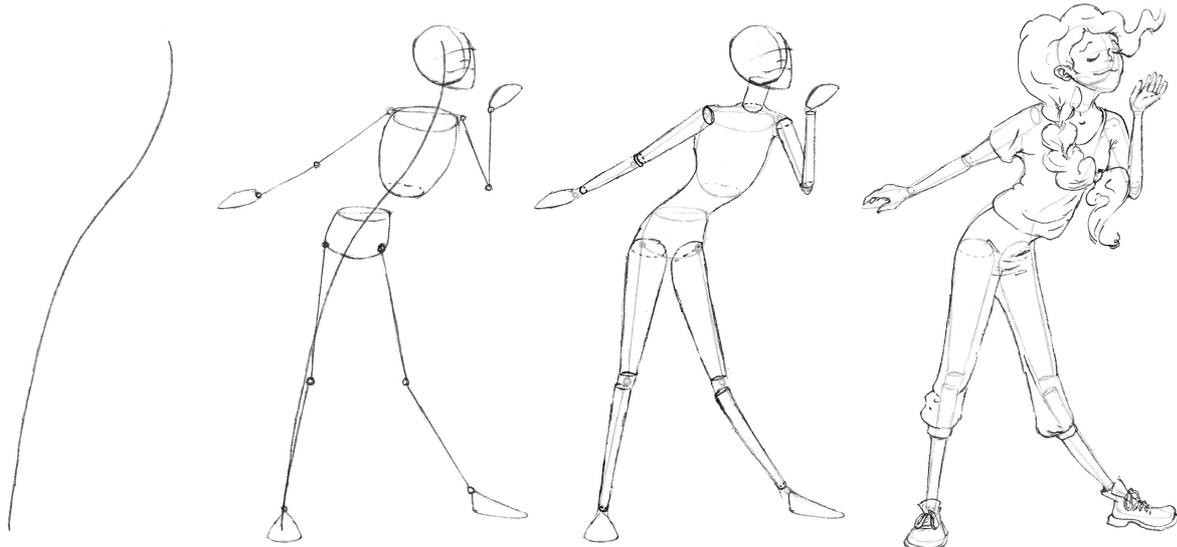


CRÉATION DE PERSONNAGES

Pour créer plus facilement un personnage, on peut décomposer le dessin en plusieurs étapes :

- **la ligne de dynamisme** : elle représente le mouvement et plus particulièrement la colonne vertébrale et souvent le point d'appui ;
- **le personnage bâton** : on place l'équivalent du squelette en version simplifiée ;
- **les cylindres** : les cylindres sont l'équivalent des muscles principaux, ils servent à donner du volume au personnage.



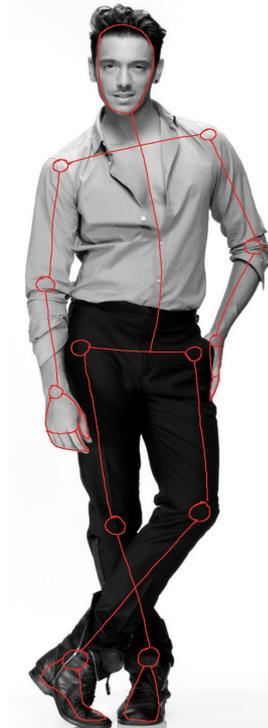
LIGNE DE DYNAMISME

SQUELETTE : PERSONNAGE BATON

MUSCLES : CYLINDRES

HABILLAGE ET DÉTAILS

Exemples de ligne de dynamisme, de bonhomme bâton et de cylindre à partir de photos :

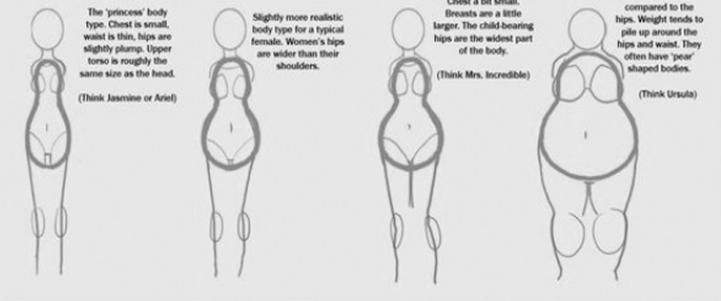


Exercice : créez des personnages en mouvement. Ils peuvent avoir ou pas des proportions réalistes. Pour dessiner vos personnages, vous pouvez vous inspirer des documents qui suivent.

Variante : utilisez des photos pour tracer la ligne de dynamisme et l'anatomie simplifiée de personnages (bonhomme bâton, cylindres).

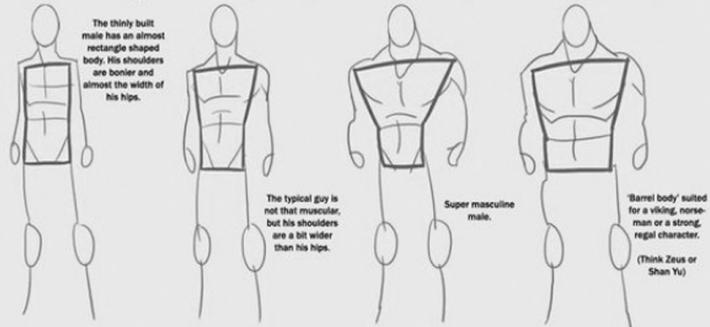
USING SIMPLE SHAPES TO DRAW CARTOON TORSOS

FEMALE

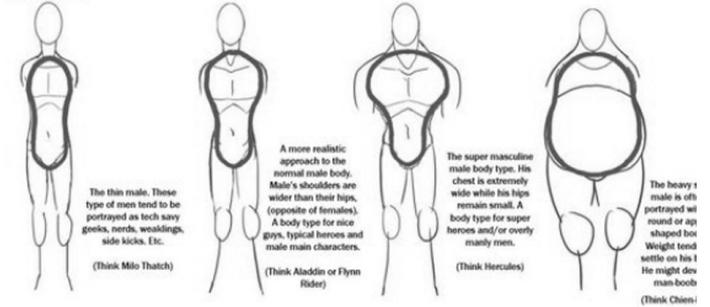


MALE - angular

Just another way to envision the male torso which naturally has sharper angles versus their fairer counterpart. If you're style of drawing leans towards the angular, then it may help to envision the male's body as a rectangle.

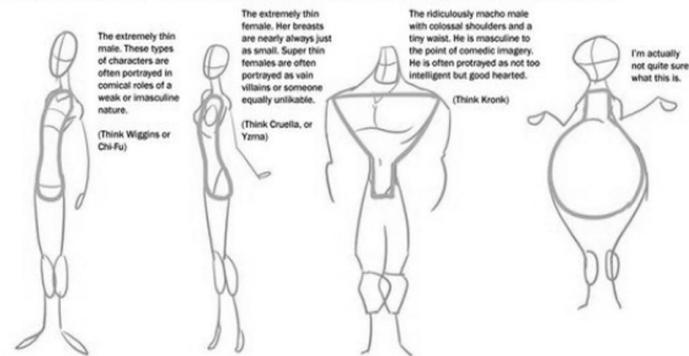


MALE



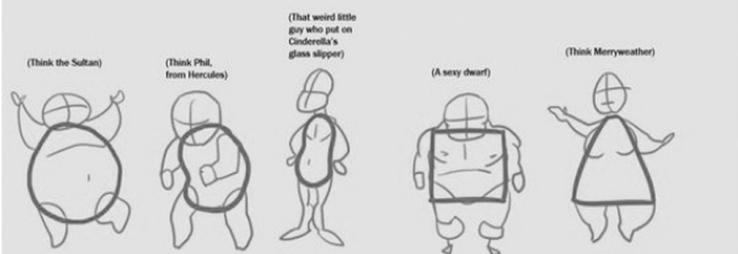
EXTREMES

Characters with a body type leaning on extreme shapes tend to be portrayed as comical character or characters that you feel detached from. They are furthest from the realistic human body so it is easy to see them as funny looking.

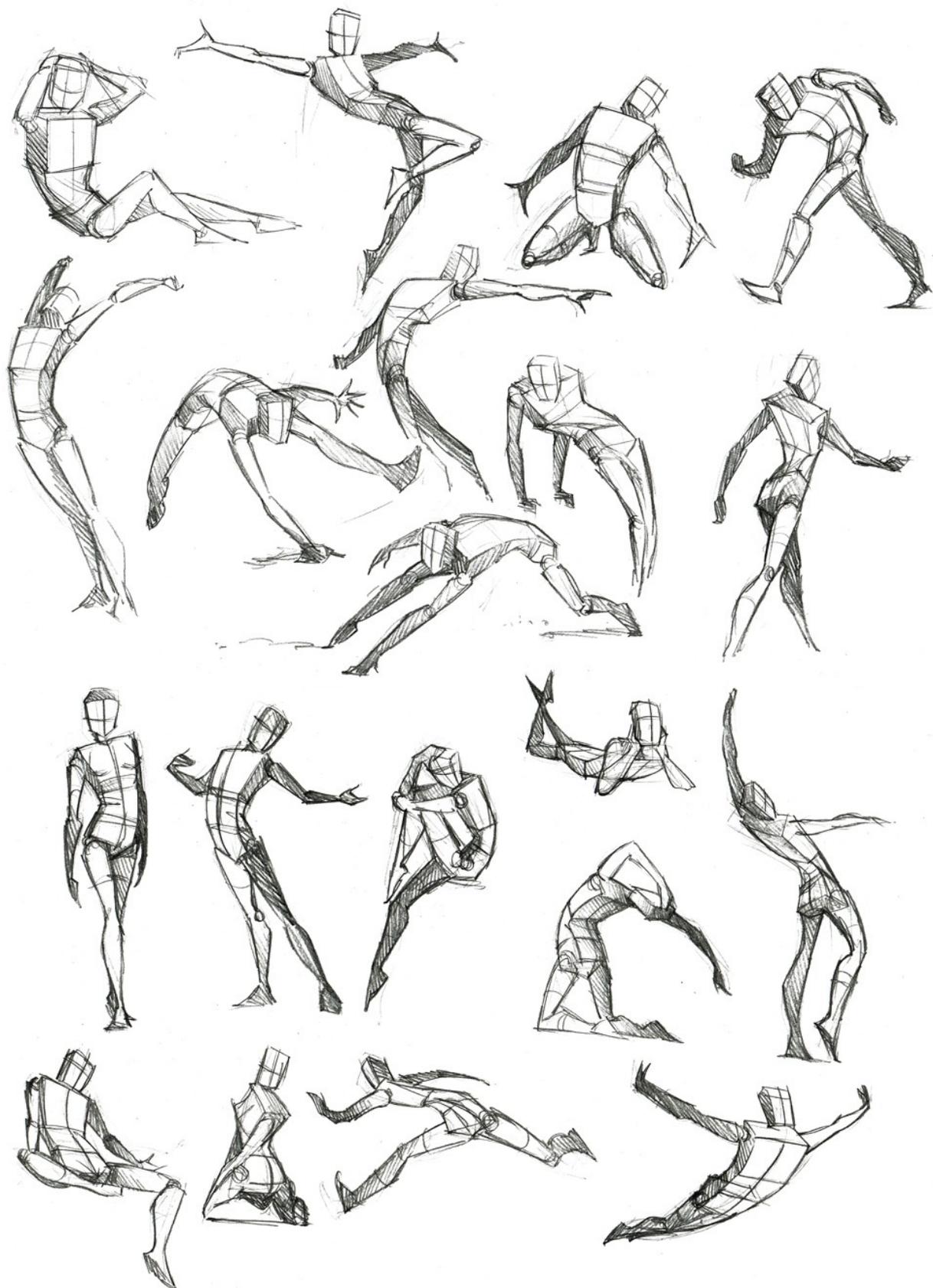


SQUAT

The short, the squat, the tiny. They're often for comedic roles, but are also portrayed as important lovable characters. Using simple shapes can help you retain consistency in illustrating body shapes.



SOURCE INCONNUE



SAK