

PYJAMASQUES



Apprends à dessiner
GLUGLU



eOne

PJ Masks © Frog Box / Entertainment One UK Limited / Walt Disney EMEA Productions Limited 2014.

Disney
Junior

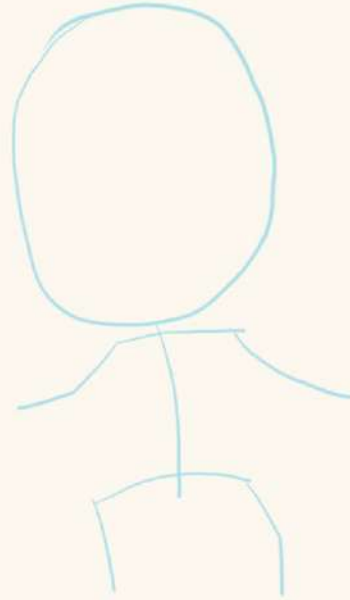
Avant de te lancer, nous te conseillons de lire toutes les étapes, cela te donnera une idée plus précise de l'utilité de chacune.

1.

Commence par tracer les premiers traits de construction (ils t'aideront à faire le dessin final) : un ovale pour la tête suivi d'un trait vertical qui sera l'axe du corps.

Puis les traits pour les épaules, les bras et les jambes.

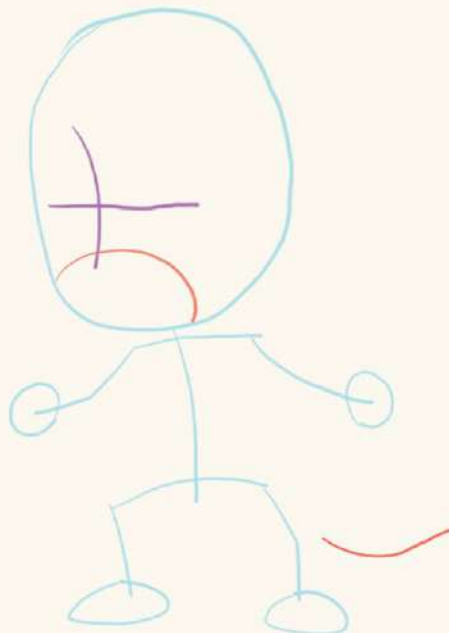
Ces traits permettent de voir si les proportions du personnage sont correctes.



2.

Représente les mains et les pieds avec des cercles simples.

Ensuite, dessine l'axe horizontal des yeux, l'axe vertical du nez, ainsi que la zone de la bouche et la queue.

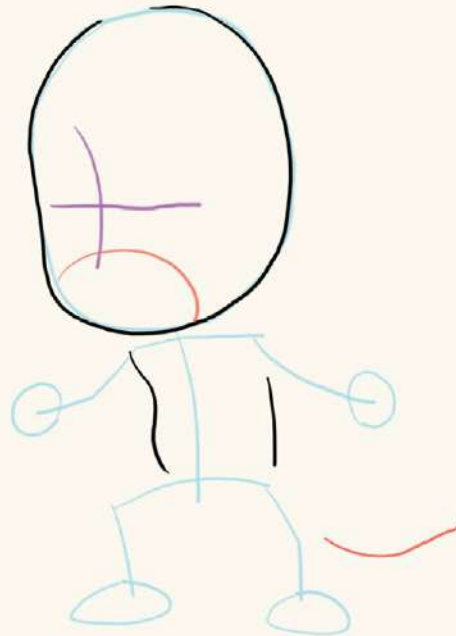




3.

Repasse sur les contours de l'ovale de la tête. Tu peux améliorer la forme globale. Laisse un espace ouvert en haut.

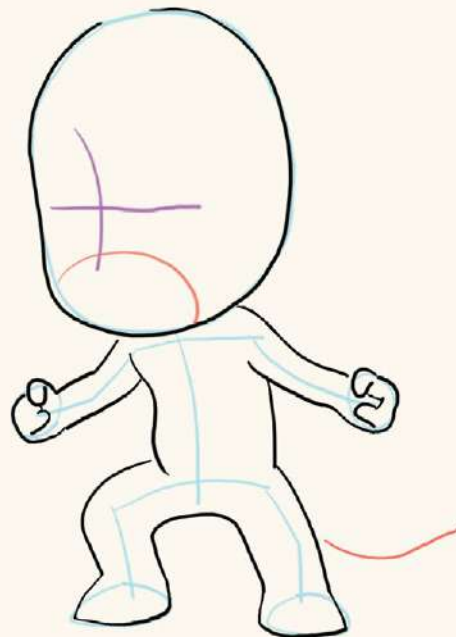
Ensuite, tu peux passer au corps : à gauche, fais une vague partant de l'épaule et descendant jusqu'au ventre (c'est le torse) ; et à droite fais une ligne verticale (c'est le dos).



4.

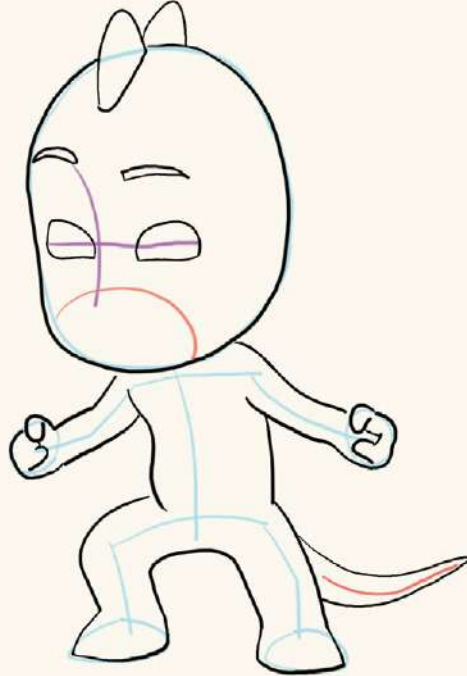
Puis ajoute les bras et les jambes. Les mains sont serrées en poings.

Attention, la position des doigts est difficile à dessiner. Un conseil : commence par dessiner le pouce en essayant de bien reproduire le croquis ci-contre.



5.

Ajoute ensuite les yeux, les sourcils, les plaques sur la tête et la queue.



6.

Complète le visage en traçant le nez, la bouche et les détails des yeux : deux cercles pour faire les iris et deux autres cercles plus petits et noirs pour les pupilles.

Fais attention à laisser dans la pupille un minuscule cercle blanc, c'est le reflet. Il doit se trouver au même endroit dans chaque pupille.

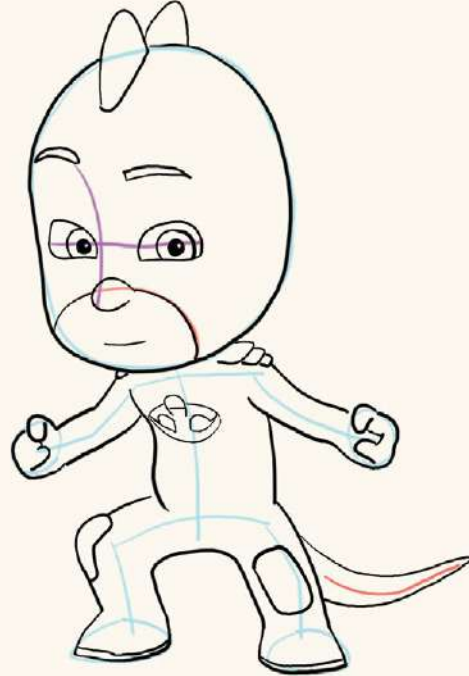




7.

Pour finir, dessine les derniers détails : les plaques de protection sur les épaules et les genoux, le logo sur le torse, et les semelles.

À ce stade, si tu choisis de colorier ton dessin avec des crayons de couleur, nous te conseillons d'effacer maintenant tes traits de construction. Si tu choisis la peinture, tu peux les laisser car ils seront recouverts.



Le passage à la couleur peut être délicat à réussir, fais une copie imprimée de ton dessin pour pouvoir faire des essais !

8.

Tu peux passer à la couleur : du vert moyen pour la majeure partie de la combinaison.



9.

Ensuite, colorie les plaques de protection des épaules et des genoux en vert plus foncé.



10.

Choisis un vert clair pour les plaques de la tête, les sourcils, les yeux et le logo.

Il ne reste plus que la zone de la bouche à faire de la couleur de la peau du personnage.

Si tu utilises de la peinture, tu peux aussi faire le blanc des yeux.





11.

Pour représenter la texture en écailles de la combinaison, pas besoin de dessiner toutes les écailles. Dessine-en simplement à certains endroits, en groupes, orientés selon la position du corps.

Tu peux utiliser un crayon blanc ou un stylo d'une couleur plus claire que le vert de la combinaison.



12.

Pour faire le fond, utilise de la peinture très diluée, afin d'obtenir un effet de flou.

Si tu veux, tu peux aussi ajouter des reflets blancs supplémentaires dans les yeux.





13.

ASTUCE N°1

Pour donner plus de relief à ton personnage, tu peux ajouter un effet de lumière. Pour cela, fais des hachures blanches très fines seulement sur un côté du personnage (par exemple comme ici, à droite).



14.

ASTUCE N°2

Tu peux aussi épaissir les contours extérieurs en utilisant un feutre ou un marqueur afin de faire ressortir encore plus ton personnage.

Si tes premiers essais ne ressemblent pas exactement à l'exemple donné ici, ce n'est pas grave, c'est en l'entraînant que tu réussiras ! Ne te décourage pas, et essaie de revenir sur les étapes que tu trouves les plus difficiles.

