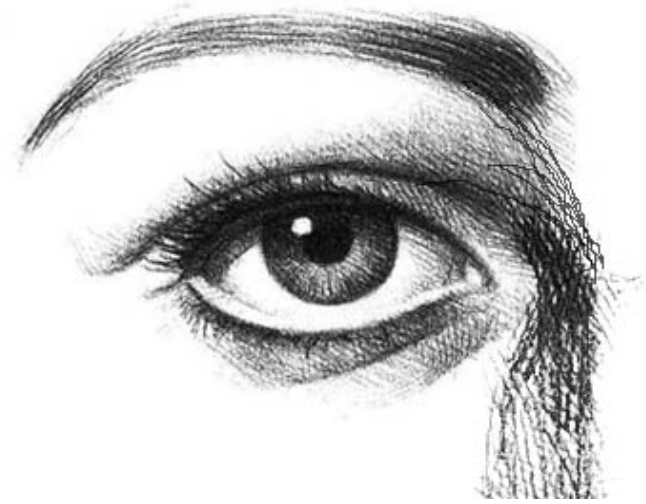
Les cils se traitent de la même manière que les sourcils, pour la paupière supérieure ils se dirigeront vers l'oreille, mais pour les cils inférieurs ils suivent en forme décroissant le bord extérieur de la rainure.

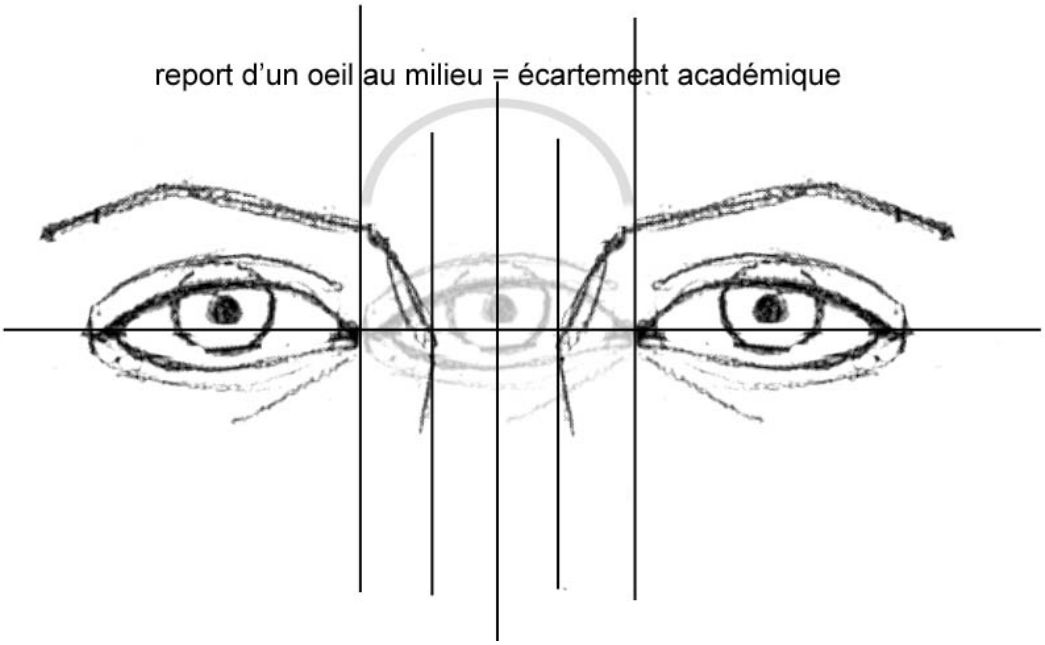




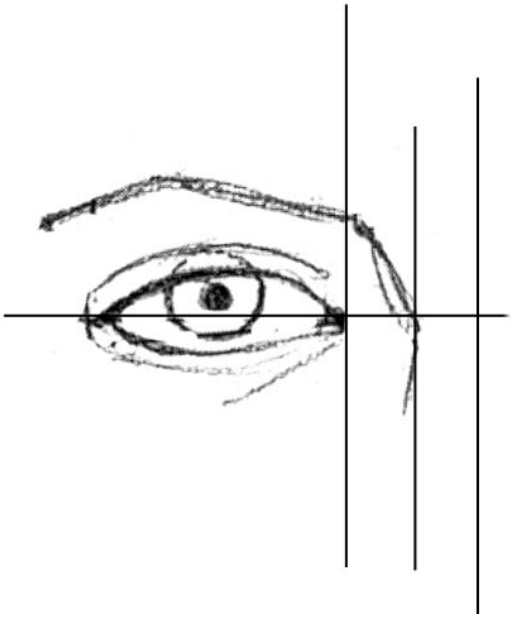
L’ombre nasale est essentielle pour la suite du dessin, c’est notre troisième repère après l’œil et le sourcil. Elle épouse parallèlement l’œil et elle est placée sur l’axe central et au croisement de la fin du sourcil, partie interne épousant un cercle propre au sourcil.

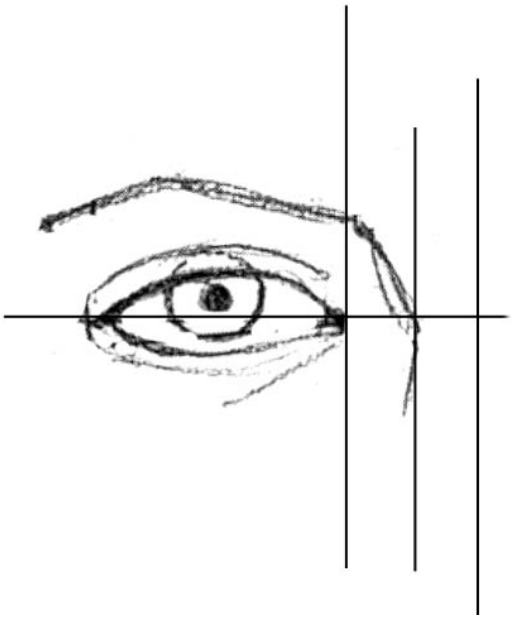


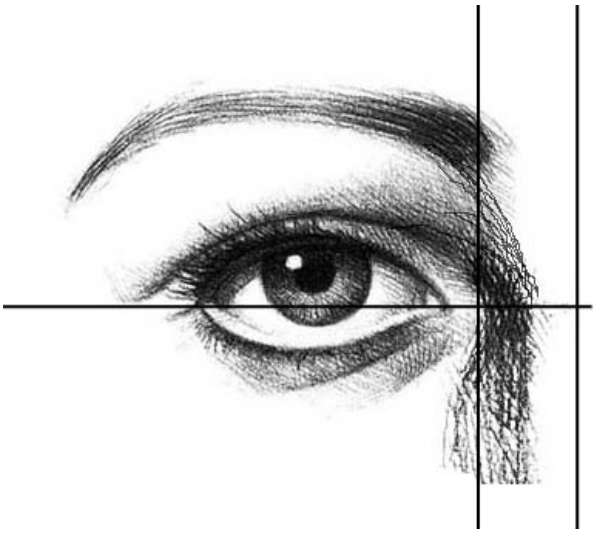


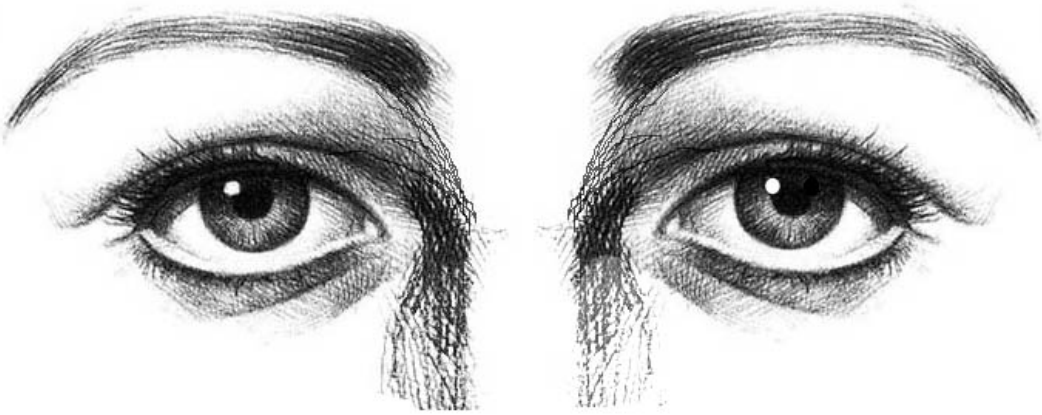


Vous pouvez vous aider d'un compas et d'une règle, mais avec l'expérience, l'écartement et la mise en place de l'ombre nasale opposée ce fera machinalement. Ces cotes sont des cotes académiques, vous rencontrerez peut-être des variantes selon la physionomie de votre modèle, mais ce schémas résume la base du portrait.

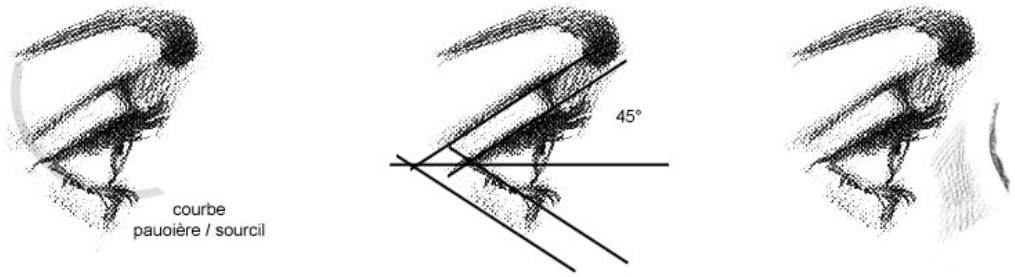


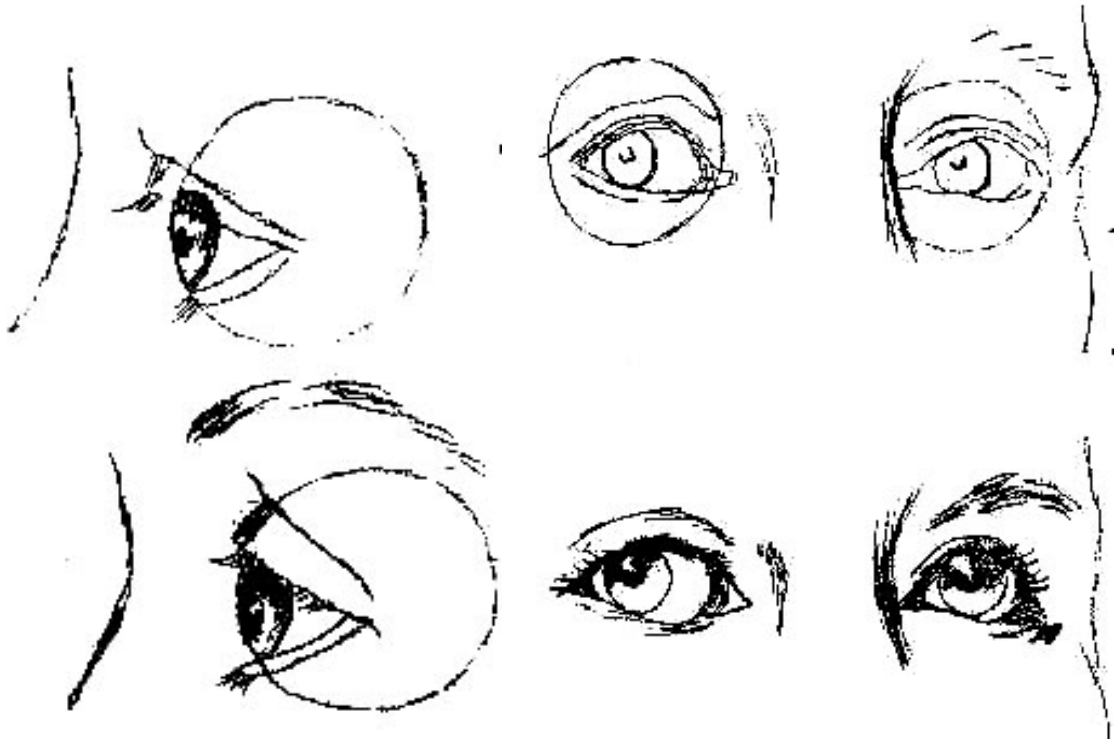






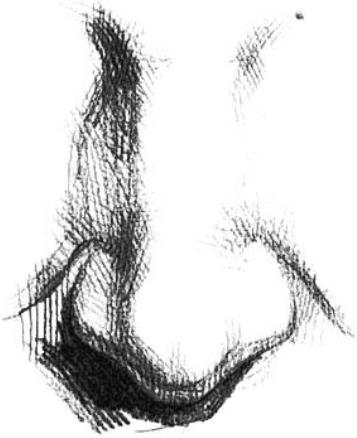
L’œil de profil s’inscrit dans un cercle, il vous suffit de prendre pour référence le point de mire et de tracer deux lignes formant un angle à 45° puis parallèlement un autre angle intérieur relativement fermé pour représenter les paupières.
Vous remarquerez que le sourcil de profil suit une courbe commissure de la paupière fin du sourcil.

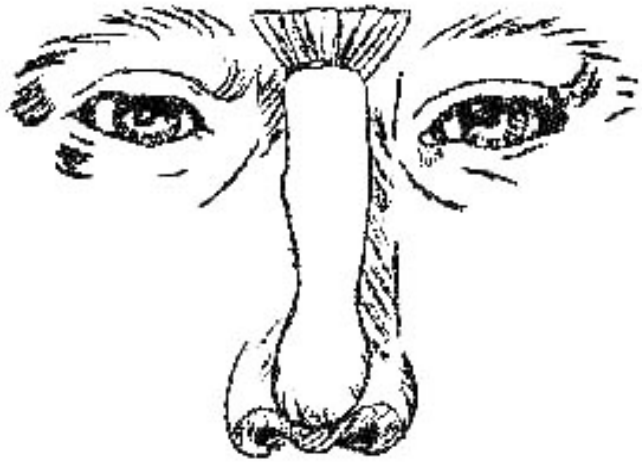




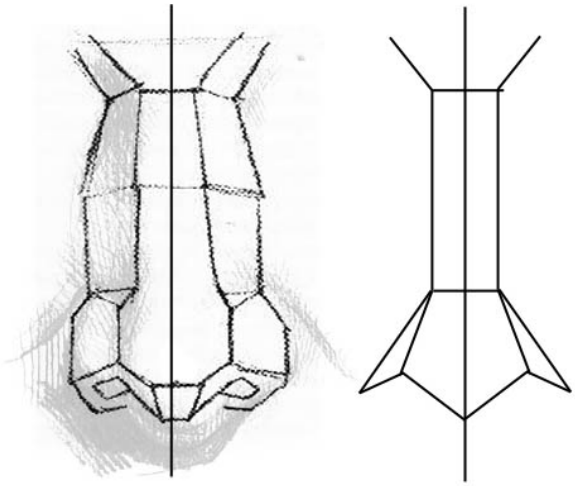
De ¾

B . le nez

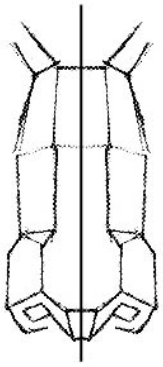




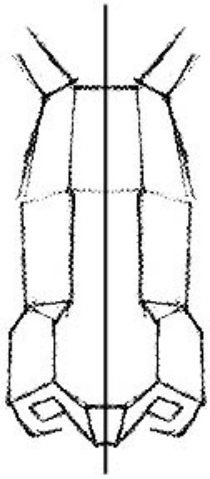
Le nez est le centre du visage, il est l'image de l'hérédité familiale par sa forme, son aspect varie dans l'espace selon notre position d'observation (face, profil, ¾, dessus…) et point essentiel la forme de la bouche dépend de celui-ci, ils sont liés dans la forme, le mouvement….
Le nez s'inscrit dans une forme rectangulaire quand nous sommes en deux dimensions (2D) et pyramidale en trois dimensions (3D), d'où la difficulté.

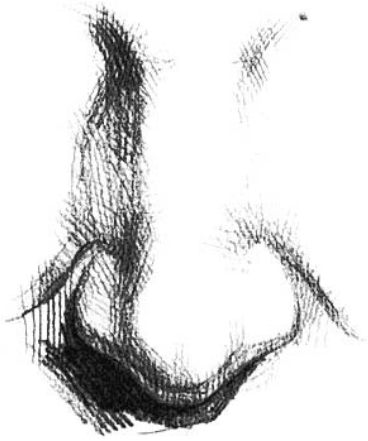


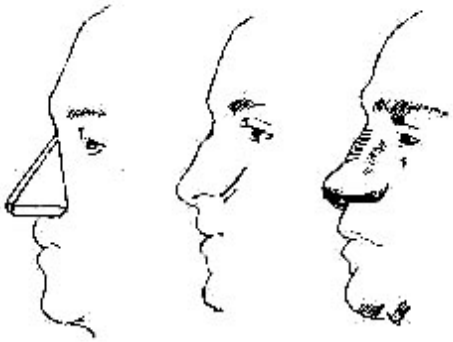
3D 2D



symétrie à respecter

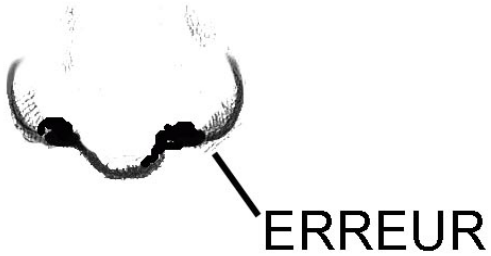




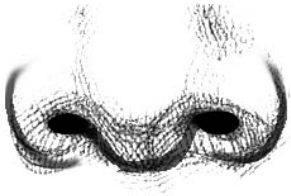


Le dessin des narines doit respecter certains axes.

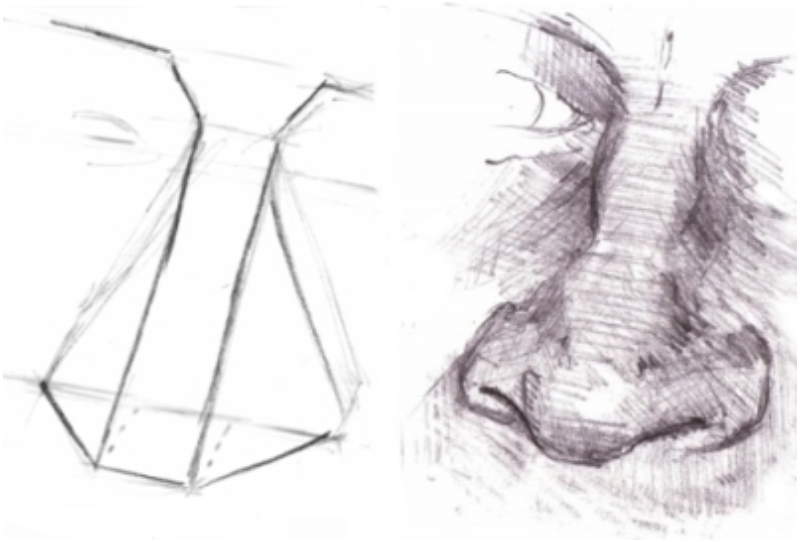
Ce dessin est une erreur que l’on retrouve souvent:



Les narines contournent les orifices, voici le bon schéma :



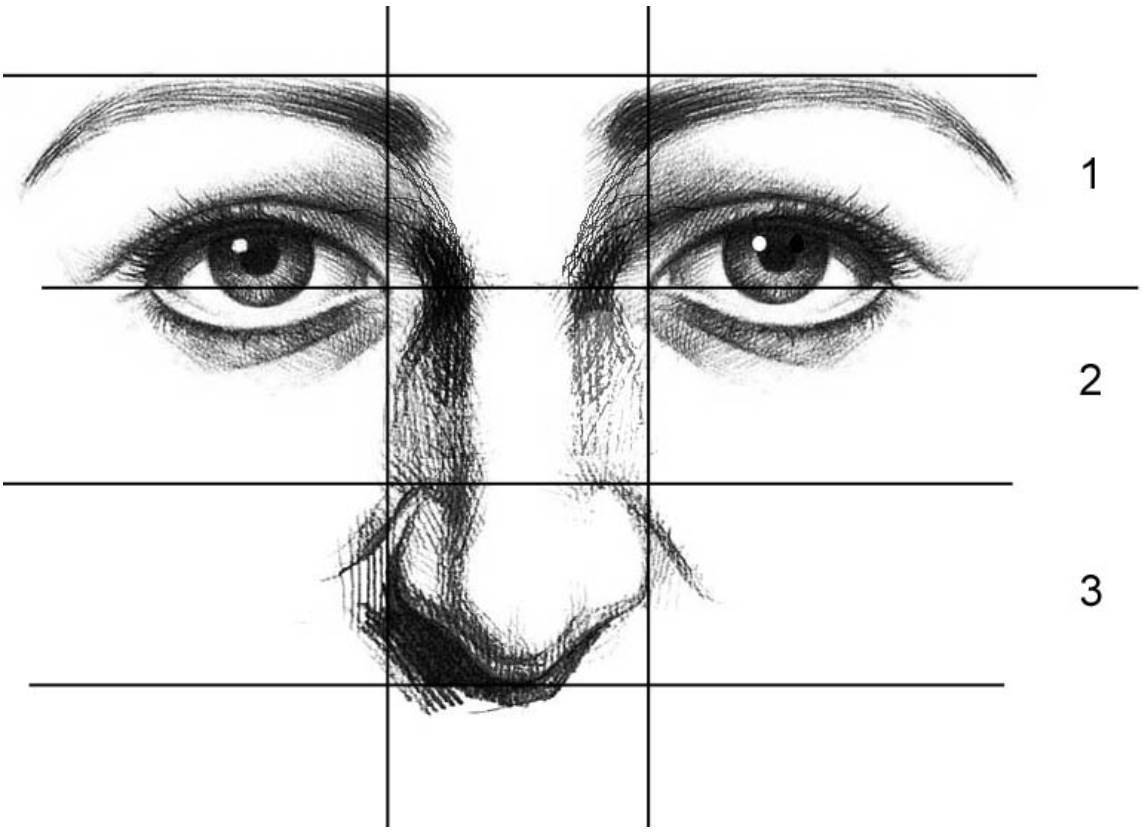
Puis celui-ci vue de dessus et de 3/4, qui vous offre une représentation claire de la structure osseuse .

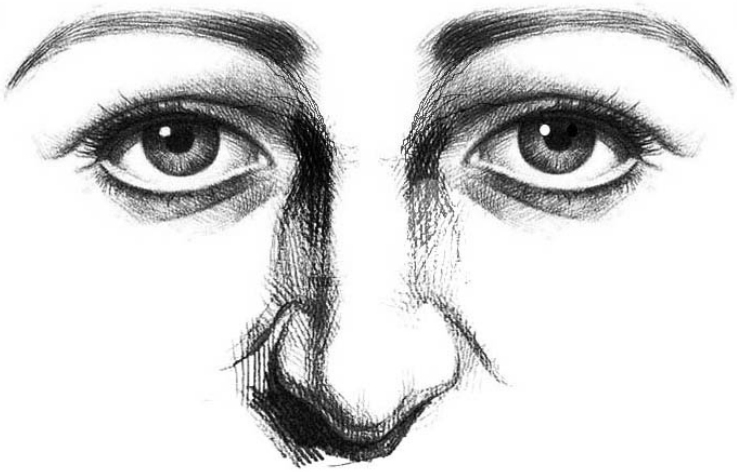


Les ombres vous donneront la forme définitive du nez et les lumières le volume de celui-ci. Il vous faut mémoriser que toutes les parties saillantes du visage retiennent la lumière : arrête du nez, sommet des narines, des paupières…. Et ceci est valable pour tout objet (boucles d'oreilles, vêtements…).

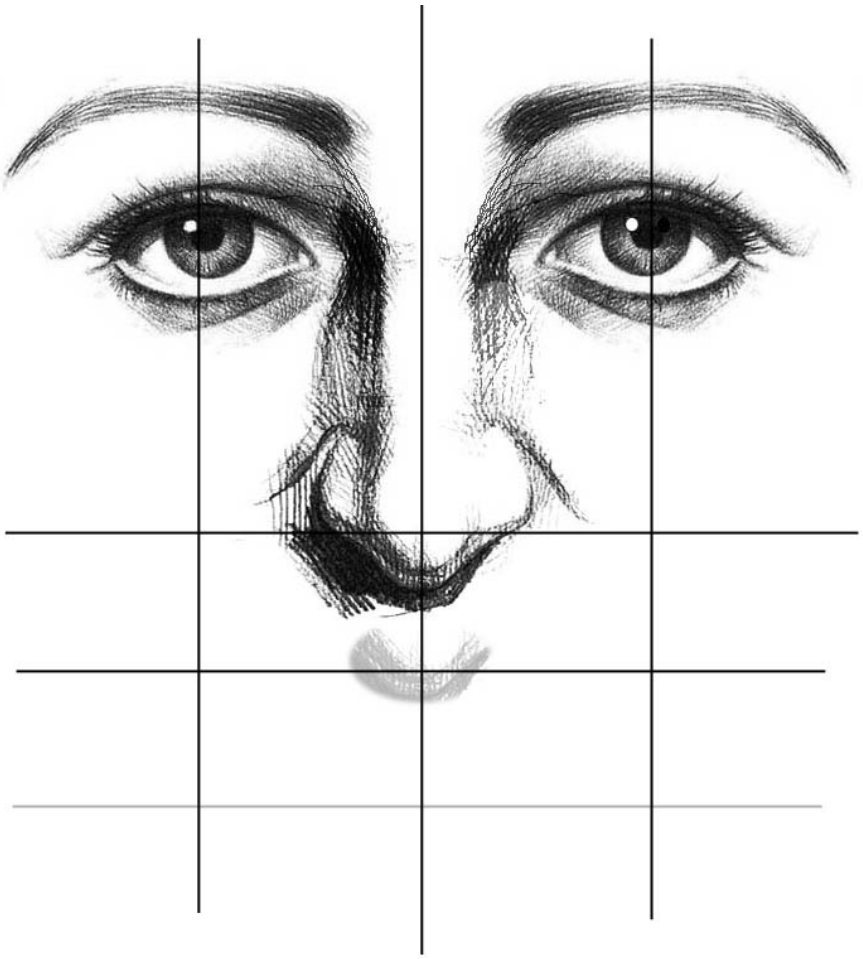
Pour placer votre nez, il vous suffira de l'inscrire dans le tiers qui sépare le sommet de l'arcade sourcilière et la pointe du nez.

Votre œil se formera au cours des exercices à visualiser ce tracé, vous permettant de le représenter mentalement et ainsi d'être autonome, libre de toutes « béquilles picturales »



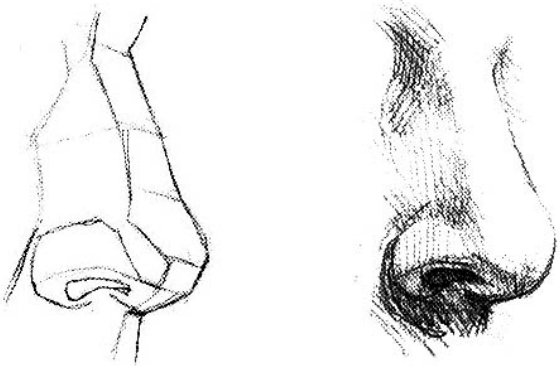


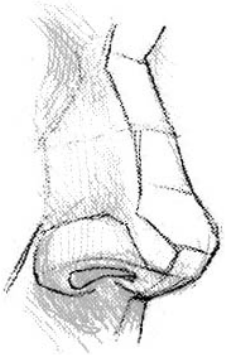
Cette ombre est obligatoirement parallèle, symétrique et dans l’axe centrale de la pointe du nez, et elle existe dans tout type de visages, elle fait partie des petits détails qui changent tout !.



Le nez de profil s’inscrit dans une pyramide.

Vous trouverez dans le schéma liant les deux aspects :
La structure pyramidale et les ombres qui viennent la recouvrir pour lui offrir le modelé nécessaire au réalisme du rendu.

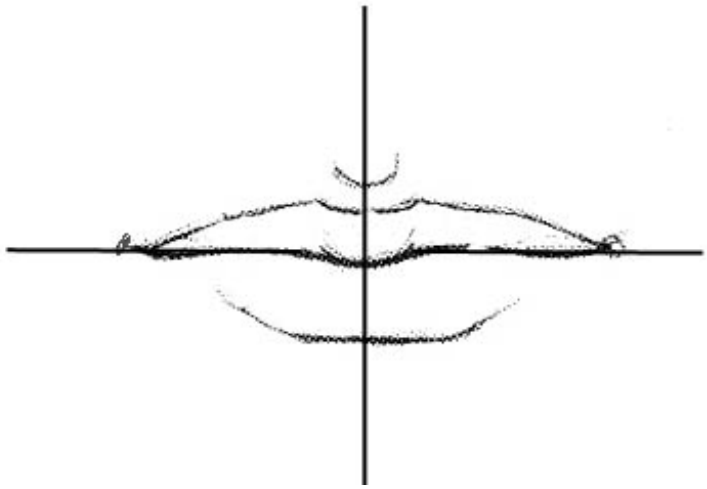


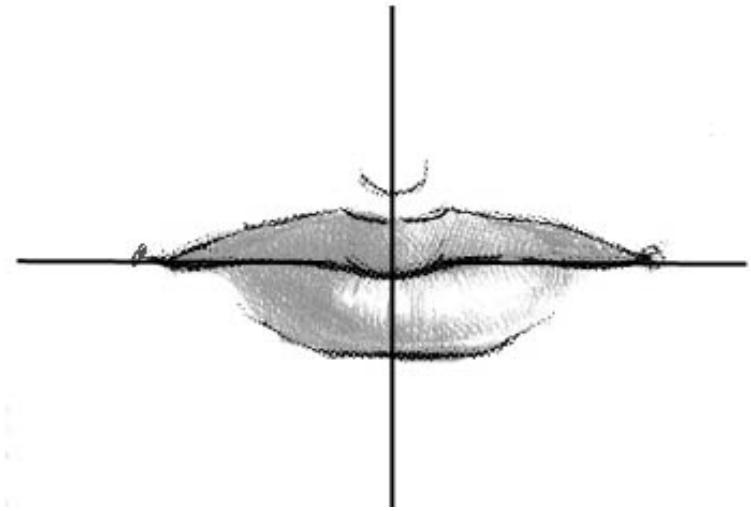


C. la bouche :

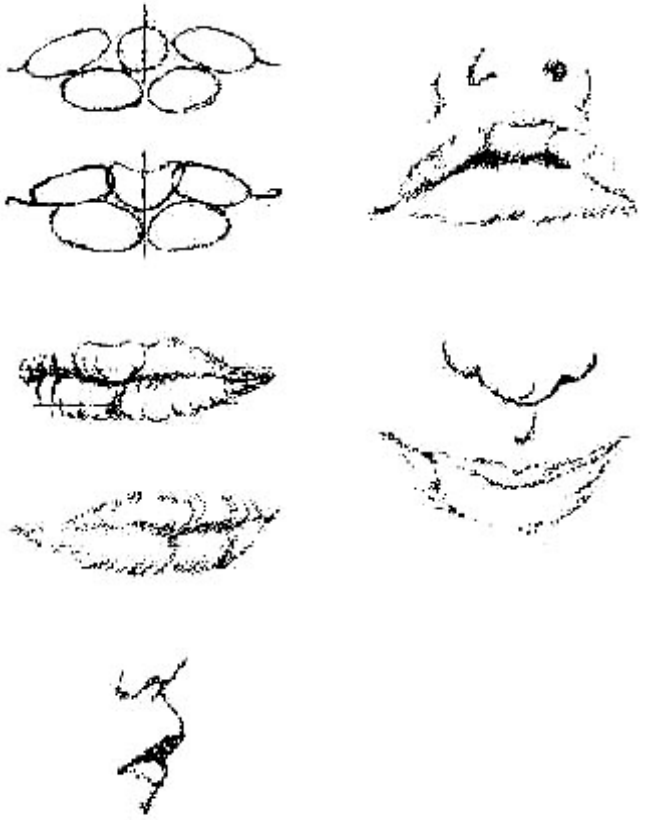
La bouche doit être parfaitement dessiner avec ses ombres et ses stries souvent oubliées, celles-ci vous donneront le volume correct de la lèvre.

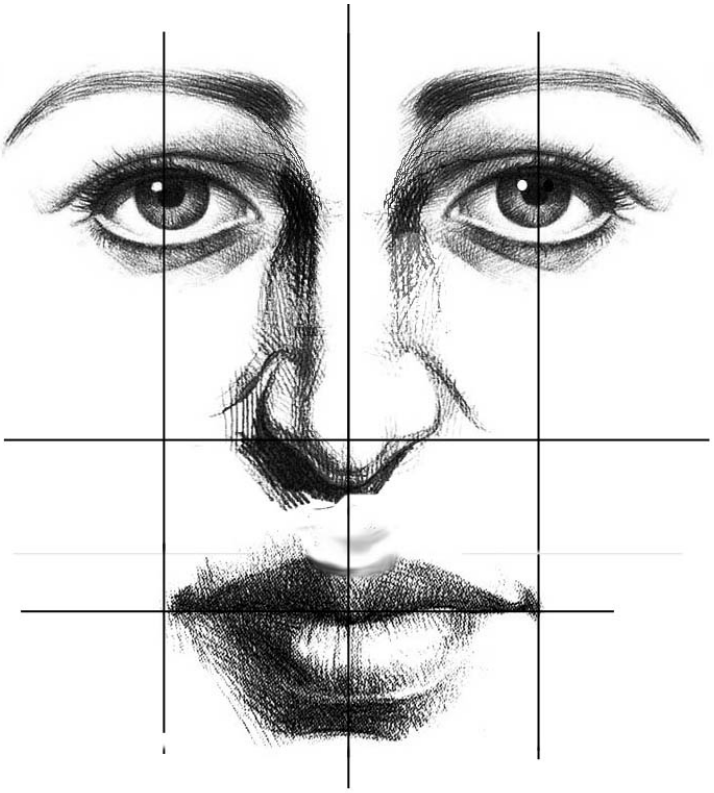
Formez une croix, les droites doivent être perpendiculaires,





Attention la lèvre supérieure est plus sombre que la lèvre inférieure !.

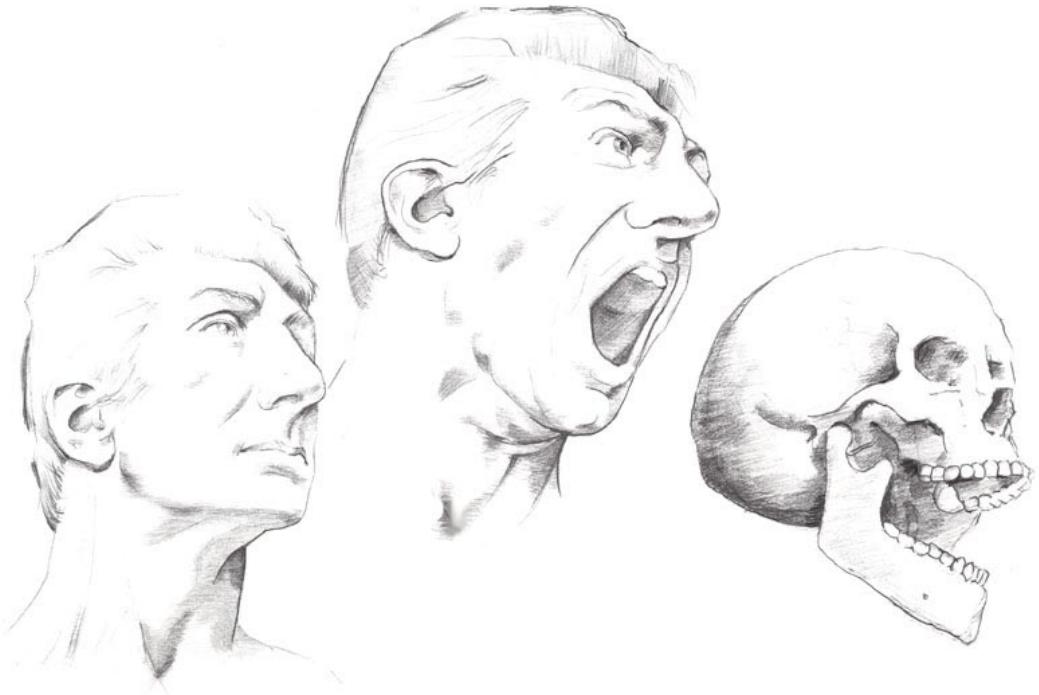


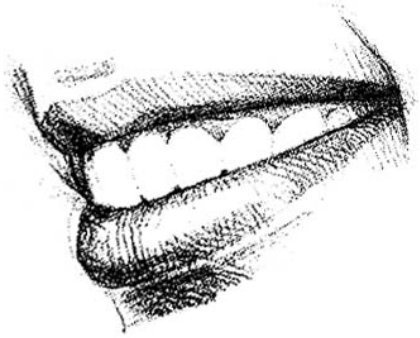


Vous remarquerez que la lèvre supérieure est parallèle au nez, plus

précisément les pointes suivent les courbes des orifices nasaux, c’est pour cela que les formes de bouches varient selon que le nez est plus ou moins épaté.
Pour la lèvre inférieure ne la tracez pas jusqu’au bout, elle s’arrête avant la fin de la lèvre supérieure, elle disparaît presque.

La bouche se termine de chaque côté dans l’axe central de chaque œil, regardez le tracé ci-dessus, ne tenez pas compte de la pupille, c’est uniquement le centre de l’œil dans son ensemble.

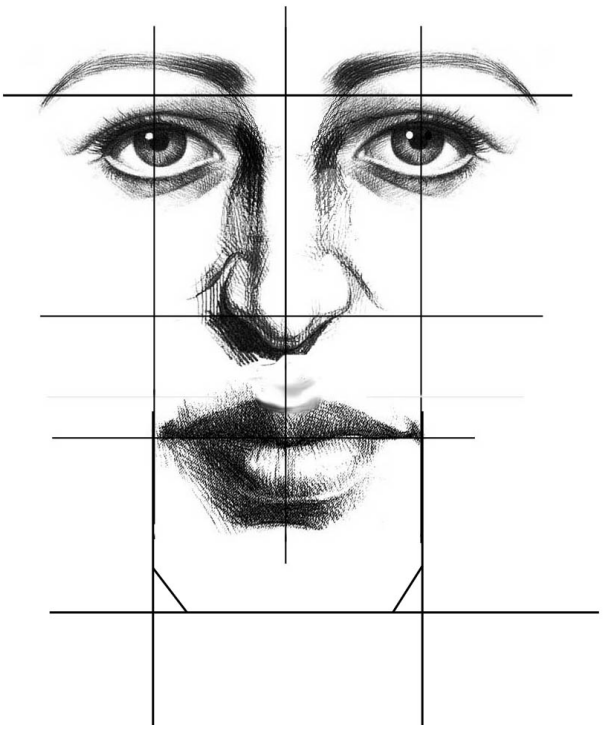


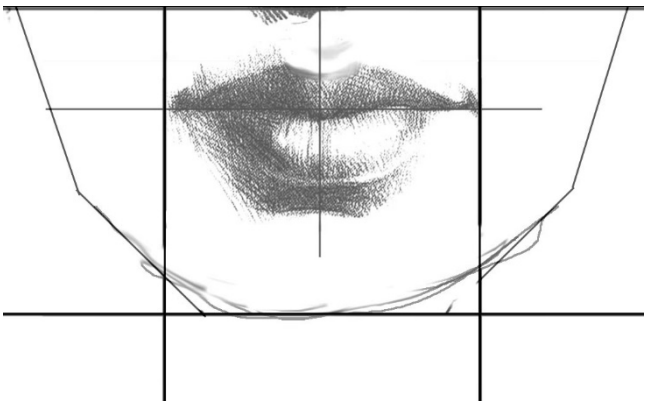


Les dents doivent être légèrement dessinées pour éviter l’effet touches de piano !

D. le menton :

Le menton est parallèle à la lèvre inférieure, tenez compte de la petite ombre sous la lèvre pour le placer à la bonne distance.

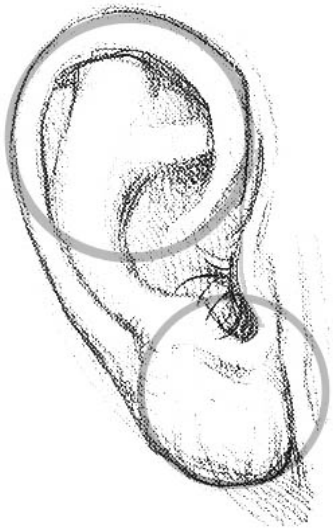


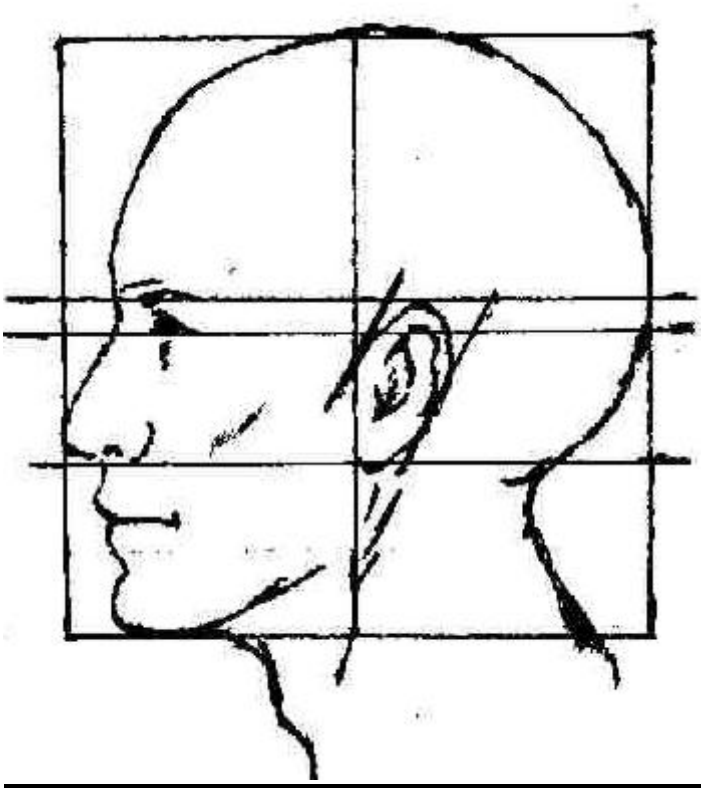


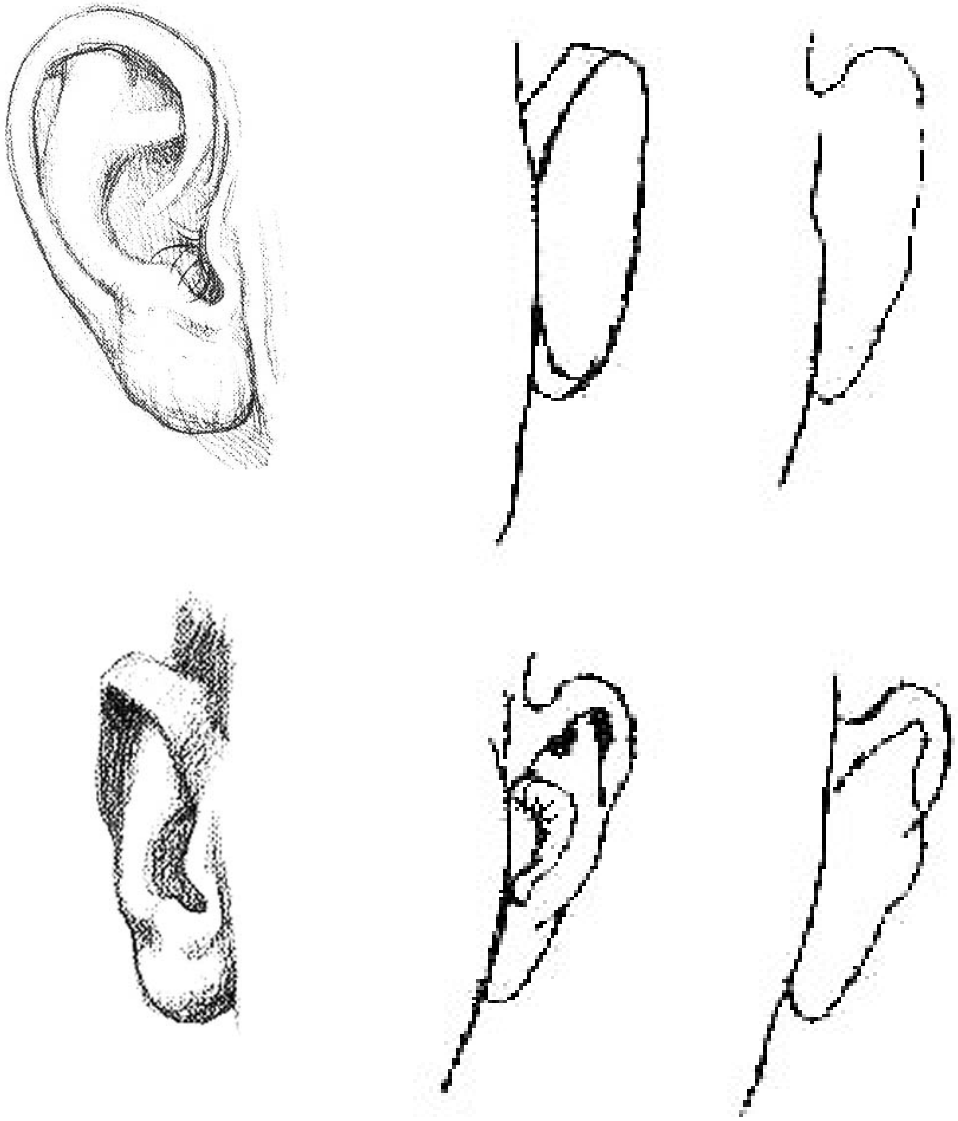
E. l’oreille:

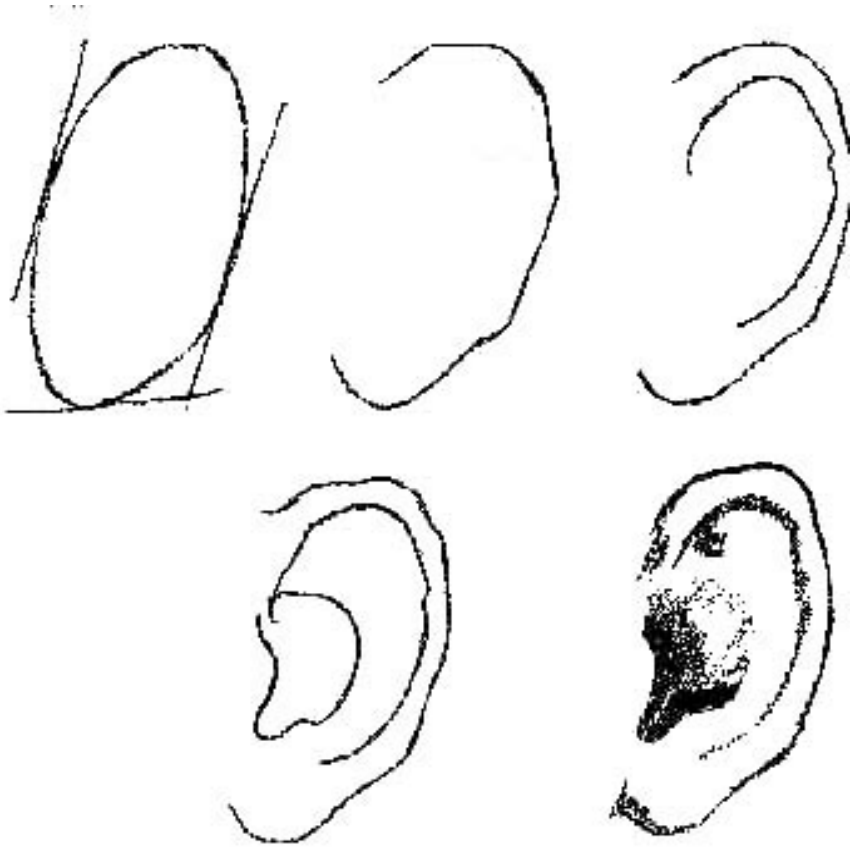
L’oreille est élément sous estimé du visage pourtant elle est essentielle à l’équilibre du visage.
Vous devez absolument respecter ses proportions, même si elles vous paraissent trop grandes.

Comme vous pouvez le remarquer, l’oreille s’inscrit dans deux cercles distincts.

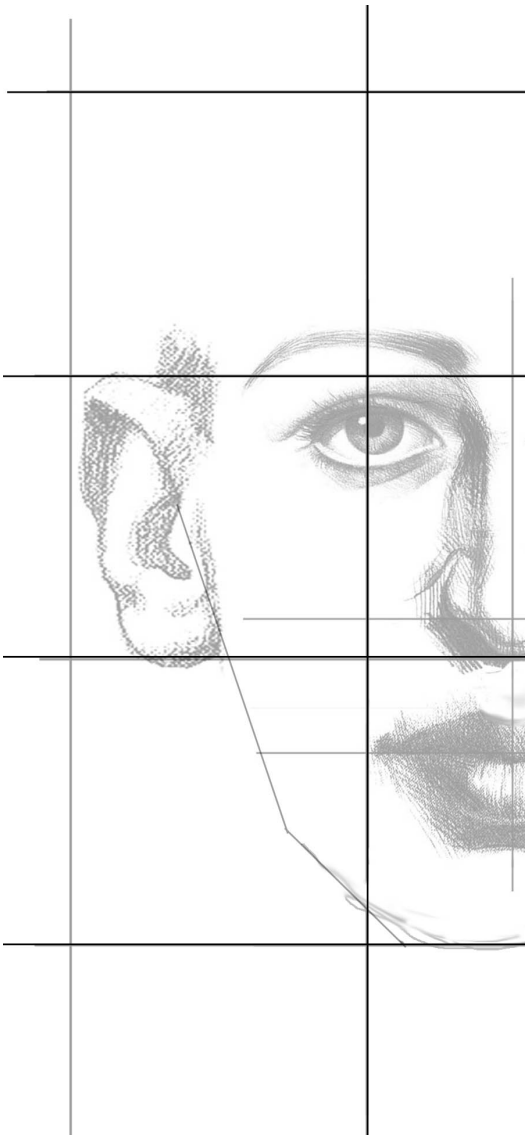


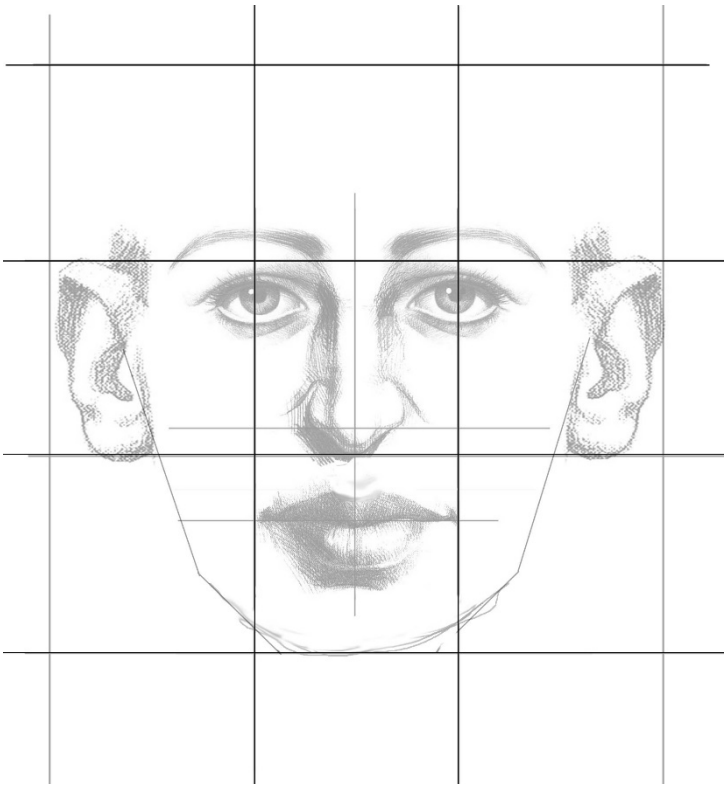


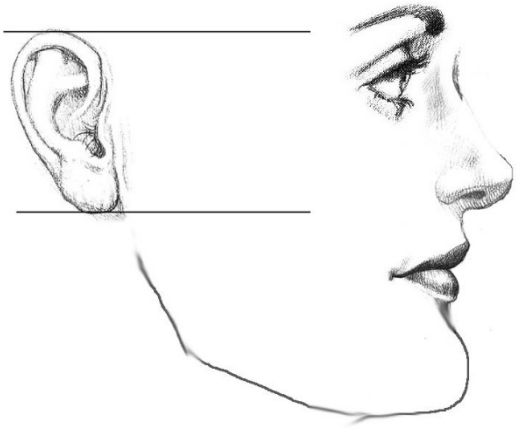




Espacement de l’œil et l’oreille doit respecter l’axe horizontal de la paupière et central de l’œil.
Observez également l’écart entre la terminaison du sourcil et la terminaison interne de l’oreille, la plus proche du sourcil, cela vous aidera à vous positionner correctement, les cheveux peuvent vous aider également.

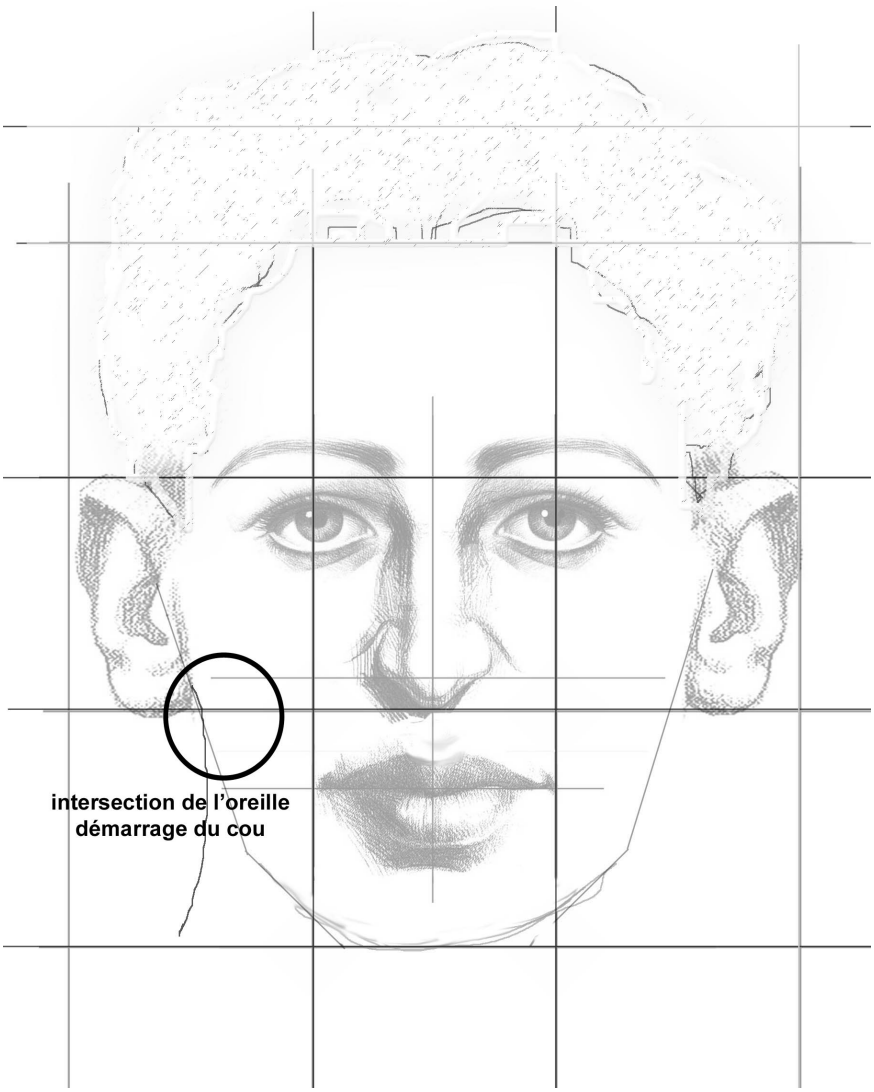




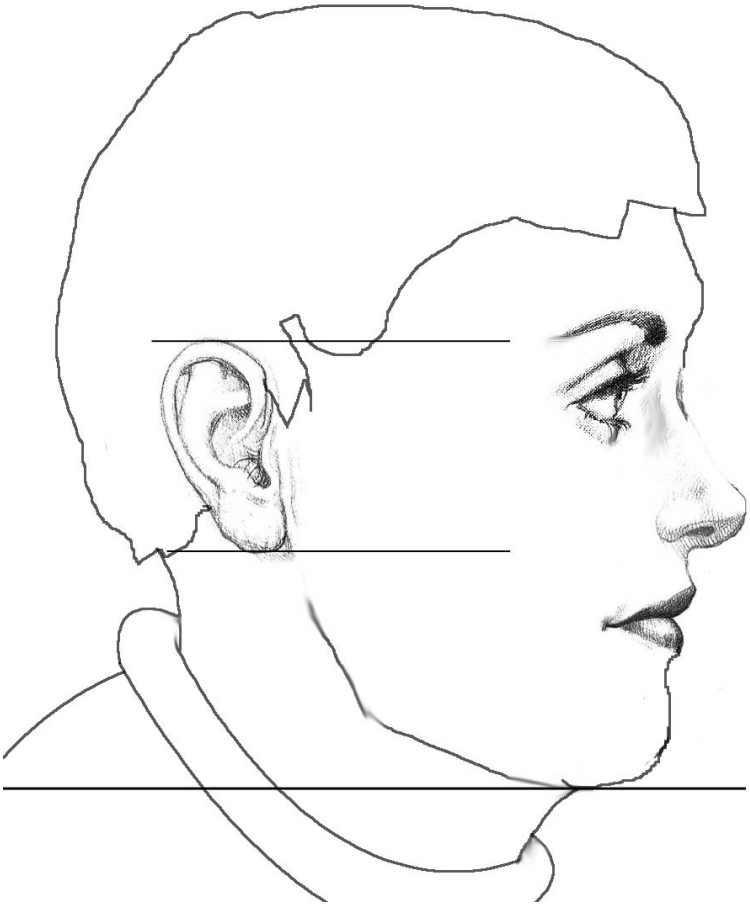


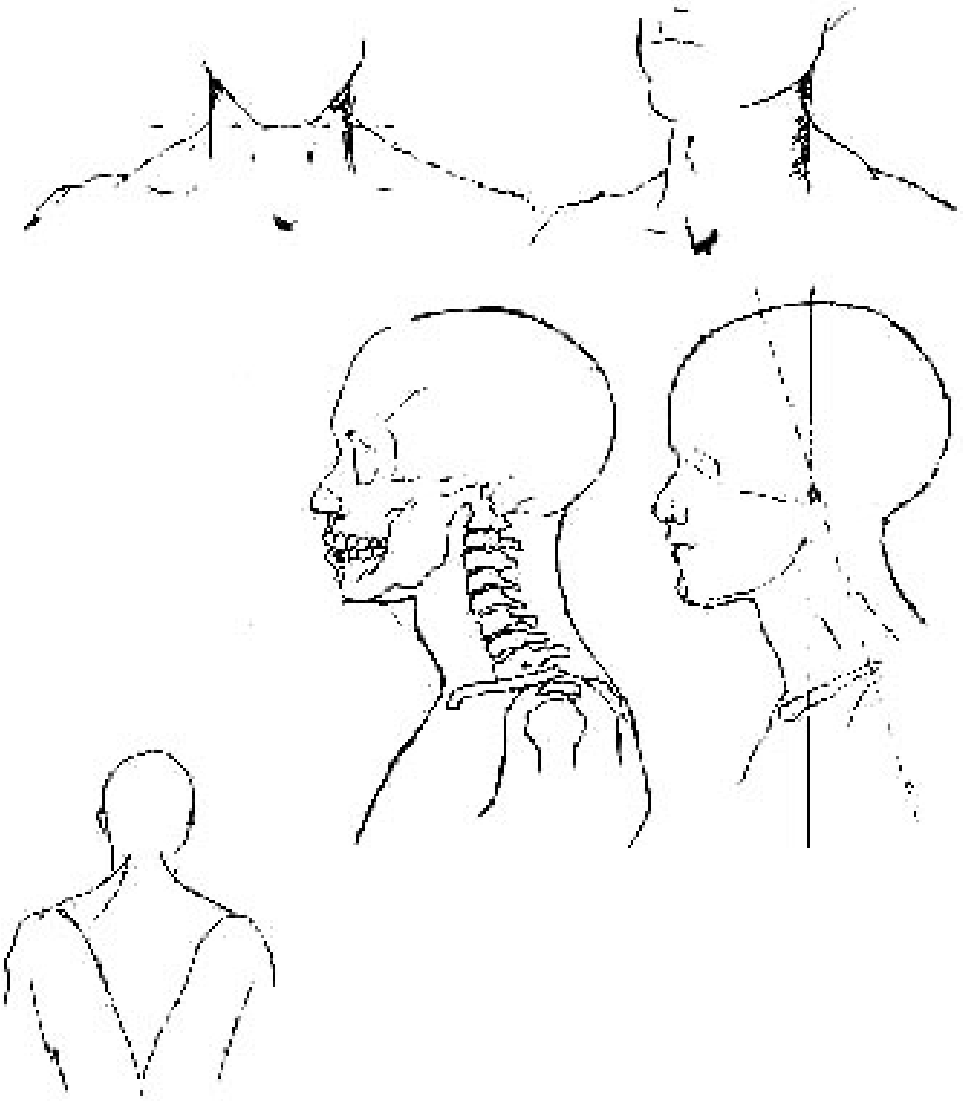
F - le cou

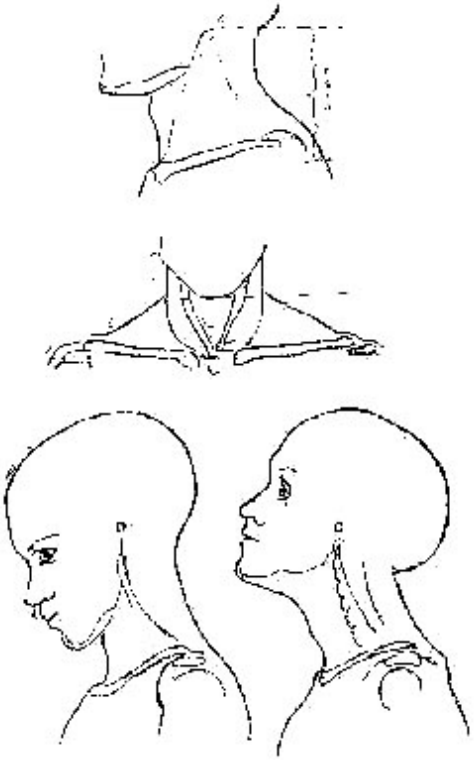
Le tracé du cou peut modifier la personnalité du sujet, vous pouvez vous exercer à modifier la courbe de celui-ci, vous observerez une modification de la féminité du sujet et inversement.



Le cou est un cylindre, les ombres se posent sur les côtés et viennent se fondrent vers le centre qui sera la zone la plus claire. Les cheveux et le menton viennent également assombrir le cou. Les ombres doivent suivrent la forme du cylindre.







G. Les cheveux

Le haut du crâne est situé à 1/3 au-dessus du front.
Les cheveux doivent être traités soigneusement, vous devez coiffer, bien suivre la forme du cheveu, une belle courbe sombre à la base et à la pointe, puis une belle lumière au centre ou au sommet de la courbe.
Ceci est valable pour tout élément courbe.