



L'ARTISTE DÉBUTANT

➤ DÉBUTANT
➤ CONFIRMÉ
➤ EXPERT



DESSINER & PEINDRE
les
chevaux

Philippe Legendre

13 MODÈLES POUR APPRENDRE
À DESSINER ÉTAPE PAR ÉTAPE

MANGO

AVANT DE COMMENCER

Pour que le résultat soit à la hauteur de la motivation, il faut connaître quelques règles simples. Un matériel adéquat, le respect des proportions, les gestes justes sont les bases d'un dessin réussi. Une fois la forme esquissée, toutes les finitions sont possibles !

UNE BONNE INSTALLATION

Avant de se mettre à dessiner, quelques préparatifs s'imposent. Il faut d'abord poser sur sa table les fournitures indispensables : des crayons de différentes duretés, une gomme, un taille-crayon et une feuille de papier dont la qualité est en rapport avec la technique choisie (aquarelle, pastel, etc.). La place doit être suffisante pour ne pas risquer un accident : pot renversé, manche dans la peinture, pinceau qui tombe... Attention aussi à l'éclairage : la lumière doit être idéale et constante. Il est conseillé de se tenir bien droit sur sa chaise pour avoir une meilleure vision du dessin que l'on exécute.



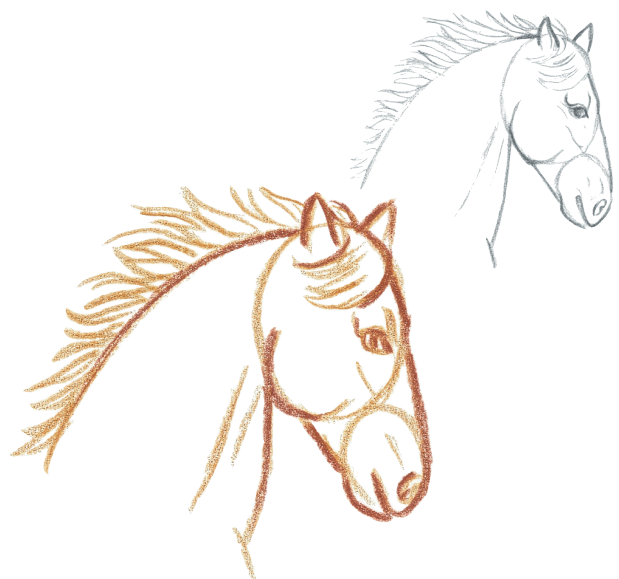
La réussite d'un dessin dépend aussi du choix du matériel... et de l'installation !

LES PREMIERS DESSINS

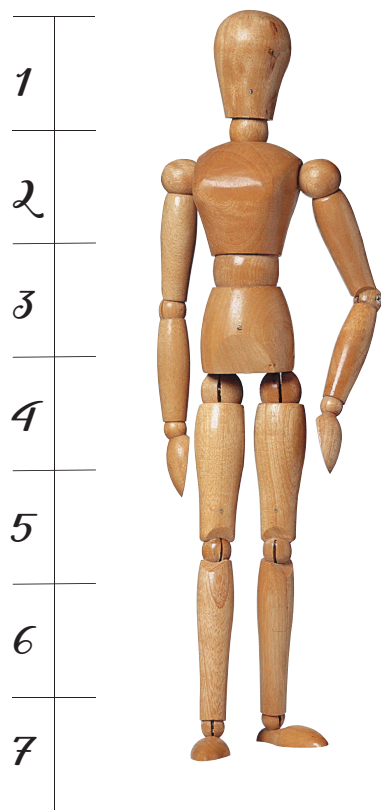
Il faut toujours commencer son dessin par un trait léger. Les lignes de construction et les points de repère posés au crayon HB se gomment sans effort, et il est facile de les rectifier. Nous verrons plus loin comment élaborer une composition à partir de formes simples. Une fois le croquis terminé, repasser dessus en appuyant davantage et en indiquant les détails.

◆ *Conseil* ◆

La gomme abîme certains papiers, comme le papier aquarelle. Afin de préserver le support, dessiner le motif sur un calque ou sur un papier fin et le reproduire sur le papier aquarelle par transparence, en l'appuyant sur la vitre d'une fenêtre bien exposée à la lumière.



Une fois le croquis terminé, effacer les lignes de construction, repasser sur les contours et poser les détails.



De manière générale, les jambes d'un adulte constituent à peu près la moitié de son corps.

LES JUSTES PROPORTIONS

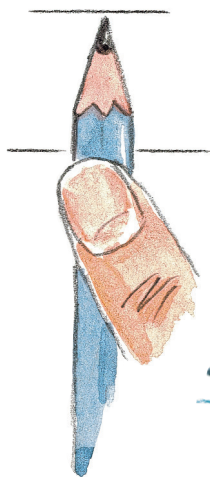
Un dessin réaliste dépend d'une bonne observation. Pour dessiner un personnage ou un animal, commencer par esquisser la tête puis les grandes lignes et les volumes principaux. La tête sert en effet de mesure : il suffit de la reporter pour déterminer les proportions des autres éléments du dessin. Par exemple, un cheval mesure environ trois fois et demie la hauteur de sa tête. On estime que la proportion classique d'une personne adulte est de sept têtes.

LE QUADRILLAGE

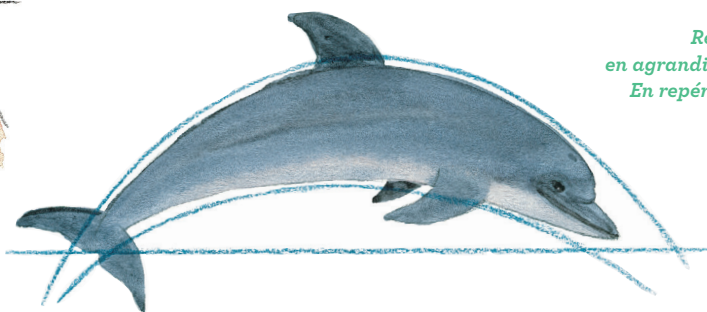
La technique du quadrillage (ou « mise au carreau ») permet de dessiner ou d'agrandir un dessin de façon très fidèle. C'est une méthode extrêmement pratique, mais dont le défaut est de ne pas développer l'appréciation des proportions par la simple observation.

LA SIMPLIFICATION DES TRAITES

Lorsqu'on dessine un objet ou un animal, il est très utile de le décomposer en une ou plusieurs figures simples. Pour cela, repérer les horizontales, les verticales ou les arcs de cercle qui construisent le dessin et renseignent sur la disposition des éléments les uns par rapport aux autres. Ces lignes seront à peine esquissées ou simplement repérées en se servant du bout de son crayon.

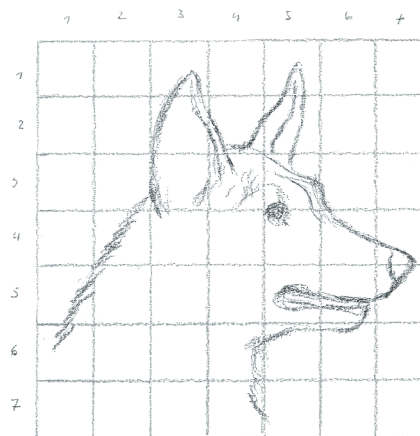
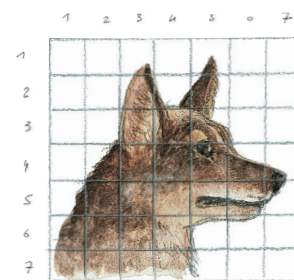


Pour prendre une mesure afin de la reporter, on se sert de son pouce et du bout de son crayon.



Le corps de ce dauphin s'inscrit entre deux arcs de cercle.

Quadriller un calque et le poser sur le dessin à reproduire.



Représenter ce quadrillage sur sa feuille en agrandissant les cases de façon homothétique. En repérant les points d'intersection des lignes du dessin avec celles du quadrillage, reproduire le tracé.

CHEVAL CABRÉ

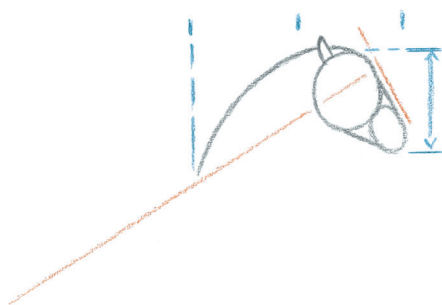
L'attitude majestueuse de ce grand cheval blanc aurait certainement inspiré Théodore Géricault (1791-1824), le grand peintre des chevaux. Pour rendre la luminosité de la robe et la légèreté des ombres de ce modèle, l'aquarelle paraît toute indiquée.

Matériel

- Papier chiffon, crayon HB, gomme
- 1 gros pinceau « petit gris », 2 pinceaux moyens, 1 pinceau fin
- Aquarelle : jaune de Naples ou ocre jaune, rouge de Venise ou brun-rouge, bleu indigo ou bleu foncé
- Pour le décor : bleu d'Anvers, terre verte

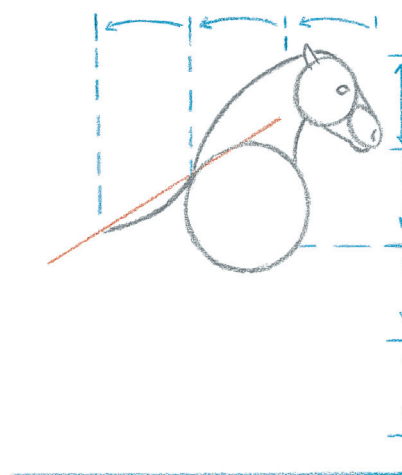


1

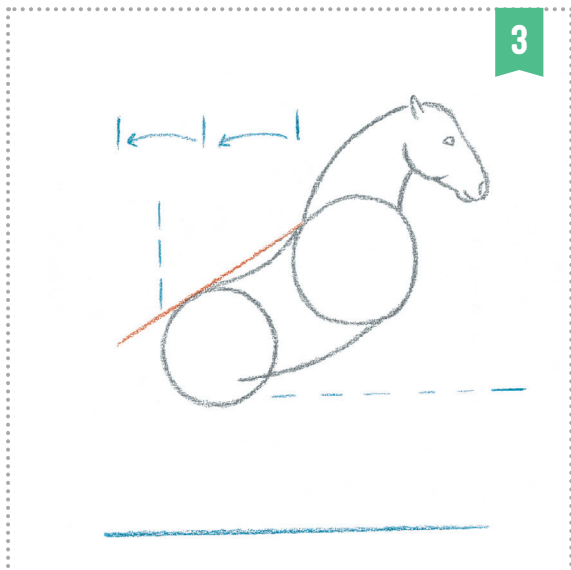


Reporter la mesure de la tête (perpendiculaire à l'axe du corps) pour trouver les proportions du modèle. Dessiner l'encolure.

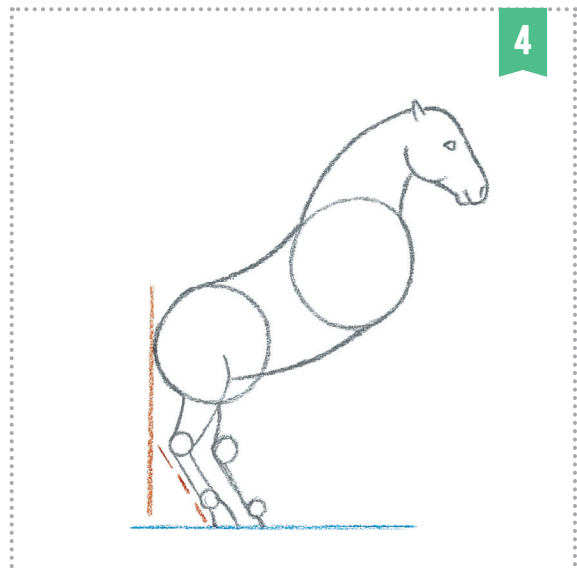
2



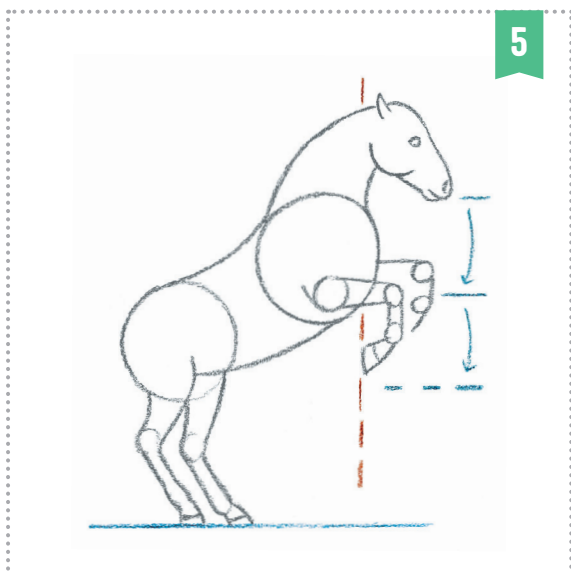
Placer le volume du poitrail en suivant la courbe de l'encolure, et amorcer la cambrure du dos. Placer la ligne du sol.



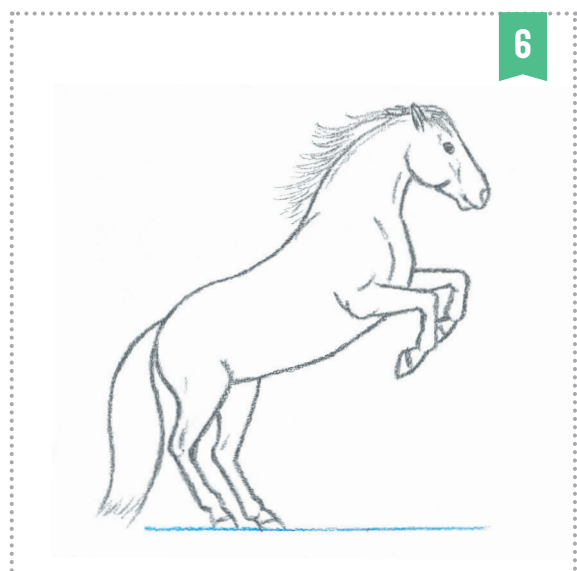
Tracer le volume de la croupe, plus petite que le poitrail. Poser la courbe du ventre. Effacer les traits de construction de la tête en en conservant une trace légère pour le modelé.



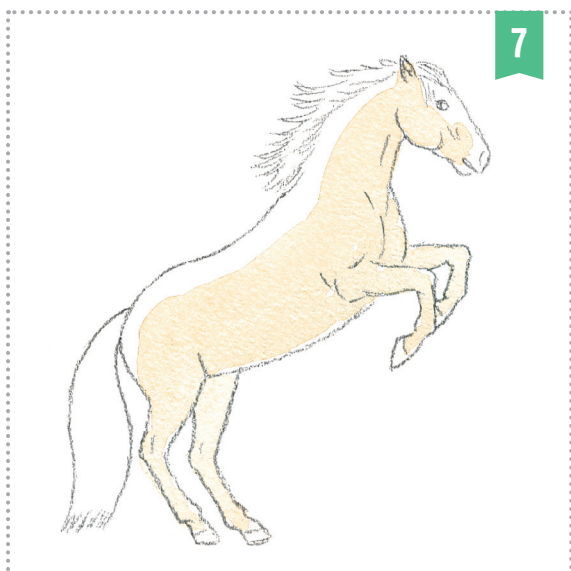
Les postérieurs sont pliés : canons et sabots forment une ligne oblique.



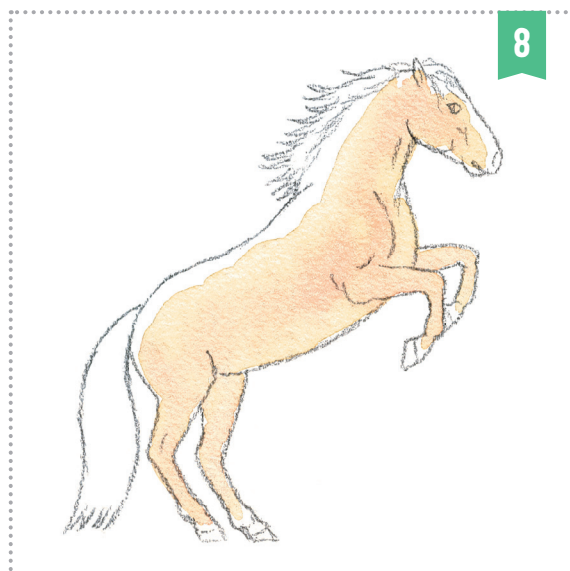
L'angle des antérieurs est droit, le sabot est replié sous le boulet. L'avant-bras est parallèle au sol.



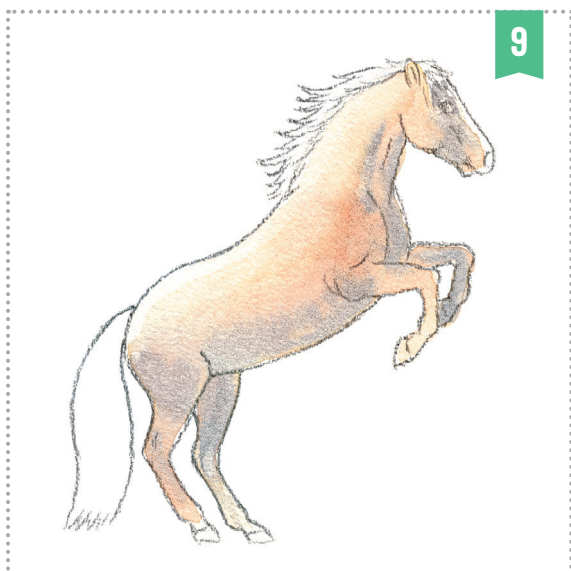
Effacer les traits de construction, puis placer les derniers détails : la queue qui touche le sol, la crinière, les muscles saillants.



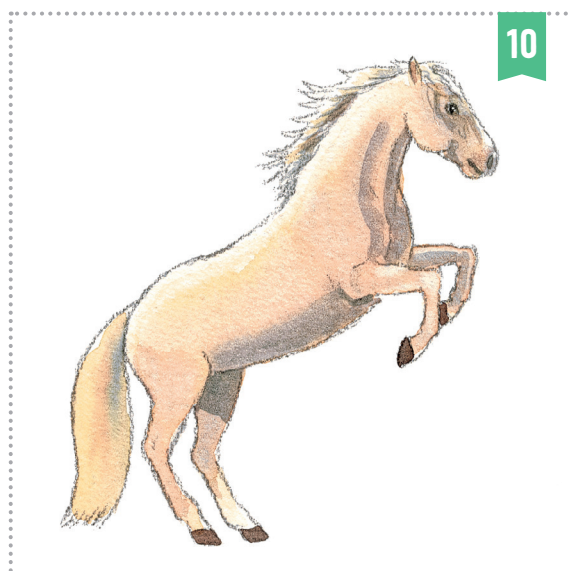
Passer un lavis très dilué de jaune de Naples sur tout le cheval.



Placer les premiers rehauts sur la surface encore humide avec un rouge de Venise enrichi d'une pointe d'indigo pour obtenir des ombres légèrement violettes.



Sur le fond presque sec, retravailler le modelé avec le même mélange, légèrement plus soutenu.



Peindre la crinière et la queue avec un dégradé de jaune de Naples et de rouge de Venise, assombri d'indigo. Utiliser une terre de Sienna brûlée pour les sabots et les détails de la tête. Si la couleur fuse, corriger la zone avec un pinceau légèrement humide.



Il faut imaginer un ciel en harmonie avec la robe du cheval : passer un jaune de Naples léger et poser des touches de bleu d'Anvers et de rouge de Venise sur la surface encore humide. Travailler le paysage au deuxième plan avec un aplat de terre verte rehaussé par endroits de jaune de Naples et de rouge de Venise. Peindre les ombres à l'indigo.

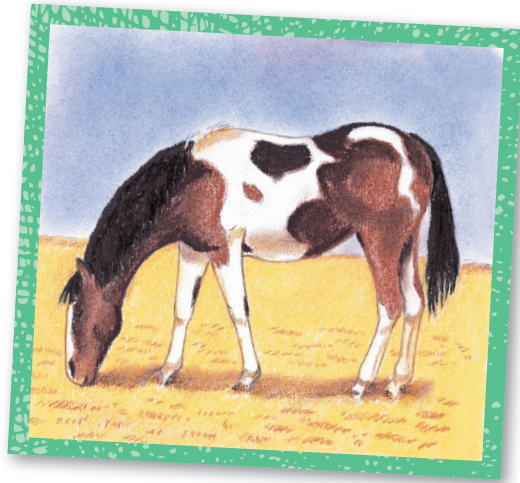


CHEVAL AU PRÉ

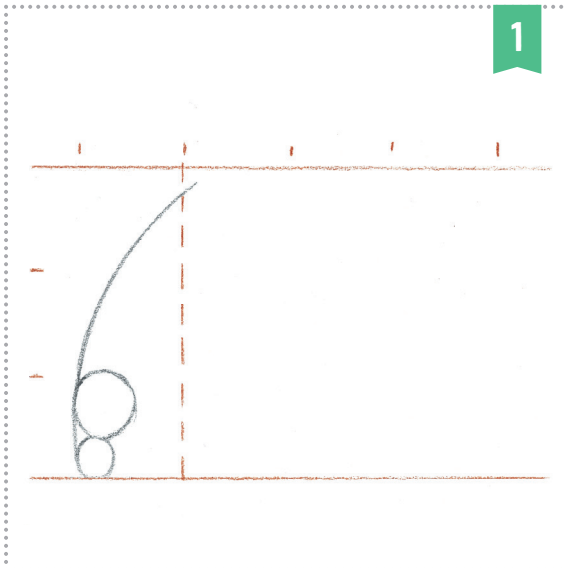
Un bon dessin résulte toujours d'une bonne observation. Avant de vous lancer dans une nouvelle composition, prenez le temps de considérer avec attention votre modèle, afin d'en saisir les justes proportions. Le pastel sec sera un outil idéal pour rendre avec finesse l'élégance de ce cheval à la robe pie.

Matériel

- Papier à dessin à grain fin, crayon HB, gomme, estompe
- Crayons et craies de pastel : terre de Sienne, rouge foncé, brun-rouge, noir
- Pour le décor : ocre jaune, violet-rouge, bleu outremer

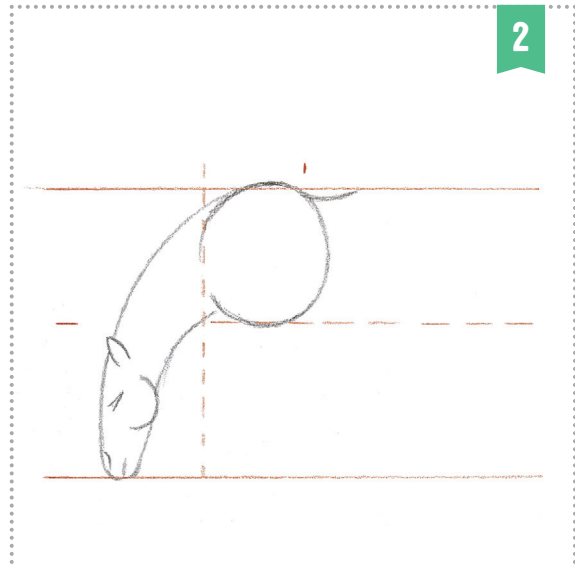


1

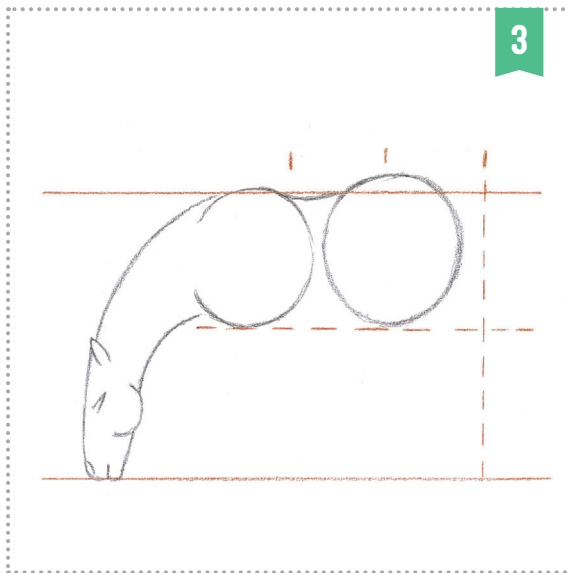


Tracer un trait léger pour le sol. Placer la tête puis calculer les proportions du cheval en se servant de la tête comme unité de mesure : du bout du museau au garrot : 3 têtes, et du front à la queue : 4 têtes. Tracer l'horizontale du dos et la verticale du poitrail, puis dessiner la courbe de l'encolure.

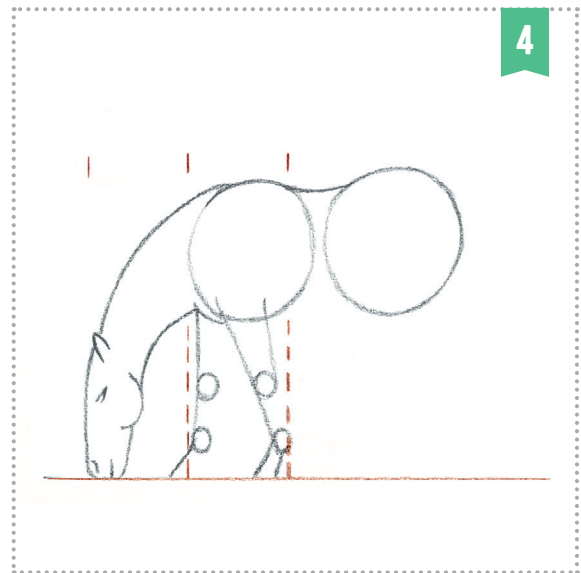
2



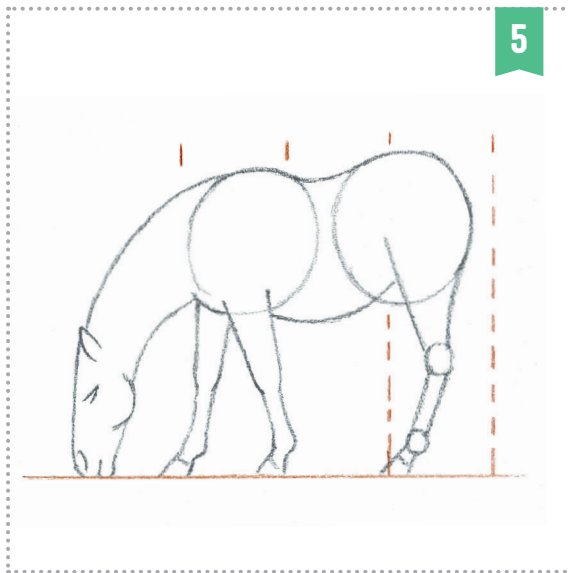
Repérer la hauteur des membres antérieurs (une tête et demie) par une légère horizontale où va s'appuyer la forme du poitrail.



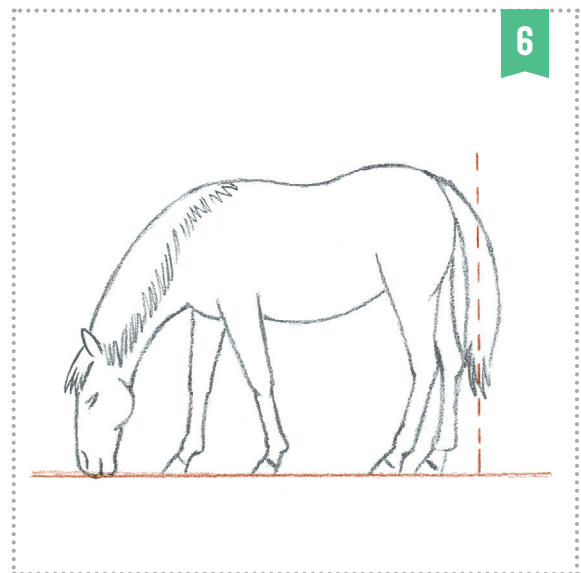
Tracer la verticale de la queue et dessiner le volume de la croupe.



Dessiner les antérieurs d'un trait en marquant chaque articulation par un rond, puis fermer la forme par un trait souple qui donne du relief aux articulations. Placer les sabots en commençant par un trait oblique, puis fermer la forme.

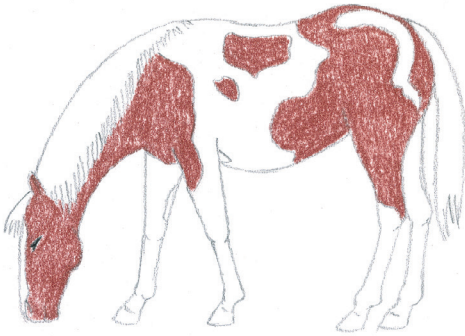


Travailler le postérieur en trois temps : de la cuisse au jarret, du jarret au boulet et du boulet au talon. Tracer la ligne courbe du ventre.



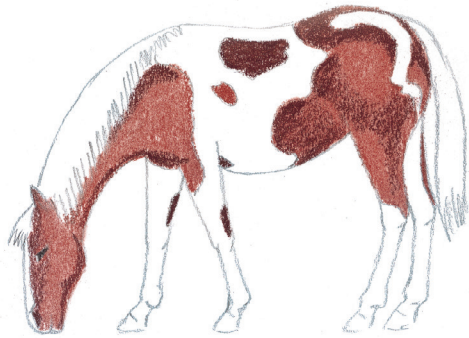
Finir le dessin avec les autres membres, la crinière et la queue. Effacer les traits de construction à la gomme tendre.

7



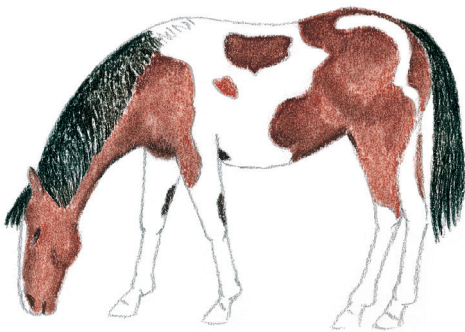
Placer les différentes taches de la robe au crayon terre de Sienne. Remplir les surfaces ainsi délimitées avec le rouge foncé, puis l'estomper pour donner du volume.

8



Poser le brun-rouge puis, à la pointe de l'estompe, le dégrader légèrement avec le rouge foncé.

9

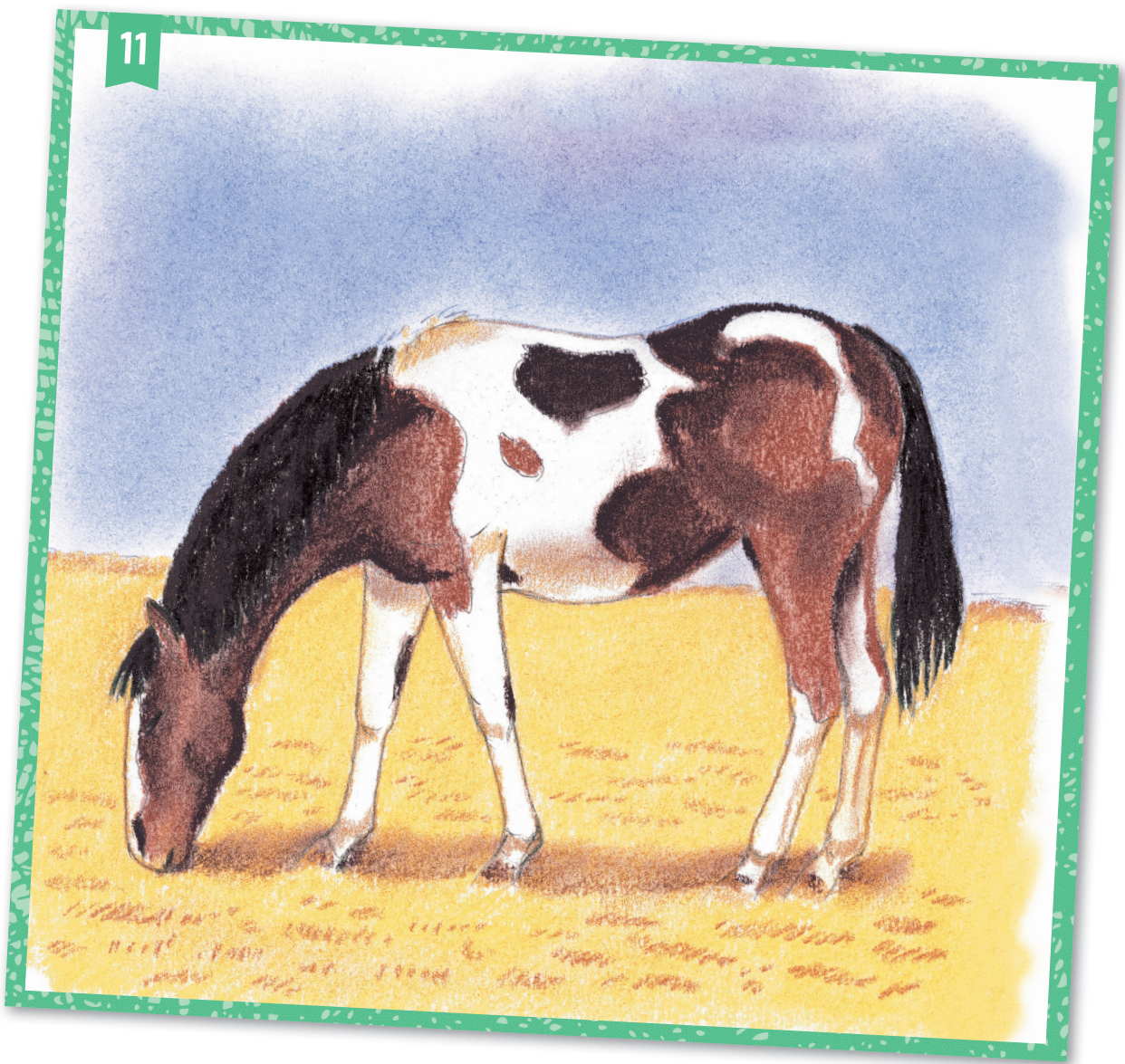


Dessiner la crinière et la queue au pastel noir. Les éclaircir avec quelques touches de brun-rouge.

10

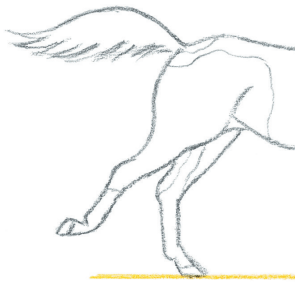


Avec le crayon de couleur terre de Sienne, indiquer les sabots et les ombres qui seront estompées sur le dos et sur le ventre. Reprendre le contour du cheval avec le crayon de couleur pour adoucir le cerné. Fixer.



Commencer par le ciel en posant de légères touches de violet-rouge et d'outremer, puis les mélanger avec l'estompe par de petits mouvements circulaires. Ébaucher le pré à l'ocre jaune, et revenir sur l'herbe avec la pointe du pastel rouge foncé. Terminer par l'ombre du cheval sur le sol, un peu de brun-rouge estompé sur l'ocre.





DESSINER & PEINDRE

les chevaux

Le cheval fait rêver les amoureux de nature et de liberté. À partir de 13 modèles (chevaux au galop, poulains au pré, etc.), apprenez grâce à une méthode simple et rapide à dessiner votre animal préféré.

Étape par étape, de la première esquisse à la touche de pinceau finale, réalisez votre tableau : trait après trait faites apparaître la silhouette, estompez les contours, soulignez la croupe et l'étalon prend vie. Peignez sa robe à la gouache, coloriez sa crinière au pastel, ajoutez un décor...

Aquarelle ou crayon de couleur, toutes les techniques sont présentées pour réussir facilement les plus beaux chevaux !



MDS : 63812

10 €
TTC



MANGO
www.mangoeditions.com