



## Détailler son personnage

Les mains page 2 à 6

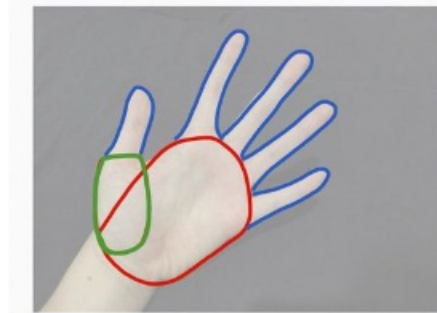
Les vêtements page 7 à 13

# LES MAINS

Dessiner les mains des personnages est une des choses les plus compliquées à maîtriser au premier abord. Il existe des méthodes pour se simplifier la tâche.

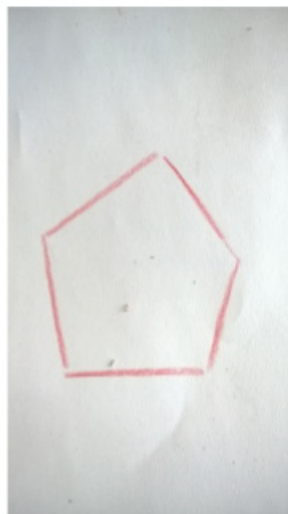
On a **3 parties majeures** sur la main qu'il est important de situer et de représenter pour dessiner celles-ci :

la paume en rouge  
le gras du pouce (éminence thénar) en vert  
les doigts en bleu



*Un bon exercice est de représenter ces trois parties par rapport à des photos de références. Cela vous aidera à les placer correctement par la suite et à comprendre comment la main fonctionne.*

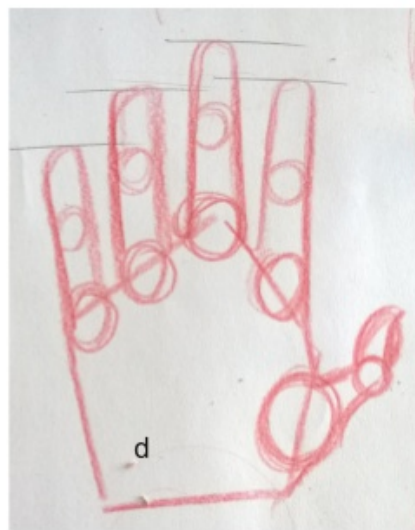
Pour se simplifier la tâche, on va donc dessiner notre main étape par étape en commençant par la paume. La paume ressemble à un trapèze. Vu de haut voici ce qu'elle donne :



*main gauche vue de dessus*



On va ensuite dessiner le pouce. Pour cela on va placer les articulations avec des ronds, comme pour le corps humain. On a un gros rond pour le gras du pouce, et un petit pour l'articulation entre les phalanges. **a** On relie ensuite celles-ci. **b**



On procède de la même façon pour les doigts **c**, **d** :

L'index est attaché sur le petit côté, le majeur vient sur la pointe haute de la paume, l'annulaire et l'auriculaire viennent sur le grand côté.

Par ailleurs, le majeur doit être le doigt le plus haut, suivit de l'index de l'annulaire et de l'auriculaire.

on peut ensuite corriger ses traits. Arrondir le tout, ajouter des détails. Attention, plus on rajoute de détail, plus la main a un aspect "vieilli".



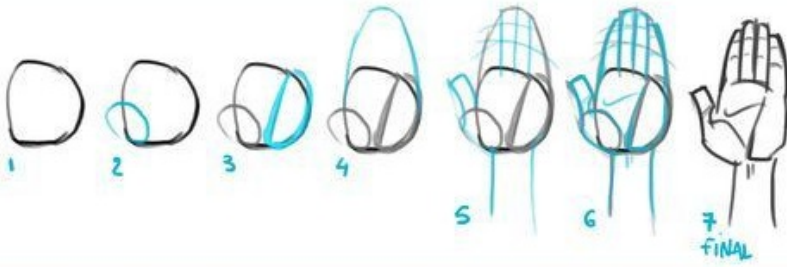
Pour dessiner la main dans différentes positions. On va donc réfléchir à celle-ci en terme de volume. Toujours en partant de la même technique. On commence par dessiner la paume, mais cette fois-ci en 3D. Puis on place les articulations des doigts.



Je dessine les phalanges. Pour simplifier on va dessiner des cylindres et des cônes. N'oubliez pas la perspective !

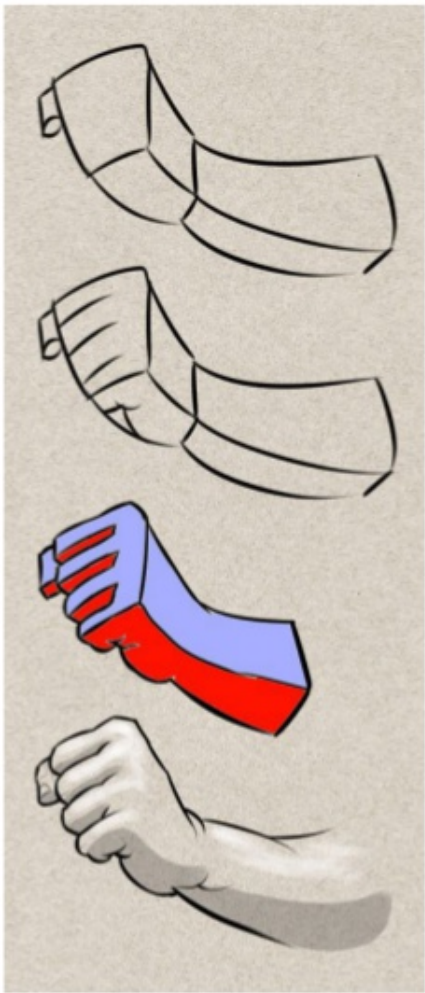


Je peux ensuite dessiner la main avec les détails.



## SOME HAND REFERENCES...





- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.



# LES VÊTEMENTS

## 1. techniques diverses

On commence par une forme de base simple (n'ayez pas peur de faire des angles droits à ce stade),

Il faut ensuite arrondir un peu au niveau des épaules, et bomber plus ou moins au niveau de la poitrine. On ajoute également des variations et des petits plis pour donner une sensation plus « humaine » du tee-shirt et moins robot-tout-droit,

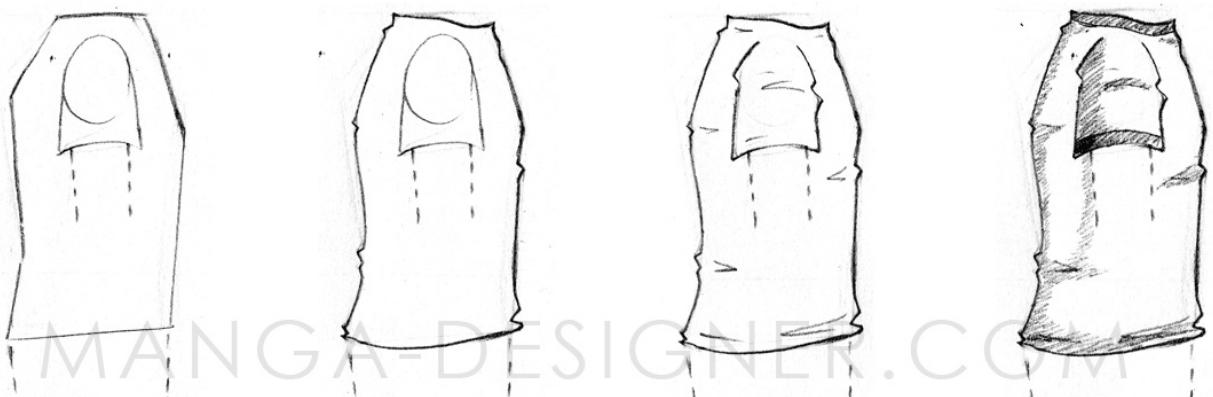
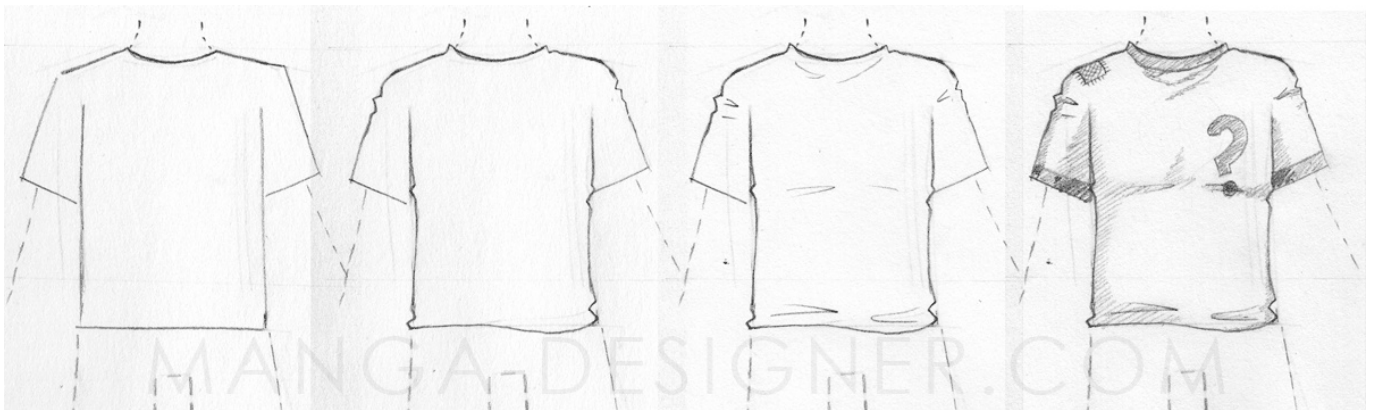
On ajoute des plis à l'intérieur du tee-shirt, qui se résume à quelques traits au niveau de tes variations,

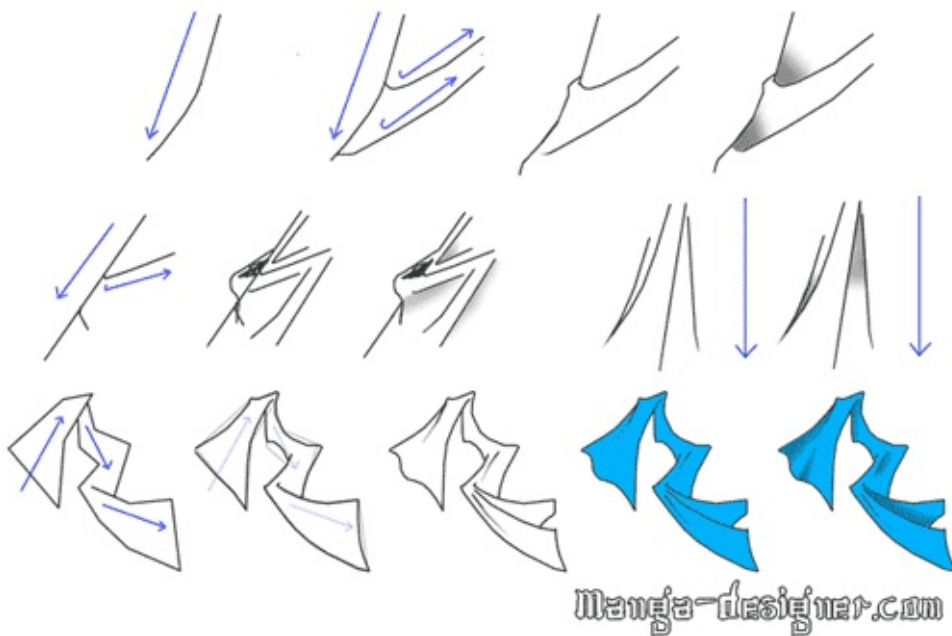
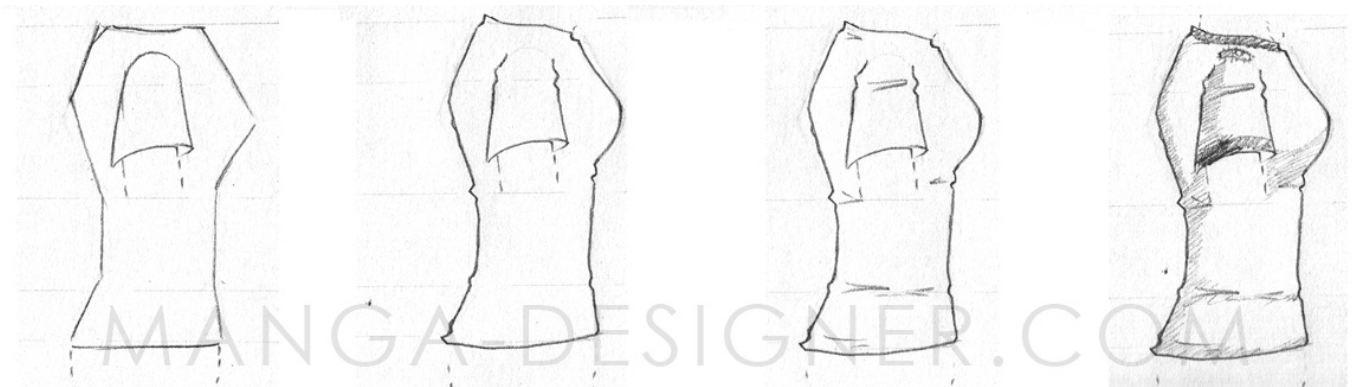
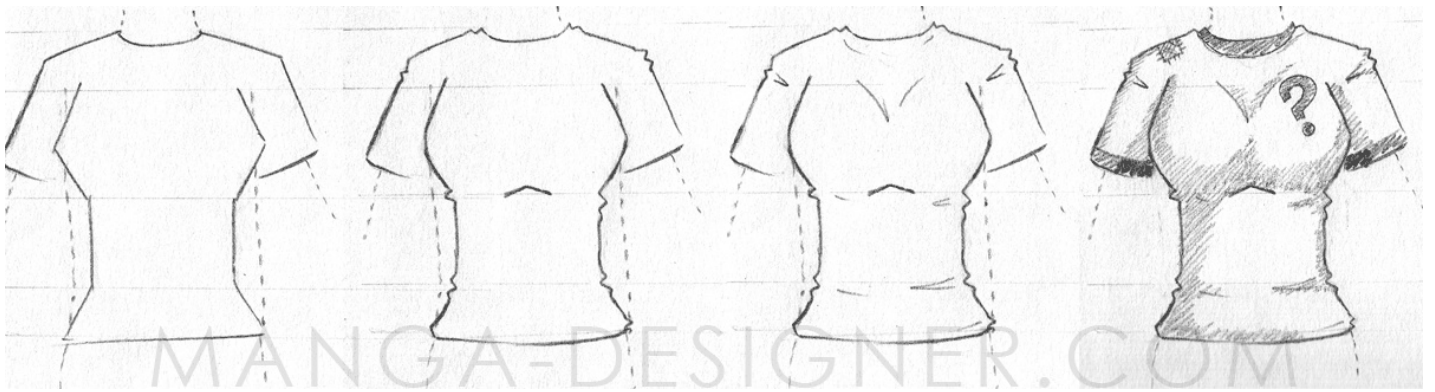
On finalise avec des ombres, là où elles se doivent d'être (principalement au niveau des plis, aussi selon l'endroit d'où vient la lumière).

On laisse parler l'imagination en ajoutant du « décors » de tee-shirt, graffiti, chaînes, trou, fermeture éclair/zip, col large, sans manche, etc...

### TEE-SHIRT Version FILLE

Construction identique que ci-dessus! A une deux différences près... la taille de la poitrine (tout le monde aura compris...) et la forme (plus creusée) des hanches.





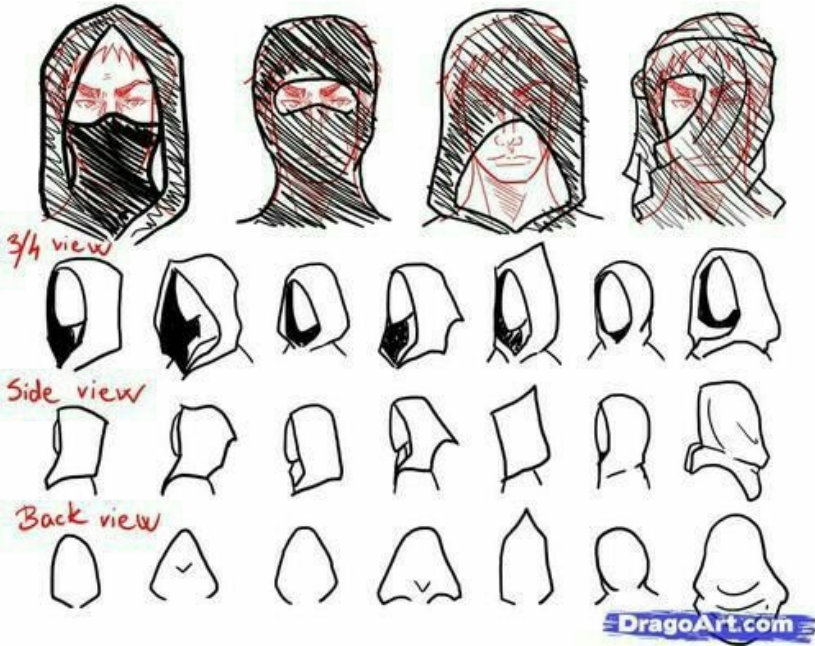
Prends exemple sur la réalité!

Regarde ton propre vêtement, repère où se situent les plis les plus marqués et leurs ombres.

Beaucoup d'entre vous se contente de poser les traits sur le vêtement en guise de détails.

Une petite astuce facile pour donner un peu plus de relief : faire des petites bosses pour simuler la pression du vêtement.






Basic head

Runescratch

Start with a V shape

Then bring it down, looks almost like an M with more legs.  or a heart whichever

Don't forget the head has weight and is remarkably thick cloth.

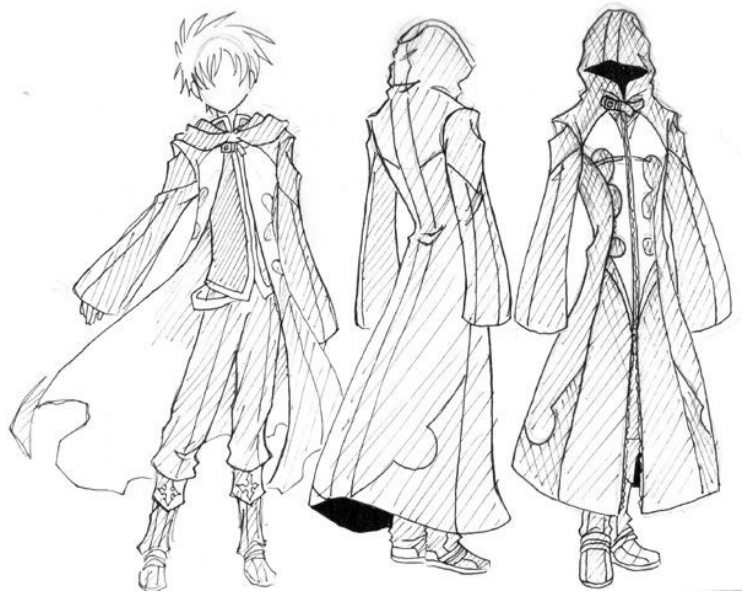
It tends to bunch up around the shoulders and back of the head.

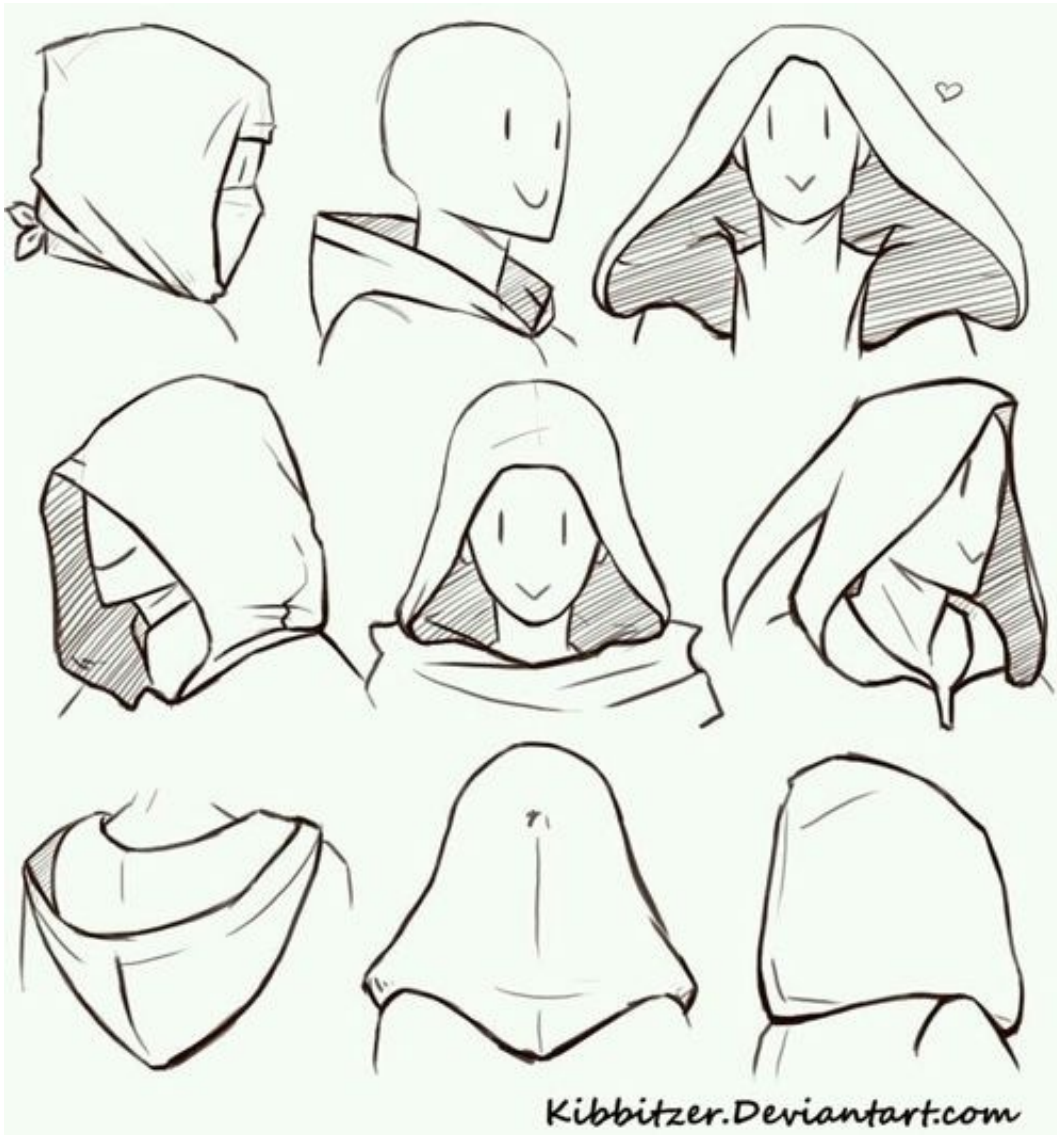


Draw your base

Draw the mouth of the hood

Draw the rest following the shape of the head





Kibbitzer.Deviantart.com

JuliaPatis Tumblr.com

# CLOTHING and Folds

oh, you're on THE DEVIL'S side!

But it is not as bad as it seems... Basically you must UNDERSTAND what are you drawing, how the fabric behave and why it behaves that way

So, you just need to avoid drawing random strokes without logic... cause it is hardly going to look reasonable.

The basic elastic ways of deformation...

Can this skirt? if only it... → COMPRESSED → STRETCHED → TWISTED → and many others...

So this way the folds and wrinkles are based on tension and gravity

vertical tension → horizontal tension → loose tension → heavy fold

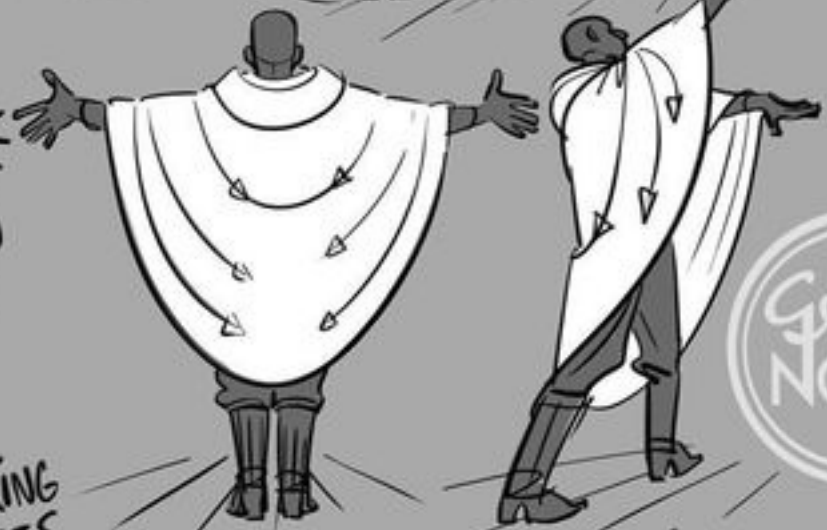
Fabric behaves itself over layers and gaps. you can think it as mountains and valleys

# "CAPE IT SIMPLE"

CLEAR  
SILHOUETTE  
BIG  
SHAPES.



TENSION  
POINTS



BREAKING  
PLANES.



⊗ "3D"  
LINES  
TO  
EXPRESS  
DIRECTION/  
VOLUME.



FRILLS IN  
1... 2... 3!



### 胳膊的动作

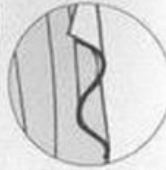


披风的褶皱集中在手握紧的部分。



边缘部分垂到内侧。

褶皱线条呈放射状。



下垂部分画成波状就可以了。

### 用手将披风用力抖开



边缘呈波状。

大的卷起给人豪放的感觉。



用力将披风拉回

褶皱的集中点 (手拿部分)



### 穿上披风

通过披风的飘动来表现风和空气 (空间感)。



披风的长度和人物身高差不多,或者比身高再长一些也可以。



边缘画一个缓和的弯曲,使披风垂下来。



开始变宽的位置。



和身体分离垂下来。



走路时形成一个漂亮的斜面。

披风是科幻或幻想等作品中不可缺少的项目,主角和配角都可以用。



跑起来悬空。

124资源 <http://you.beidu.com/shop/8731e211e9cf582378b695ec>

