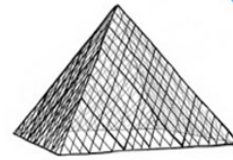
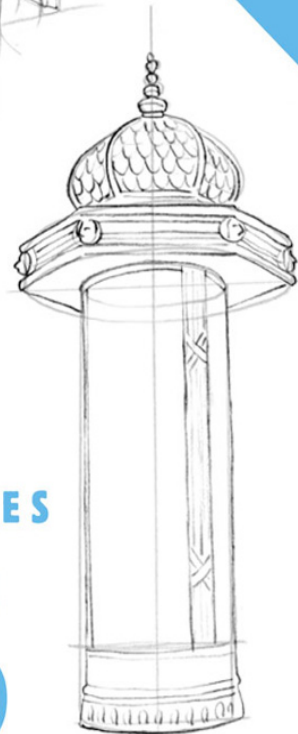
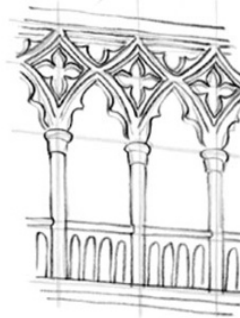
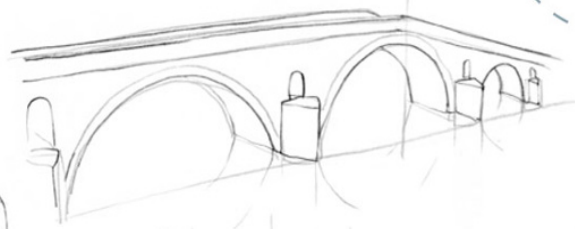
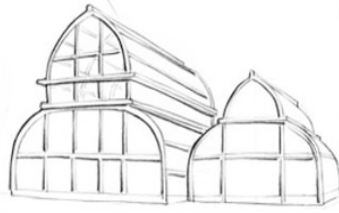


LES CAHIERS DU
dessinateur



➡ DÉBUTANT
➡ CONFIRMÉ
➡ EXPERT

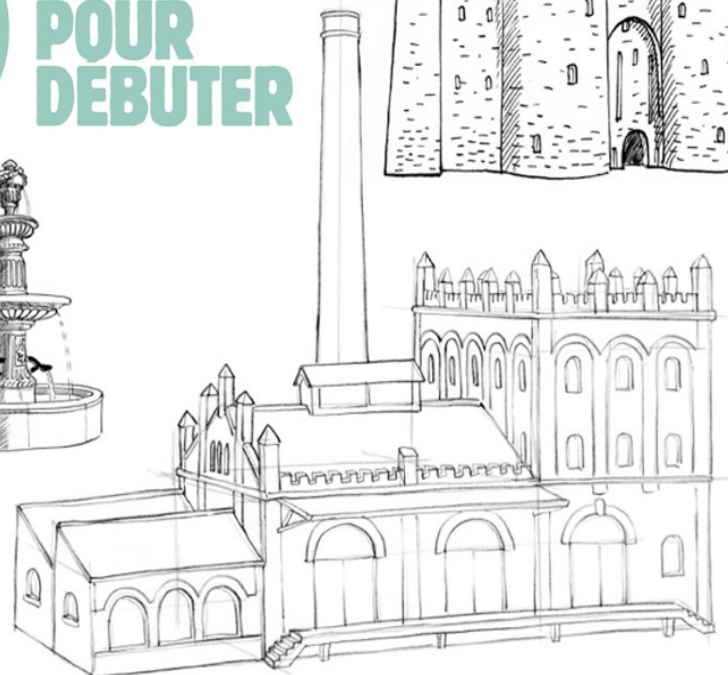
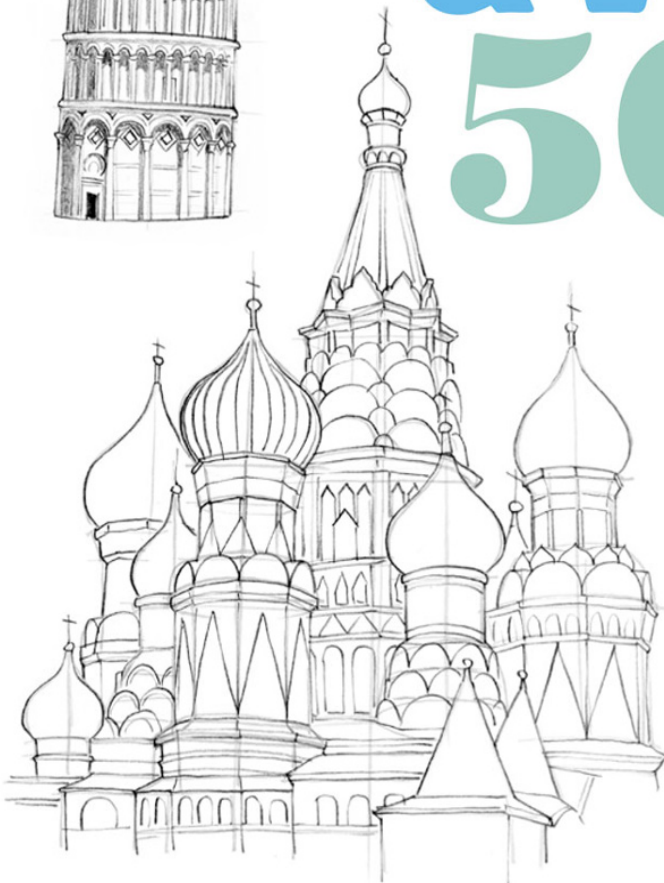
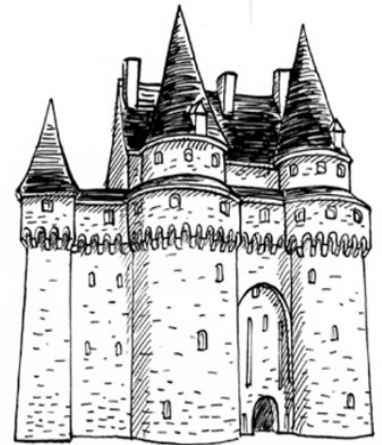
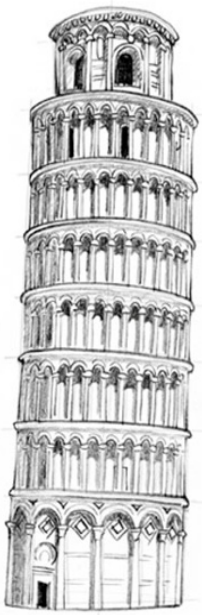


LISE HERZOG

DESSINER LES

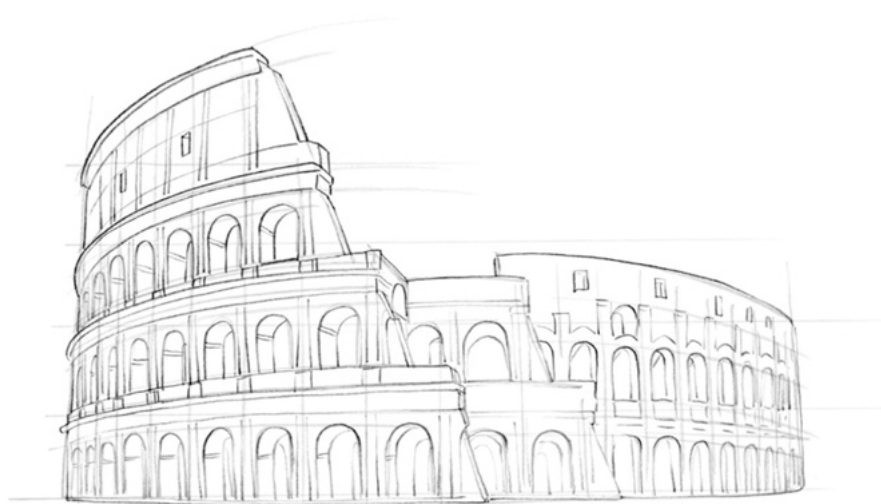
BÂTIMENTS & VILLES

50 MODÈLES
POUR
DÉBUTER



MANGO

LES CAHIERS DU
dessinateur



LISE HERZOG

DESSINER LES

BÂTIMENTS & VILLES

50 MODÈLES
POUR
DÉBUTER

MANGO

SOMMAIRE

Avant de commencer...

Une tour carrée

Finir son dessin au feutre fin et au crayon

Une tour ronde

Finir son dessin avec différents crayons

Une pyramide

Finir son dessin avec différents feutres

Un village marocain

Finir son dessin avec différents feutres et crayons

Un moulin

Finir son dessin au crayon noir

Igloo et Cie.

Finir son dessin à la mine de plomb

Tour Eiffel et Cie.

Finir son dessin au stylo à bille

L'arc de Triomphe

Finir son dessin au crayon graphite

Un pont

Finir son dessin au feutre et au crayon

Tunnel et Cie

Finir son dessin à l'encre et la plume

Une maison sur pilotis

Finir son dessin avec des feutres

Une cabane dans les arbres

Finir son dessin au crayon gras

Un chalet

Finir son dessin au crayon gras

Une maison à colombages

Finir son dessin au crayon de couleur noir

Un temple grec

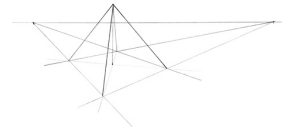
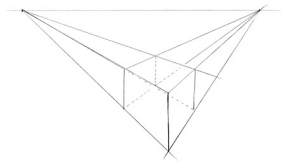
Finir son dessin à la mine de plomb

Une usine ancienne
Finir son dessin avec différents crayons
Une fontaine
Finir son dessin au stylo à bille
Une église
Finir son dessin au crayon fusain et au crayon noir
Une serre
Finir son dessin avec deux crayons graphites
Kiosque et mobilier urbain
Finir son dessin au feutre biseauté et au feutre fin
Un immeuble haussmannien
Finir son dessin au critérium
Une lucarne
Finir son dessin au crayon noir
La Grande Muraille de Chine
Finir son dessin au vieux feutre pinceau
Un château fort
Finir son dessin à l'encre et la plume
Le Colisée
Finir son dessin au crayon
Un temple japonais
Finir son dessin au stylo à encre
Un palais vénitien
Finir son dessin au crayon graphite sec
La cathédrale Saint-Basile
Finir son dessin au crayon
Lise Herzog
Dans la même collection
Page de copyright

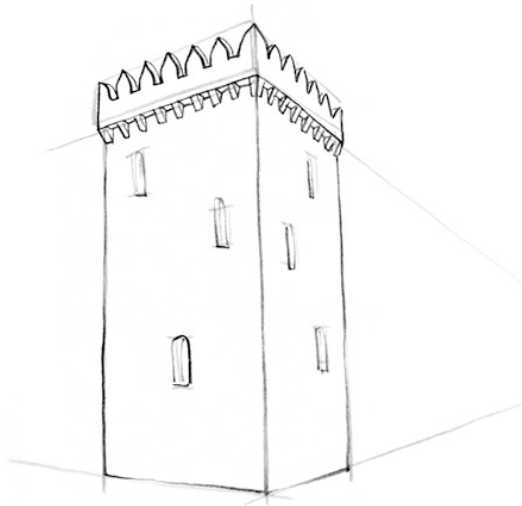
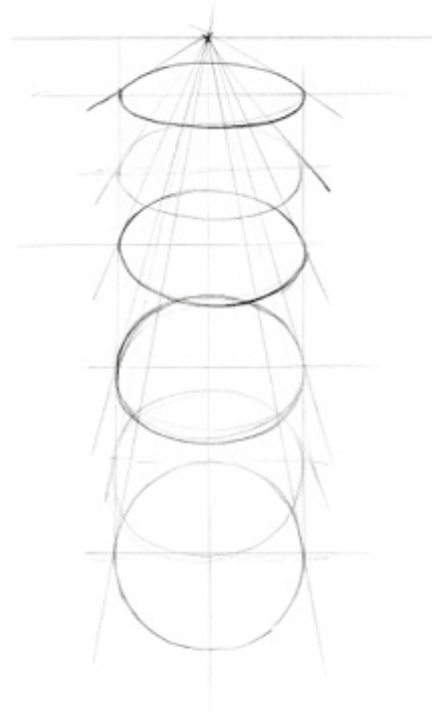
AVANT DE COMMENCERÂ

Même une architecture d'apparence complexe peut être dessinée à partir de formes simples. Il existe trois formes géométriques de base : le carré, le triangle et le cercle. De celles-ci découlent les volumes du cube, de la pyramide et de la sphère. Parfois, un seul d'entre eux suffit à construire le dessin d'un bâtiment.

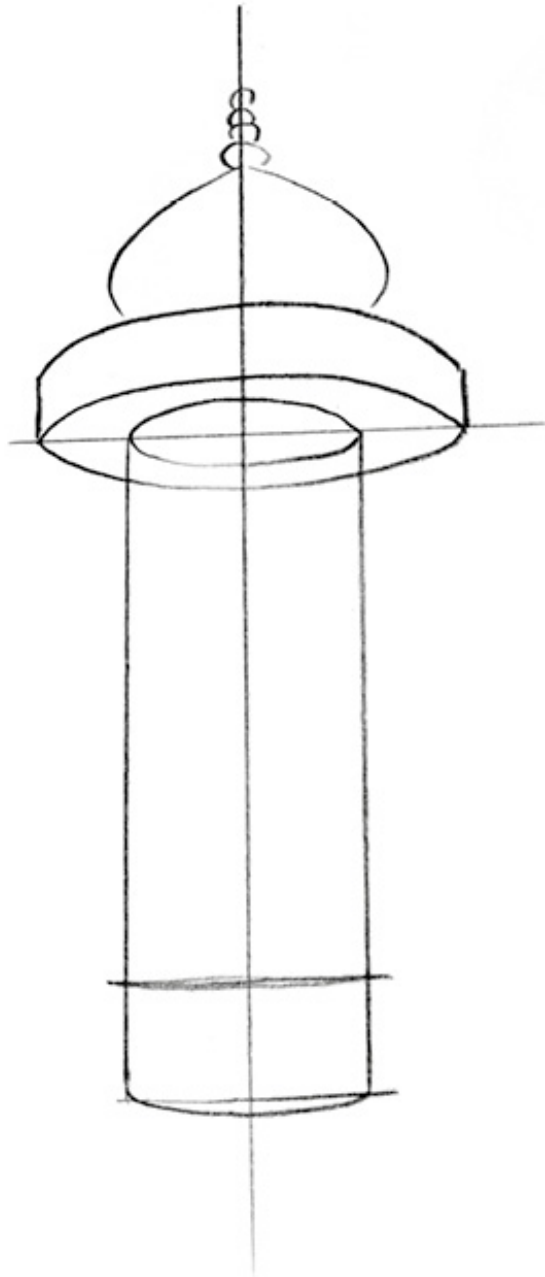
Sinon, on peut tout simplement réaliser un assemblage de ses formes de base. La seule difficulté est de réussir à donner une sensation de volume et que l'ensemble de notre bâtiment ne tombe pas. Et, pour cela, il y a la perspective. Il n'est pas nécessaire d'être un as dans ce domaine. La seule chose à respecter est la suivante : ce qui est près de nous est plus grand que ce qui se trouve au loin.



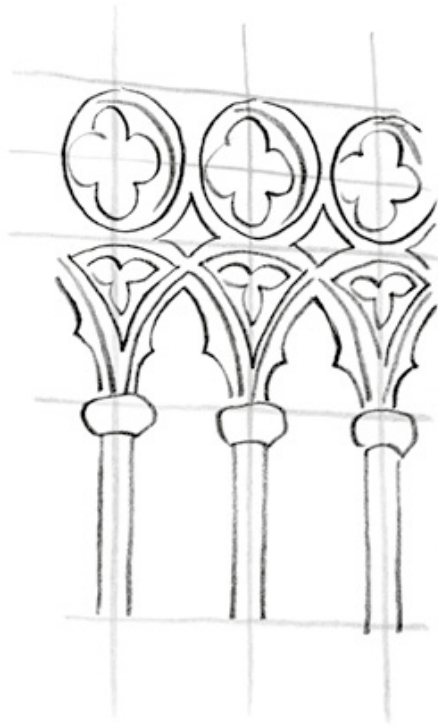
Petit rappel des formes de base en perspective.



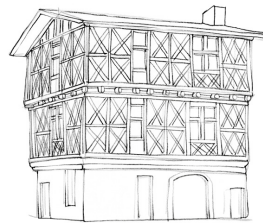
Lorsqu'on dessine un bâtiment, il n'est pas toujours possible de matérialiser les points de fuite sur notre papier, ceux-ci se trouvant souvent en dehors. Il faut donc les imaginer.



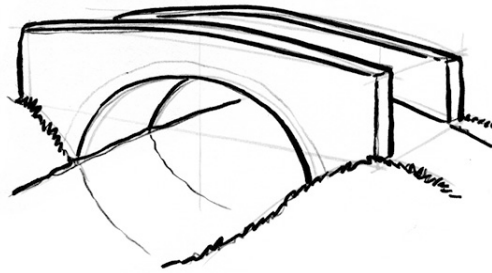
Avant de vous lancer, il faut bien observer et essayer d'imaginer le sujet en transparence pour identifier les différents volumes qui le composent, puis analyser leur taille, les uns par rapport aux autres. Représenter tous les volumes qui construisent notre dessin nous aidera à bien le finaliser par la suite, car dessiner d'emblée les contours risquerait de nous perdre en chemin.



Il ne faut pas non plus hésiter à tracer des lignes verticales et horizontales comme un quadrillage sur lequel on posera les éléments et les détails. Cela nous donnera plus d'assurance et apportera de la stabilité à l'ensemble.



On commence donc par dessiner une structure de volumes simples, que l'on habille ensuite avec les contours et les détails. Pour cette étape, il est préférable d'utiliser le crayon graphite qui se gomme facilement. Il permet de commencer tout en douceur.

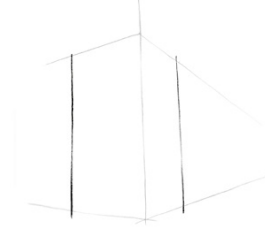
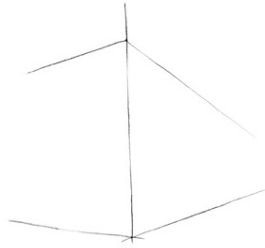


Ensuite, pour finaliser notre dessin, tous les outils sont envisageables. Certains permettent d'obtenir des traits plus ou moins foncés, selon la pression exercée sur la pointe, comme les crayons et mines de plomb. D'autres, à l'inverse, tels les stylos, feutres et l'encre de Chine, seront toujours de la même intensité de noir. En revanche, ils permettent parfois des traits galbés et il est toujours possible de bien gommer les traits de construction. Enfin, le stylo à bille permet des traits doux ainsi que de beaux noirs. De plus, il est indélébile et permet donc de retravailler le dessin avec une technique humide.

Quelle que soit votre technique de prédilection, prenez le temps d'essayer, d'observer et d'hésiter... Acceptez de vous tromper. Chaque erreur aiguise votre regard, chaque essai affermit votre geste.

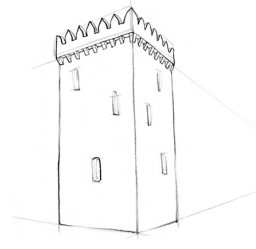
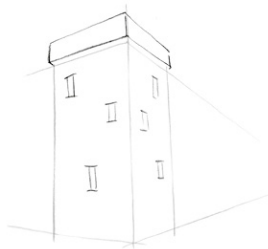
UNE TOUR CARRÉE

Une tour carrée se dessine comme un simple cube qu'on aurait tiré vers le haut. Une fois cette base posée, il est facile d'ajouter les détails pour la caractériser.

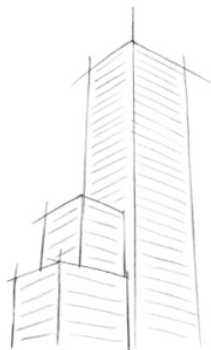


On commence par tracer l'angle vertical le plus proche, puis on tire les lignes de fuite.

En ajoutant les bords extérieurs de la tour, on définit sa largeur.



On peut alors ajouter les fenêtres et créneaux.



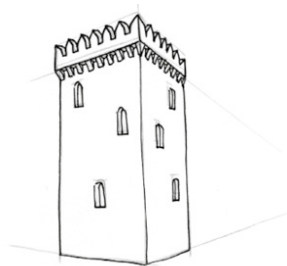
Le principe est le même pour un gratte-ciel. Par contre, le bâtiment étant beaucoup plus haut, les verticales vont fuir vers un point dans le ciel.



Même Big Ben, qui peut sembler complexe, se soumet aux mêmes règles simples de construction.

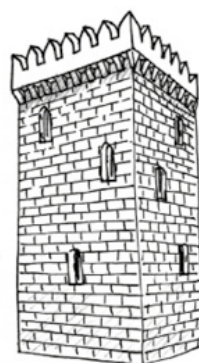
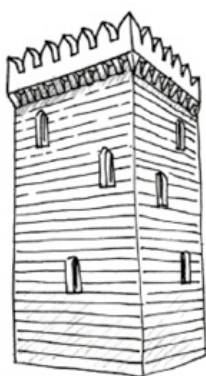
FINIR SON DESSIN AU FEUTRE FIN ET AU CRAYON

On peut utiliser deux outils différents sur un même dessin. Le feutre, au trait plus noir, peut servir pour l'ensemble et le crayon, plus gris, pour les ombres.



On commence par redessiner l'ensemble au feutre, puis on gomme les traits de crayon.

Pour dessiner un mur de pierres, on commence par tracer des lignes horizontales qui suivront les lignes de fuite.



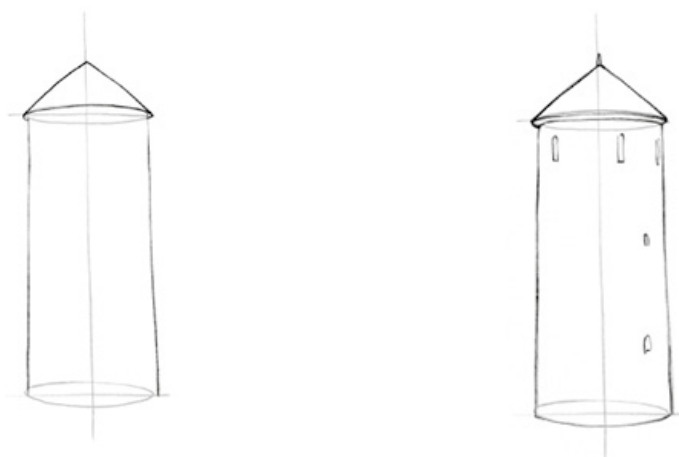
On termine en dessinant les pierres et en ajoutant de petites hachures au crayon pour quelques ombres.

UNE TOUR RONDE

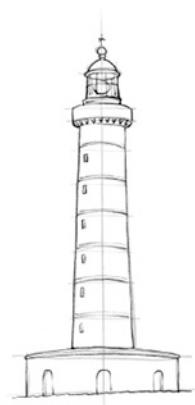
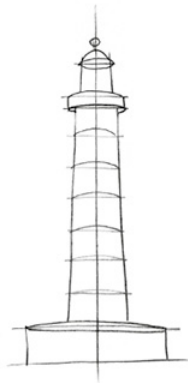
Le volume de base d'une tour ronde est un cylindre. La difficulté est de réussir à dessiner ses cercles de base et de sommet en perspective. On dessine ensuite ses caractéristiques.



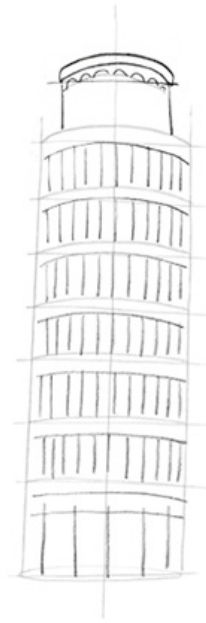
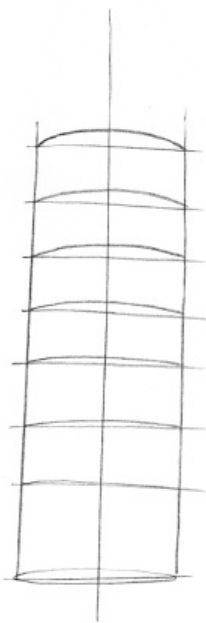
En perspective, un cercle devient un ovale plus ou moins fin selon l'angle de vue. On trace un axe vertical central, puis la base et le sommet de la tour.



On ajoute les côtés, puis le toit. Et enfin les petits détails.



Le principe est le même pour un phare. Ce sont les détails qui lui donneront son identité.

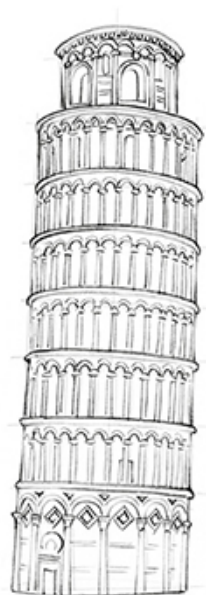
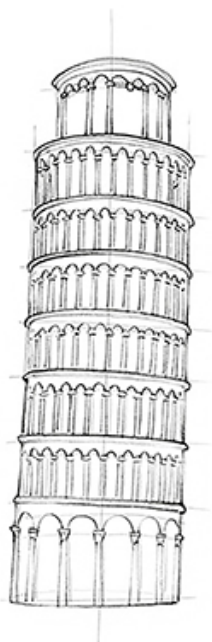


Pour dessiner la tour de Pise, il faut imaginer une ligne d'horizon penchée. Seule la ligne du sol est bien horizontale. Le cercle de l'étage au niveau de notre regard est le plus plat.

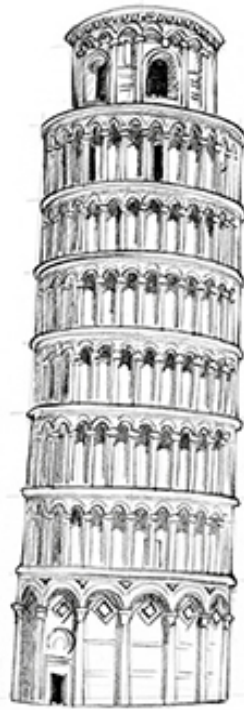
On s'aide de petites lignes verticales pour placer les nombreuses colonnes.

FINIR SON DESSIN AVEC DIFFÉRENTS CRAYONS

Le crayon graphite bien taillé est idéal pour les petits détails, puis les ombres qui apporteront progressivement du volume. Pour les plus sombres, on peut utiliser un crayon de couleur noir.



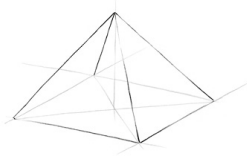
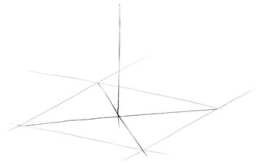
On commence par dessiner l'ensemble de la tour.
Puis on ajoute progressivement les détails et les motifs.



Enfin, on glisse des ombres entre les colonnes et sur un côté de la tour pour faire ressortir les reliefs.

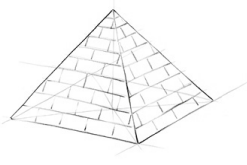
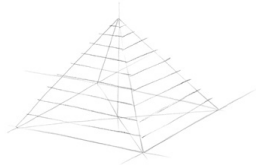
UNE PYRAMIDE

Une pyramide se construit sur une base de cube au sol. Les quatre côtés verticaux se rejoignent en hauteur, au centre.

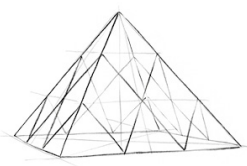
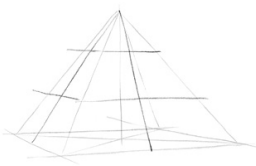


On trace la surface carrée au sol, puis ses deux diagonales pour en trouver le centre duquel on tire une ligne verticale.

On peut alors choisir la hauteur de la pyramide et dessiner ses quatre côtés.

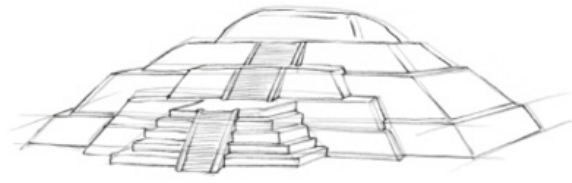


En suivant la perspective, on peut tracer les rangs de pierres le long des pentes.



Pour dessiner les croisillons de la Pyramide du Louvre, on trace une ligne verticale au centre de chaque face, puis on les divise en trois dans la hauteur.

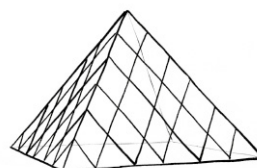
On peut ainsi dessiner les diagonales principales.



Le principe est le même pour une pyramide en escaliers
comme celle de Teotihuacan.

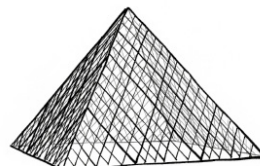
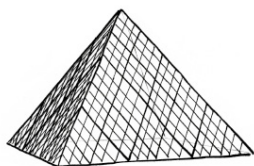
FINIR SON DESSIN AVEC DIFFÉRENTS FEUTRES

On peut utiliser des feutres d'épaisseurs variées sur un même dessin. Cela permet de différencier les contours des détails.



On redessine la pyramide et les grandes diagonales au feutre fin.

Après avoir effacé les traits de crayon, on ajoute de nouvelles diagonales au milieu des premières.

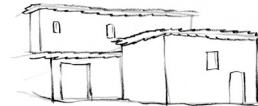
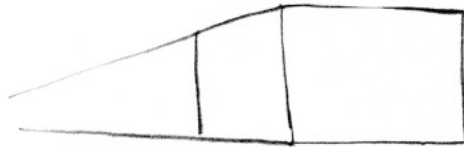


Au feutre plus fin, on ajoute deux nouvelles diagonales entre celles déjà tracées.

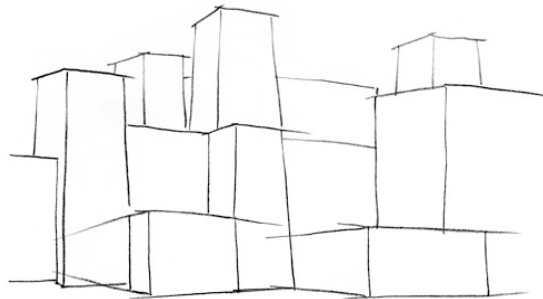
Enfin, avec un feutre encore plus fin, on réalise les mêmes croisillons sur les faces arrière de la pyramide pour la rendre transparente.

UN VILLAGE MAROCAIN

Certains types d'architectures peuvent sembler compliqués. En réalité, ce sont l'accumulation de volumes simples et les nombreux détails ornant les façades qui donnent cette illusion.



Pour dessiner un groupe de maisons, on construit l'ensemble sur la même perspective, en commençant sur une base de parallélépipède.



On peut donner une sensation de hauteur en faisant fuir légèrement vers le ciel les lignes verticales des bâtiments les plus hauts.



Sur cette construction, on pose la base des futurs détails.

FINIR SON DESSIN AVEC DIFFÉRENTS FEUTRES ET CRAYONS

Sur un même dessin, plusieurs outils permettront de différencier les contours des détails ou des ombres.



On commence par redessiner les contours avec le feutre le plus épais.

On ajoute les nombreux détails et fioritures avec un feutre plus fin.

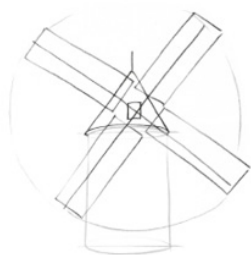


Les ombres peuvent être réalisées au crayon graphite pour apporter de la douceur.

On termine au crayon de couleur noir pour souligner les ouvertures.

UN MOULIN

La forme de base d'un moulin est la même que celle d'une tour ronde ou carrée. La partie la plus compliquée consistera à placer les ailes et leur orientation.



Si les ailes sont vues de face, on les inscrit en forme de croix dans un grand cercle.



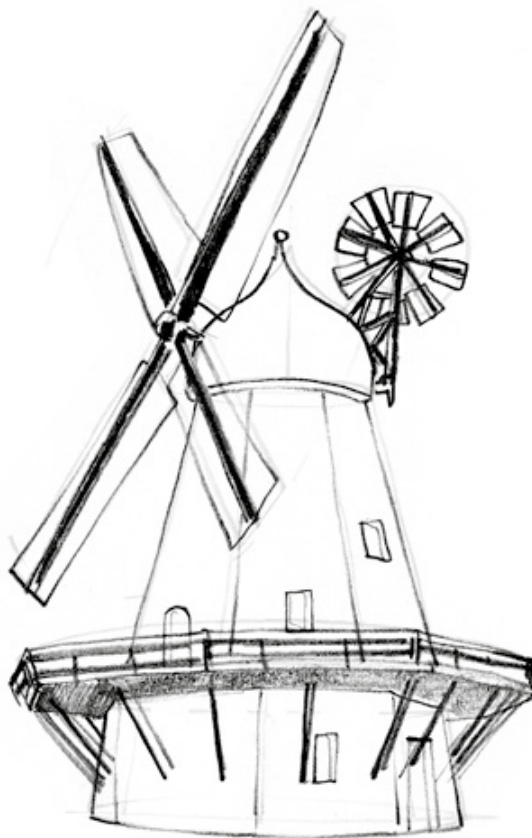
Vues de trois-quarts, il faut mettre le cercle qui les englobe en perspective. Les pales peuvent elles-mêmes être orientées dans différentes directions.



On peut rendre la forme du moulin plus complexe en transformant la tour ronde en cône à facettes, en ajoutant une passerelle...

FINIR SON DESSIN AU CRAYON NOIR

Il existe, en dehors des crayons graphites, des crayons à dessin dont la mine peut être plus noire, plus sèche ou plus grasse.



On peut commencer par noircir les détails pour bien les faire ressortir.



En appuyant moins sur le crayon, on trace des lignes horizontales sur les côtés pour donner l'illusion de planches de bois.

Enfin, à l'aide de hachures, on réalise les ombres.

IGLOO ET CIE.

La forme de base d'un igloo s'inscrit dans une demi-sphère. Sa base au sol est un cercle en perspective.

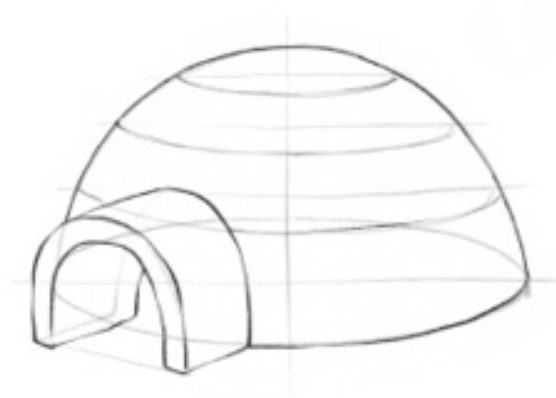


On commence par dessiner la base en fonction de notre angle de vue. Puis on trace une verticale au centre.

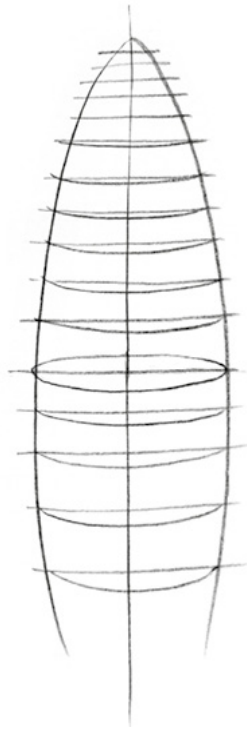
On recouvre l'ensemble d'un demi-cercle.



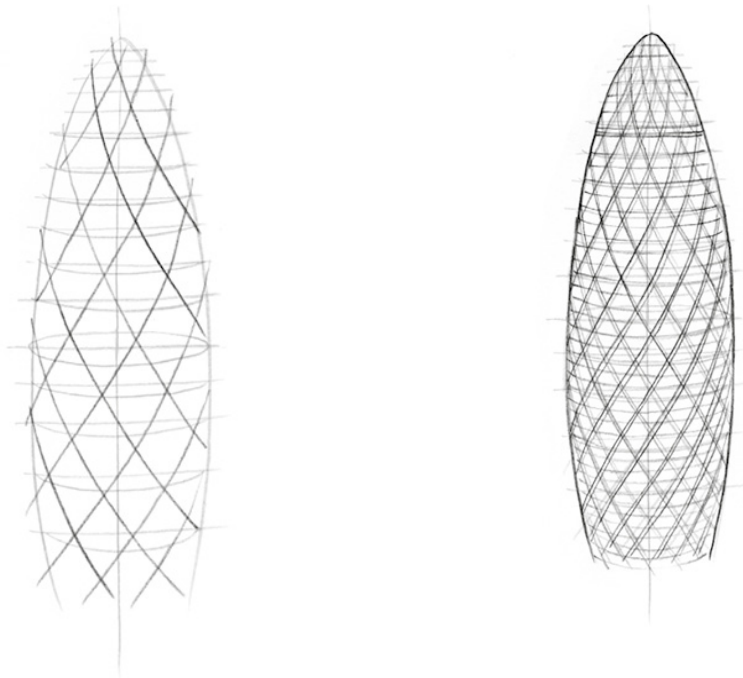
À différentes hauteurs, on trace des courbes en perspective.



Enfin, on ajoute l'entrée.



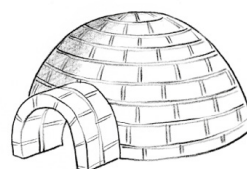
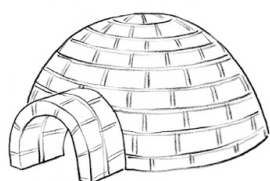
En partant de la même base de construction, on peut se lancer dans le dessin de bâtiments plus compliqués comme la Swiss Re Tower. La forme ronde du sommet est étirée en pointe.



Les cercles des étages nous aident à poser des croisillons courbés, qu'il suffit ensuite de doubler.

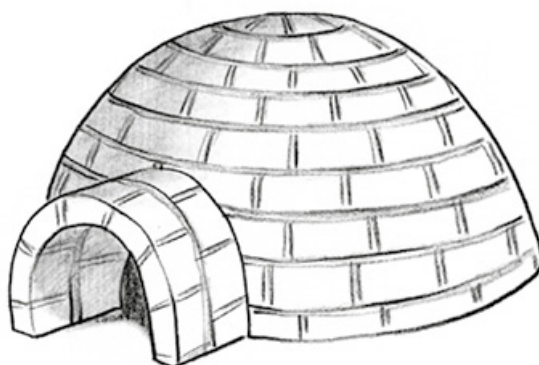
FINIR SON DESSIN À LA MINE DE PLOMB

La mine de plomb apporte de la douceur au dessin. On peut la frotter à l'aide d'une gomme ou d'un outil en carton pour en flouter les traits. Il faut appuyer suffisamment pour réaliser des traits foncés.



En appuyant un peu sur la mine de plomb, on détaille les blocs de glace.

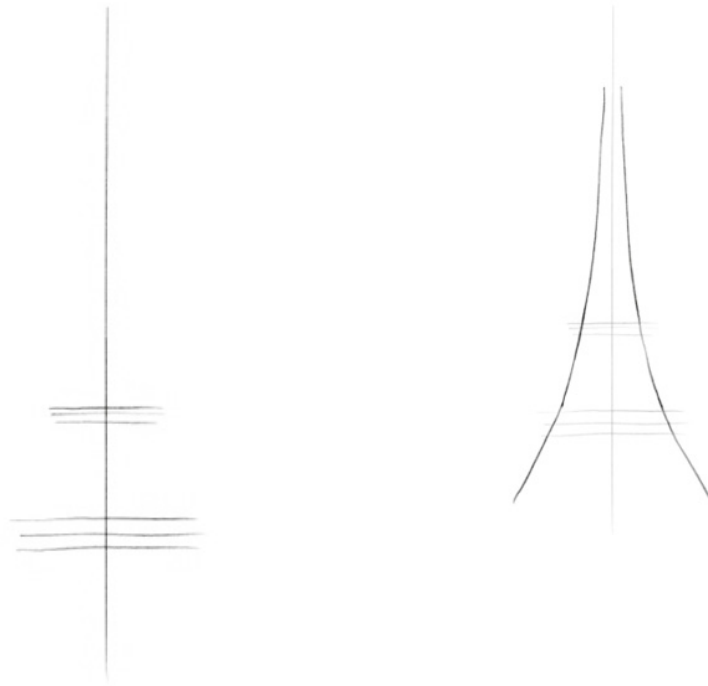
En frottant le côté de la pointe, on obtient des ombres douces.



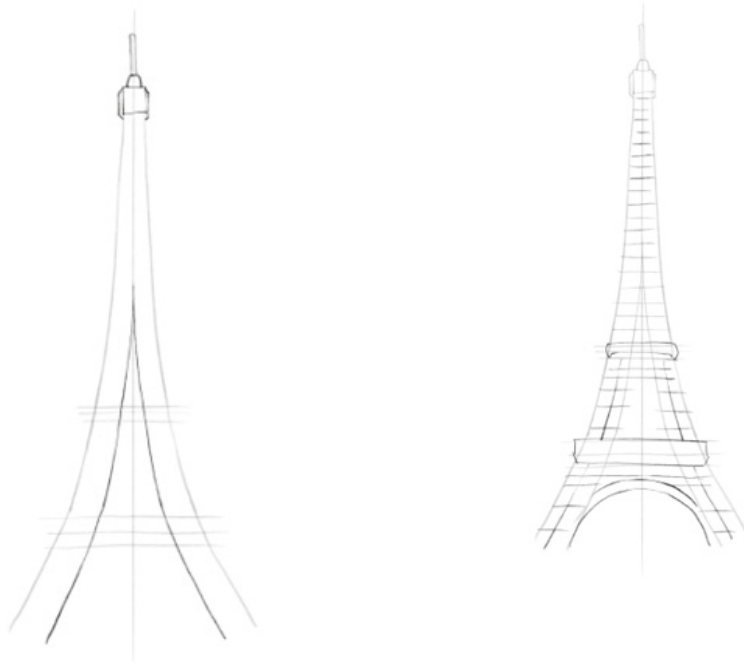
On peut frotter cette ombre avec un outil en carton pour la flouter.

TOUR EIFFEL ET CIE.

Certaines tours se basent plus sur une construction de lignes que de volumes. Il n'y a donc pas ou peu de perspective.



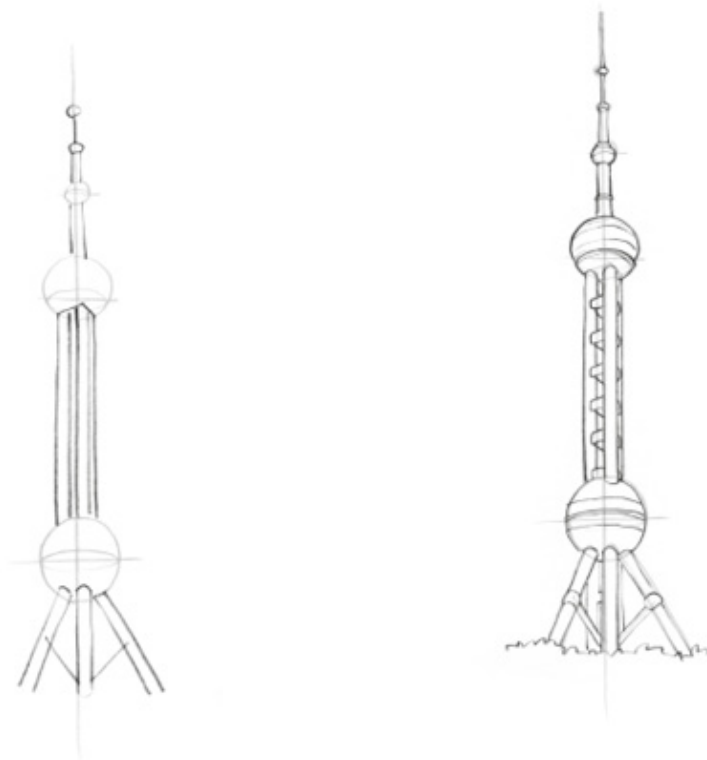
Pour dessiner la Tour Eiffel, on commence par une grande verticale qui servira de repère tout au long du dessin.
On ajoute ensuite, bien symétriquement, les deux côtés qui s'évasent vers le bas.



Puis, on définit l'épaisseur des pieds et l'on termine avec l'antenne pour choisir la hauteur.

Enfin, on ajoute de petites horizontales pour définir l'emplacement des détails à venir.

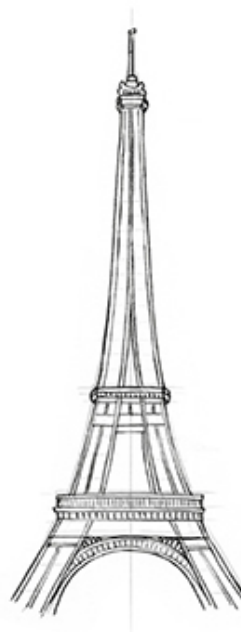
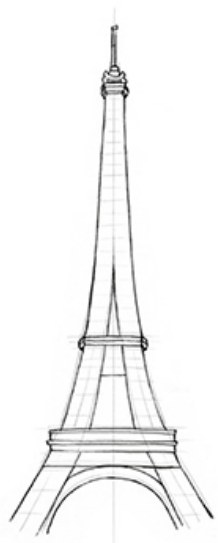




« La Perle de l'Orient », en Chine, se construit principalement sur un axe central. Le plus important est de bien centrer les éléments et d'observer la bonne distance entre eux.

FINIR SON DESSIN AU STYLO À BILLE

Le stylo à bille permet, comme le crayon, de nuancer l'intensité du trait. On peut obtenir un gris léger jusqu'à un noir épais. Il suffit d'appuyer plus ou moins dessus et de superposer les traits.



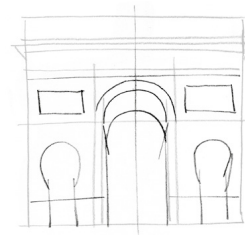
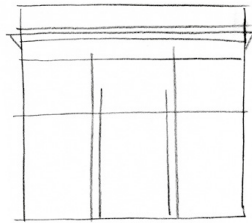
On commence par redessiner la forme générale de la tour.
Après avoir ajouté les autres verticales courbes, on donne de l'épaisseur à toutes les grandes lignes. On commence à ajouter des détails.



On donne de l'épaisseur aux petites horizontales.
Et l'on termine par les croisillons.

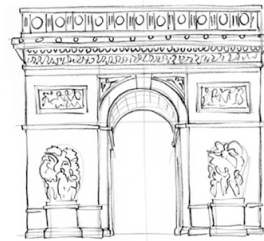
L'ARC DE TRIOMPHE

La forme de base de l'Arc de Triomphe est un parallélépipède ouvert par des portes arrondies. Toute la complexité réside dans les fioritures.



De face, on ne voit la perspective que par l'ouverture de la porte. On se concentre donc sur les lignes qui structurent la façade.

La porte est au centre et arrondie.

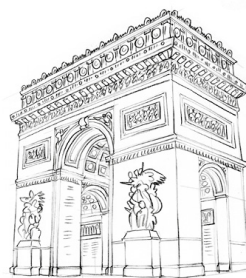
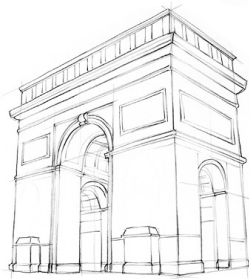


De trois-quarts, l'ensemble se place en perspective. Il faut donc veiller à ce que toutes les lignes horizontales des côtés fuent dans la même direction. On peut ajouter les portes latérales.

Sur notre structure de base, on peut ajouter une foule de détails et de motifs.

FINIR SON DESSIN AU CRAYON GRAPHITE

Avec un crayon graphite, on peut très progressivement apporter du volume en créant des ombres, donner un effet de matière, de texture... ou encore repasser sur certains traits, de préférence ceux qui sont dans l'ombre.



L'Arc de Triomphe étant très chargé en motifs, il faut procéder progressivement en posant les formes les plus simples en premier pour terminer avec les plus petits détails.



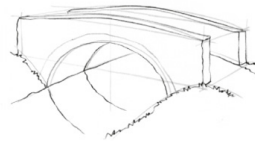
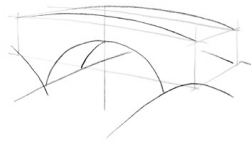
Enfin, on pose les ombres pour donner du volume et bien créer de la profondeur sous la porte.

UN PONT

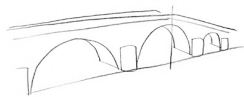
La forme de base d'un pont peut être aussi simple que celle d'un parallélépipède, mais qui peut aussi se courber, voire se plier un peu selon son type. Et bien sûr, il faut y découper une arche pour laisser passer l'eau.



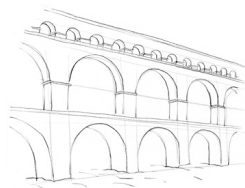
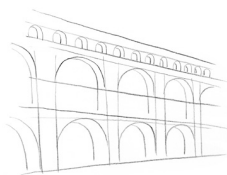
Pour dessiner un pont tout simple, on commence par tracer un parallélépipède en perspective.



Le dessus peut être un peu courbe. On prolonge le bas pour dessiner les talus puis on découpe en son centre une ouverture en arc de cercle.



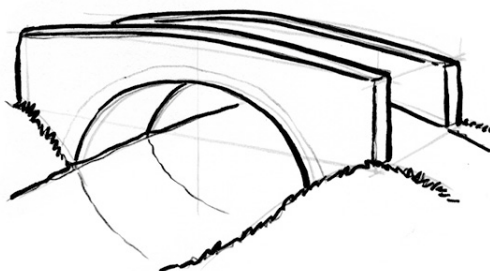
À partir de cette base, on peut dessiner un pont plus complexe comportant plusieurs ouvertures.



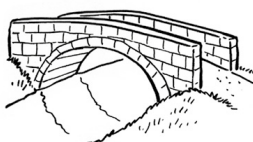
Le principe est le même pour dessiner un aqueduc où l'on empile des ponts.

FINIR SON DESSIN AU FEUTRE ET AU CRAYON

Sur un même dessin, on peut utiliser deux outils différents. Le feutre, par exemple, pour les contours et les détails, et le crayon pour apporter de la matière poudrée.



On commence par redessiner les contours au feutre.

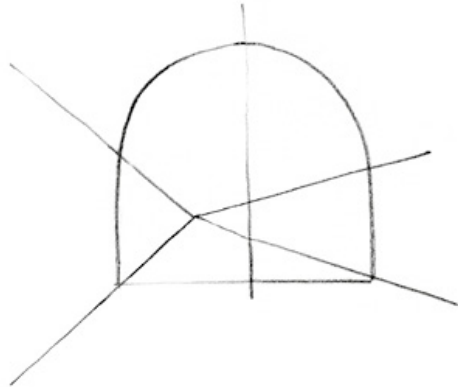


Après avoir gommé les traits de construction, on ajoute les détails : pierres, herbes et le reflet dans l'eau qui reprend en symétrie la forme de la voûte.

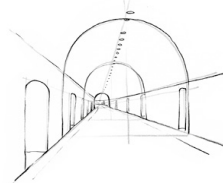
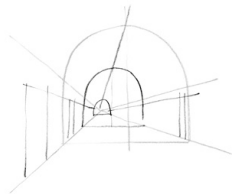
Enfin, on ajoute des ombres bien sombres sous le pont et dans l'eau. Puis, avec le crayon, on donne un peu de matière aux pierres.

TUNNEL ET CIE

Pour dessiner un espace souterrain, on se place à l'intérieur du volume. Aussi, les lignes du sol et du plafond fuient vers un même point. Si le plafond est voûté, il sera courbe et se réduira vers l'horizon.

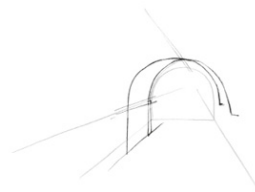


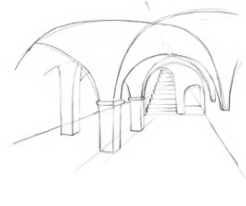
Dans le cas d'un tunnel, on commence par représenter une sorte de porte qui va définir sa largeur et sa hauteur : on trace les lignes du sol et du haut des murs, on les fait se rejoindre au loin sur le même point, puis on trace la courbe du plafond.



On peut dessiner de nouvelles voûtes sur ces lignes pour faire apparaître la profondeur du tunnel. Sur les côtés, on peut placer de petites ouvertures.

Enfin, on donne du style à l'ensemble.

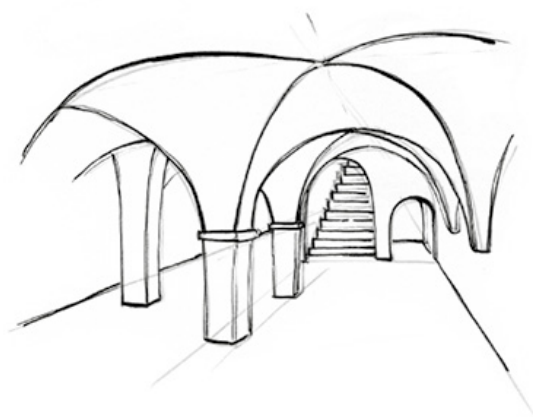




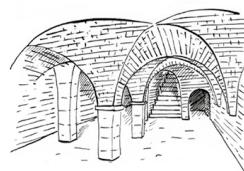
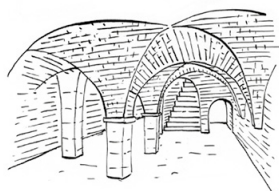
Sur cette même base, on peut dessiner une architecture plus complexe, comme une cave voûtée avec des arcades et piliers placés à différents endroits dans l'espace. Le plus important est de bien faire fuir toutes les lignes horizontales vers le même point.

FINIR SON DESSIN À L'ENCRE ET LA PLUME

La plume est un outil nerveux qui gratte le papier.
Elle permet des traits plus ou moins fins et
surtout des pleins et des déliés.



On commence par redessiner les grandes lignes.

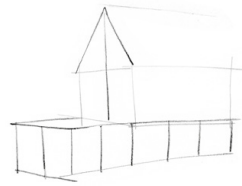
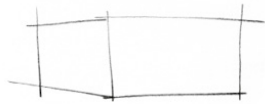


Pour les pierres, on trace des lignes horizontales qui suivront la perspective des murs et des voûtes.

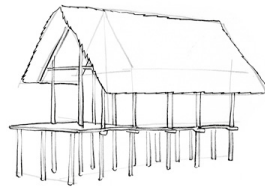
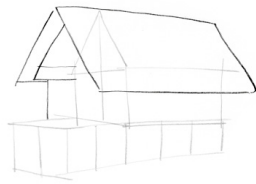
Enfin, avec de petites hachures, on ajoute des ombres pour créer de la profondeur.

UNE MAISON SUR PILOTIS

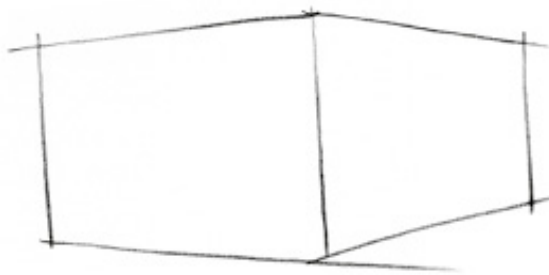
Pour dessiner ce type de maison, on commence par des volumes simples que l'on pose ensuite sur des bâtons dans l'eau. L'ensemble peut ne pas être tout à fait droit pour donner une impression de cabane.

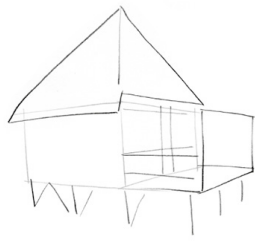


Pour le toit, on trace une ligne verticale au centre d'une face du parallélépipède avant de relier chaque angle à son sommet pour créer les pentes.



Le toit peut être bien plus large que le corps de la maison. On le borde de zigzags pour créer une matière végétale. Les pilotis sont nombreux et peu épais.





On peut ajouter de nombreux détails et donner du style à notre maison.

FINIR SON DESSIN AVEC DES FEUTRES

On utilise le feutre pinceau plus épais pour les contours de la maison.



Sur le même dessin, on peut utiliser un feutre pinceau pour apporter de la souplesse et un feutre droit pour les détails.

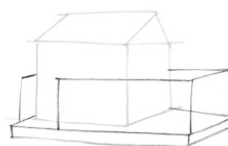
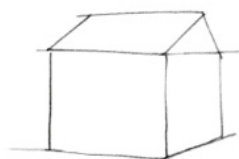
Après avoir gommé les traits de construction, on ajoute de la matière au toit, aux murs et des reflets dans l'eau. Les lignes souples du reflet doivent être horizontales, l'eau étant plate.



Enfin, on ajoute des ombres avec un feutre plus fin et plus raide.

UNE CABANE DANS LES ARBRES

Une cabane perchée peut avoir n'importe quelle forme. L'essentiel est de lui donner un aspect bricolé et, bien sûr, de laisser une place importante à l'arbre qui la porte.



On commence par choisir la forme de notre cabane en la construisant à base de volumes simples.



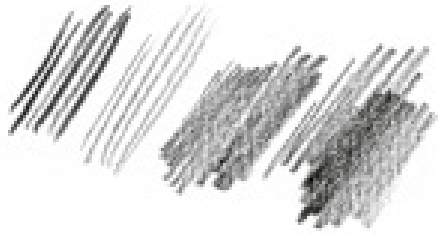
Puis on l'imbrique dans un arbre. Et enfin, on ajoute des détails pour lui donner de la personnalité.



Cette cabane peut être ronde, avec l'arbre en son centre.

FINIR SON DESSIN AU CRAYON GRAS

Le crayon gras permet d'obtenir de beaux noirs, mais aussi des traits doux et poudrés si l'on n'appuie pas trop. Attention, il ne se gomme pas bien.



On commence par redessiner les grandes lignes de la cabane et de l'arbre.

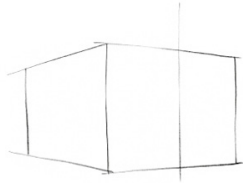


On ajoute progressivement de la matière et des détails avec différents traits : courbes dans l'arbre pour suggérer le feuillage, petits sur le toit et longs sur les murs de planches.

Enfin, on ajoute des ombres pour créer du volume et des creux.

UN CHALET

La forme de base d'un chalet est aussi simple que celle d'un cube. Ce sont les nombreux éléments en bois qui s'ajoutent dessus, le grand balcon et le large toit, qui le rendront reconnaissable.



Pour dessiner un chalet, on commence donc par un cube en perspective. On choisit la face avant, sur laquelle on trace une grande verticale en son centre pour la pointe du toit.

On ajoute le toit, le balcon et l'escalier, toujours selon la même perspective.



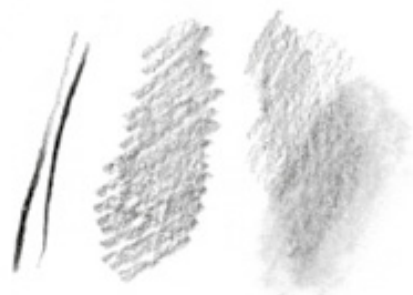
On pose l'emplacement des portes et fenêtres sur les façades. On peut finaliser l'ensemble avec tous les détails.



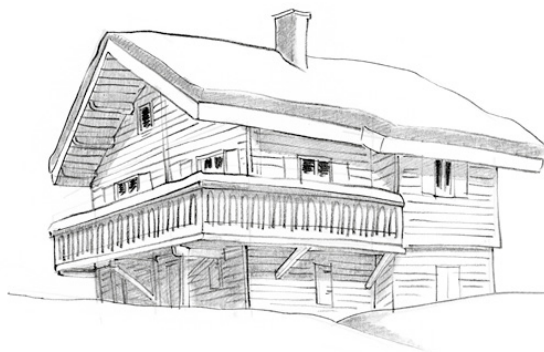
Si le sol est recouvert de neige, il va disparaître.

FINIR SON DESSIN AU CRAYON GRAS

Plus le crayon est gras, plus il sera poudré. On pourra le frotter avec une gomme ou un outil en carton pour en flouter les traits.



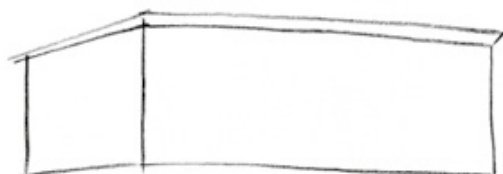
On termine en détail notre chalet, sans hésiter à remplir les façades de lignes pour les planches en bois. Puis on gomme autant que possible les traits de construction.



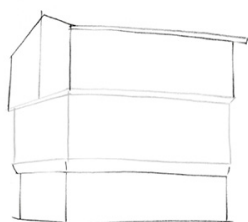
On ajoute ensuite de grandes surfaces d'ombres que l'on frotte pour apporter de la douceur. L'intérieur des fenêtres est bien noir.

UNE MAISON À COLOMBAGES

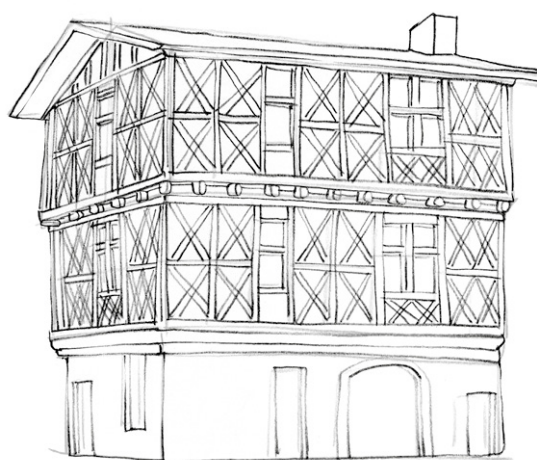
Pour dessiner ce type de maison, il faut bien construire la grille de base qui va accueillir les motifs des façades. Qu'importe la taille des lignes, celles-ci suivent la même perspective que l'ensemble de la maison.



On commence par choisir la forme générale de notre maison...



... puis on définit les emplacements principaux des pans de bois et des fenêtres.



Enfin, on donne son style à la maison.



Sur cette base, on peut complexifier les choses.

FINIR SON DESSIN AU CRAYON DE COULEUR NOIR

Ce crayon permet d'obtenir de beaux noirs, mais aussi des traits doux et poudrés si l'on n'appuie pas trop. Attention, il ne se gomme pas bien.



Les colombages sont en général plus sombres que les murs de la maison. On peut donc commencer par les noircir.



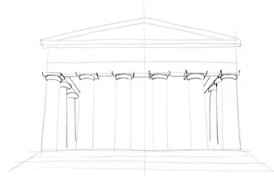
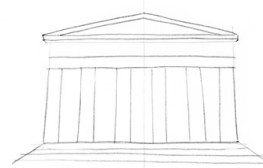
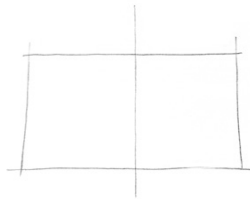
On ajoute ensuite de la matière au toit et du style aux fenêtres...



... pour terminer par les ombres.

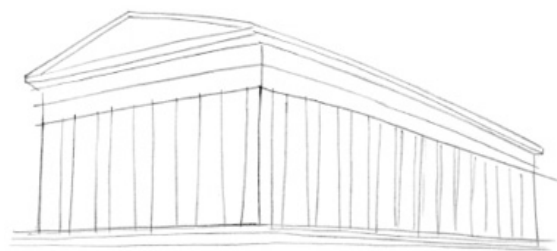
UN TEMPLE GREC

Pour dessiner un temple grec, on combine des formes carrées, rondes et triangulaires. La difficulté réside dans le respect d'une harmonie générale.



Vu de face, on ne voit pas beaucoup sa perspective. On construit donc d'abord l'équilibre des proportions entre les éléments.

C'est en dessinant le haut des chapiteaux, puis ce qui est visible entre les colonnes, que la perspective apparaît.



Vues de trois-quarts, les colonnes se réduisent en hauteur et en épaisseur, en s'éloignant vers l'horizon.

FINIR SON DESSIN À LA MINE DE PLOMB

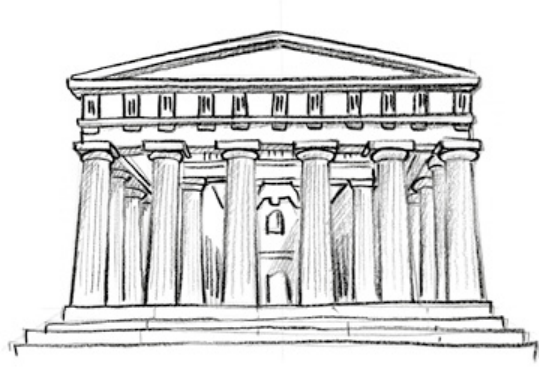
La mine de plomb apporte de la douceur au dessin. Sans trop appuyer, on peut réaliser des zones grises et homogènes. Par contre, il faut appuyer beaucoup pour réaliser des traits foncés.



On commence par redessiner les grandes lignes de notre temple.



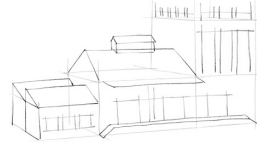
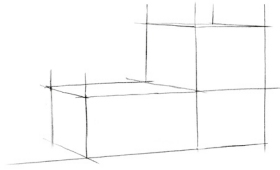
On ajoute ensuite les détails et les stries sur les colonnes, sans trop appuyer sur notre outil.



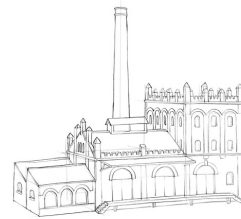
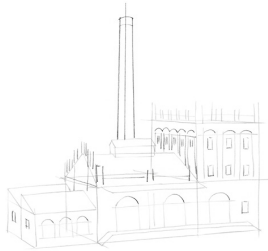
On termine avec des ombres à l'intérieur du temple, pour créer de la profondeur.

UNE USINE ANCIENNE

Une usine se compose de formes simples et volumineuses, auxquelles on peut ensuite ajouter de nombreux détails pour lui donner du style.



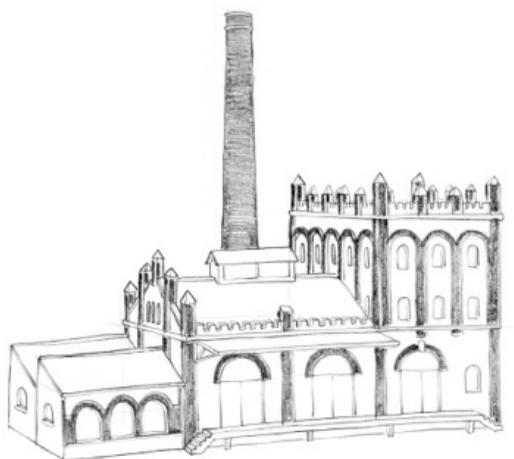
On commence par empiler des parallélépipèdes.
Sur cette base, on ajoute des toits, des fenêtres et quelques détails.



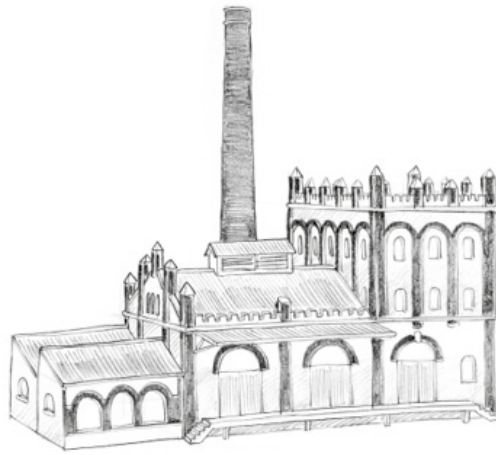
On termine par une grande cheminée et de petites arcades.
En terminant notre dessin, on en profite pour apporter des petites fioritures, comme des créneaux.

FINIR SON DESSIN AVEC DIFFÉRENTS CRAYONS

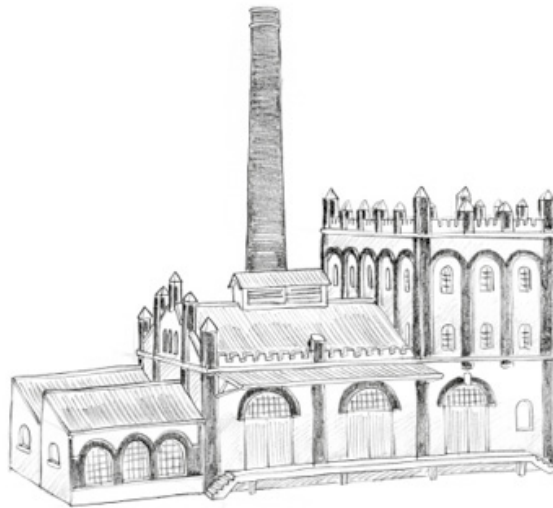
On peut utiliser différents crayons sur le même dessin. Un crayon graphite pour des traits gris et un crayon de couleur noir pour plus d'intensité.



Pour bien différencier tous les détails, on en sélectionne une partie que l'on noircit au crayon noir.



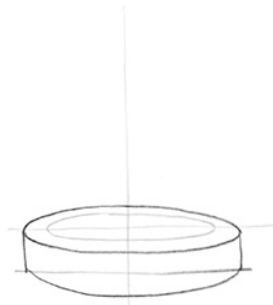
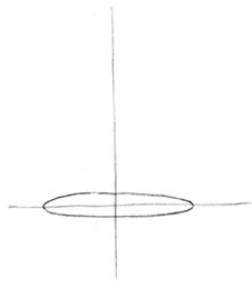
Avec le crayon graphite, on apporte doucement un peu de matière aux murs. On ajoute de la texture au toit. Les lignes doivent suivre la pente.



On termine avec les détails des fenêtres.

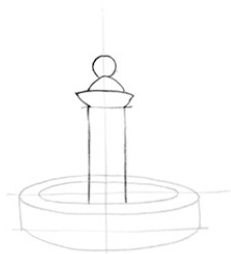
UNE FONTAINE

La structure d'une fontaine est un empilement de cylindres de tailles et d'épaisseurs différentes, l'ensemble vu en perspective.



On commence donc comme pour une tour ronde, avec un cercle en perspective auquel on ajoute un axe central.

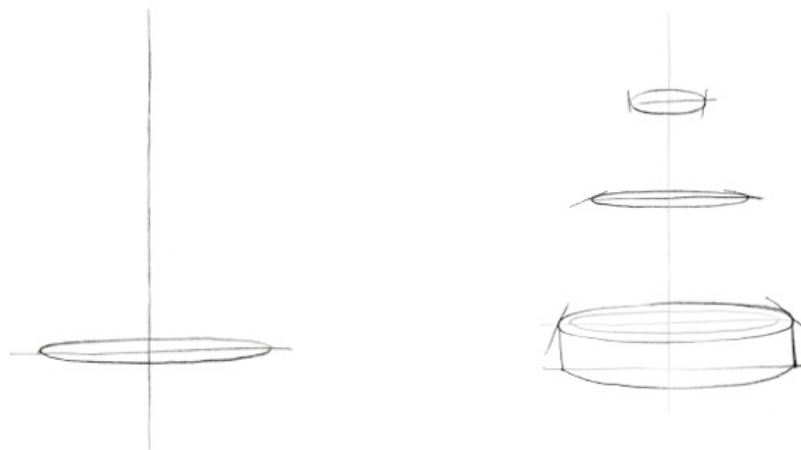
Grâce au premier cercle, on peut définir la taille du bassin.



Sur l'axe, on ajoute le centre de la fontaine...



... et enfin les détails.



À partir de cette même base, on peut complexifier les choses et ajouter plusieurs niveaux. Les cercles de chaque étage auront le même point de fuite que ceux du bassin.



La partie centrale peut comporter de petites courbes. Le tout restant toujours bien en symétrie.

FINIR SON DESSIN AU STYLO À BILLE

Le stylo à bille permet, comme le crayon, de nuancer l'intensité du trait et d'obtenir un gris léger jusqu'à un noir épais. Il suffit d'appuyer plus ou moins et de superposer les traits.



On commence par tout redessiner au stylo, puis on gomme les traits de construction.



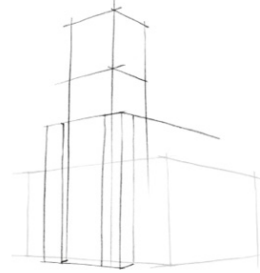
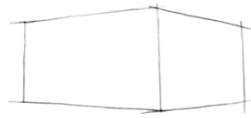
On peut ajouter de nombreux motifs décoratifs. L'eau coule en courbe sous la pression.



On termine par de petites hachures pour les ombres.

UNE ÉGLISE

La forme de base d'une église s'inscrit dans un parallélépipède en perspective, auquel on ajoute un clocher et des toits pointus.



On commence donc par un volume de base qui va définir l'angle de vue et la perspective de l'ensemble.

On y ajoute plusieurs éléments pour construire le clocher.



On prolonge l'ensemble vers le haut et vers l'arrière, toujours bien en perspective. Les toits sont pointus et centrés sur les volumes sur lesquels ils reposent.

On peut ajouter des petits contreforts.



En finalisant, on ajoute des motifs et des détails.

FINIR SON DESSIN AU CRAYON FUSAIN ET AU CRAYON NOIR

Le fusain est très noir et poudreux. On peut donc le flouter en le frottant avec le doigt ou un outil en carton. Attention, il crée beaucoup de poudre superflue sur laquelle il faudra souffler pour la retirer du dessin. Le crayon noir permet de réaliser de petits détails.



On redessine l'ensemble de notre église au fusain, que l'on peut tailler pour le rendre un peu plus fin.



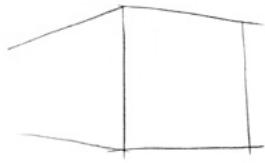
On ajoute de la texture sur les toits, portes et fenêtres, puis on la frotte pour la flouter. En répétant cette opération, on obtiendra plus d'intensité.



On ajoute les petits détails au crayon noir.

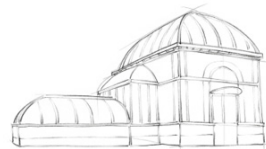
UNE SERRE

Les particularités d'une serre sont souvent un toit arrondi et la transparence.



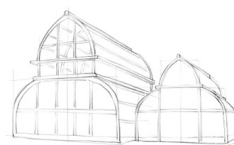
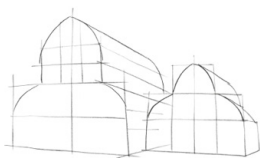
La base de la serre peut s'inscrire dans un parallélépipède en perspective.

Pour dessiner la toiture courbe, on trace une ligne centrale sur la façade, comme pour le toit pointu, mais qui continuera en se courbant cette fois. Puis on rejoint cette ligne depuis les côtés, toujours en courbe.



On ajoute des petits bâtiments au premier...

... pour terminer avec les détails des façades et du toit.

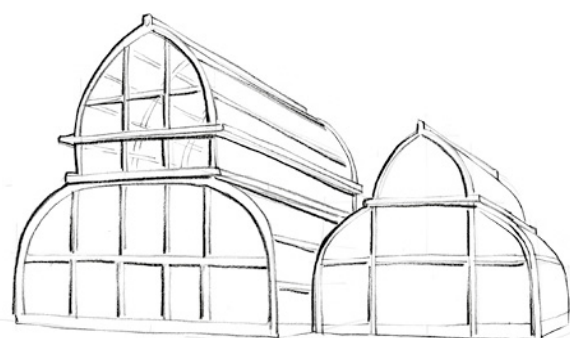


À partir d'une même base, on peut complexifier les choses.

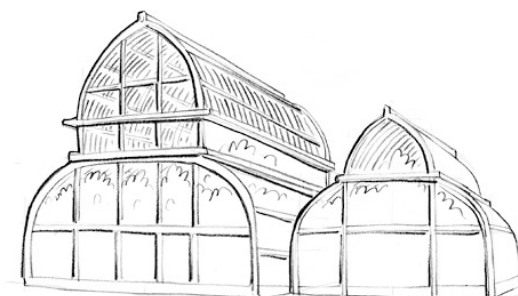
En ajoutant les armatures des façades, on peut tracer celles des autres côtés en plus léger, visibles à travers les premières. Cela va donner de la transparence.

FINIR SON DESSIN AVEC DEUX CRAYONS GRAPHITES

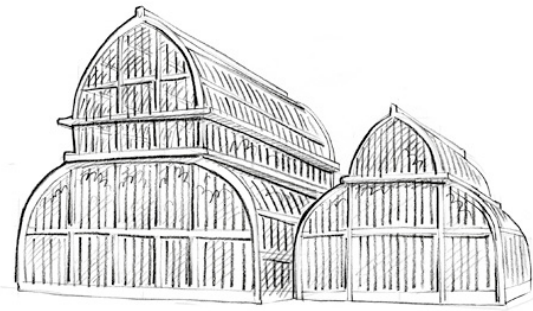
On peut utiliser sur un même dessin des crayons graphites d'intensité différente.



Enfin, avec des petites hachures, on donne un peu de matière à la base des façades avant d'ajouter de fines armatures.



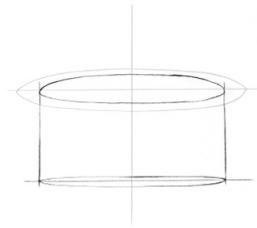
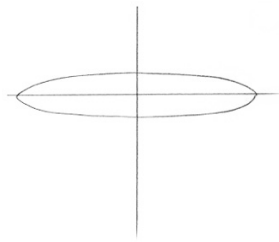
On souligne un côté des armatures avec le crayon le plus gras pour créer une ombre et stabiliser l'ensemble.



Avec le crayon plus sec, on ajoute des plantes à l'intérieur de la serre et l'on dessine des petites armatures à l'intérieur du toit.

KIOSQUE ET MOBILIER URBAIN

Que ce soit un kiosque à musique ou une colonne Morris, la forme de base étant un cylindre, il s'agira de tracer des cercles en perspective. La particularité se trouve dans les fioritures et le chapiteau.



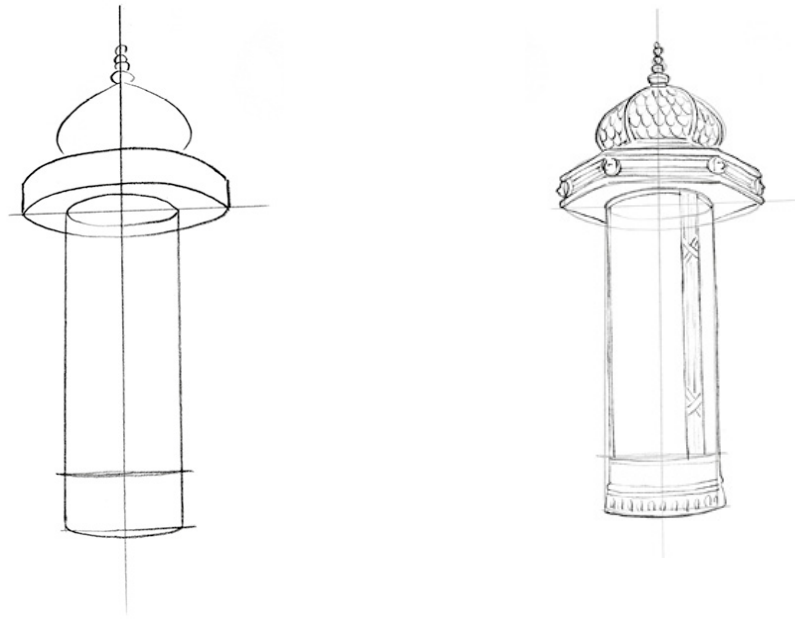
On commence par un grand cercle en perspective et un axe central. Ce cercle définit l'angle de vue.

À l'intérieur du premier cercle, on dessine un gros cylindre.



Sur cette structure, on ajoute le toit courbe, les piliers et la plateforme.

En terminant notre dessin, on donne de l'épaisseur aux colonnes en y ajoutant des détails, ainsi qu'à la balustrade et au toit.



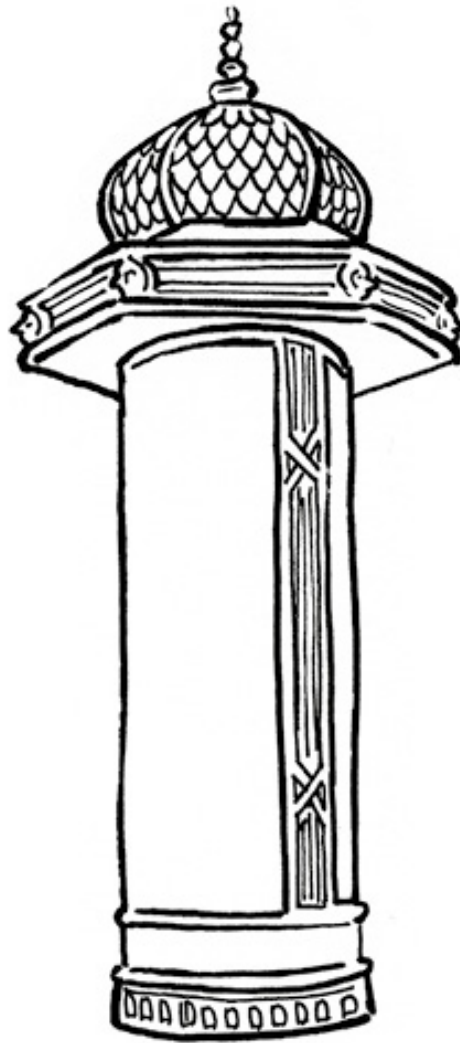
Pour dessiner une colonne Morris, le principe est le même.
C'est le rapport de proportion entre les différents éléments
qui change.

FINIR SON DESSIN AU FEUTRE BISEAUTÉ ET AU FEUTRE FIN

Selon la façon de l'orienter, le feutre biseauté permet d'obtenir aussi bien des traits très épais et noirs que des traits un peu plus fins.



On commence par redessiner les grandes lignes de la colonne avec un gros feutre biseauté.



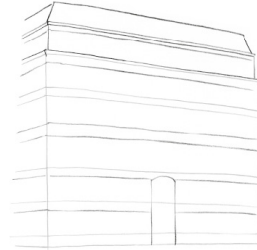
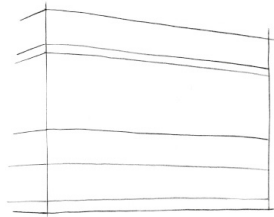
Après avoir gommé les traits de construction, on ajoute des détails.



Enfin, avec le feutre le plus fin, on réalise de fines hachures pour les ombres.

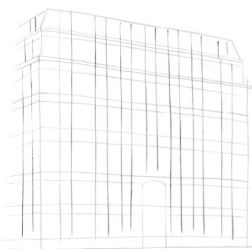
UN IMMEUBLE HAUSSMANNIEN

Quand on dessine un immeuble imposant, on représente surtout une façade. Et dans le cas d'un immeuble haussmannien, il y a de nombreux étages et détails en perspective.



Pour être certain d'aller dans la bonne direction, il vaut mieux bien construire les lignes en perspective de la façade.

Ce type d'immeuble comprend généralement six étages.



Les lignes verticales, bien parallèles aux bords de l'immeuble, aident à ne pas dessiner des fenêtres penchées.

Sur ce quadrillage, on pose ensuite les fenêtres, les balcons et quelques détails.

FINIR SON DESSIN AU CRITÉRIUM

Le critérium ne permet pas trop de nuancer l'épaisseur du trait. En revanche, sa finesse permet de travailler avec minutie. Si l'on souhaite finaliser son dessin au critérium, il peut être bien de l'avoir commencé avec ce même outil.



On poursuit en ajoutant de nouveaux détails et de la texture sur le toit et dans les fenêtres.



On termine avec des ombres et les ferronneries des balcons.

UNE LUCARNE

Une lucarne est une petite fenêtre qui va couper la pente d'un toit. Ainsi, les lignes du toit ne seront pas orientées de la même façon que celles de la lucarne.



On commence par tracer les lignes du haut et du bas de la pente du toit, qui fuient vers un point sur l'horizon.

On trace ensuite des lignes en pente. Celles-ci définissent l'inclinaison du toit.

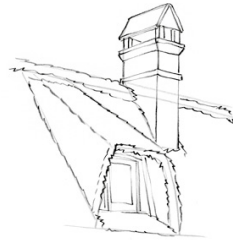
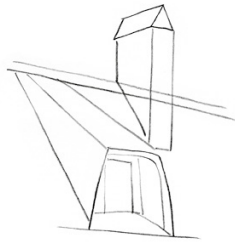


On glisse dans cette pente une fenêtre aux lignes verticales.

On peut enfin apporter le style et les détails à l'ensemble.



On peut avoir un petit toit pointu recouvert de tuiles...



... ou la lucarne peut être recouverte de chaume et donc arrondie.

FINIR SON DESSIN AU CRAYON NOIR

Le crayon noir permet d'obtenir de beaux noirs, mais aussi des traits doux et poudrés si l'on n'appuie pas trop. Attention, il ne se gomme pas bien.



On commence par dessiner l'ensemble de la lucarne et du toit en ajoutant de l'épaisseur aux éléments.



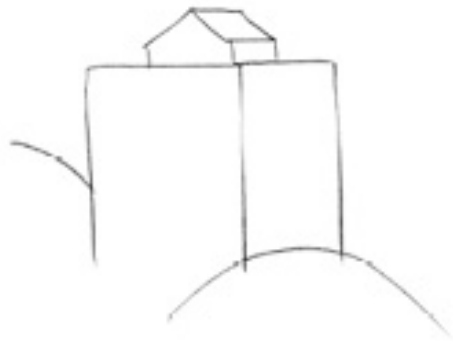
Sur les lignes horizontales du toit, on ajoute des petites tuiles.



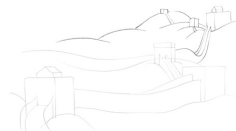
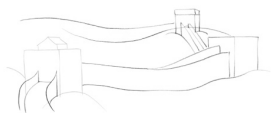
Enfin, on trace les ombres et l'on noircit l'intérieur des vitres.

LA GRANDE MURAILLE DE CHINE

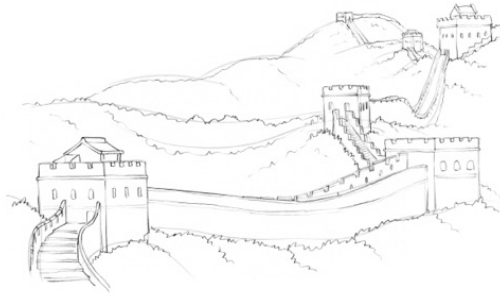
Lorsqu'on dessine un grand ensemble architectural et que le sol change de forme et d'orientation sous les différents éléments, il n'est pas nécessaire de dessiner parfaitement en perspective le moindre détail. L'essentiel est que chaque élément soit stable et que ce qui est loin soit plus petit que ce qui se trouve au premier plan.



On commence de préférence par l'élément au premier plan, sans être obligé de représenter le sol. La seule chose importante est que les lignes verticales et horizontales soient stables.



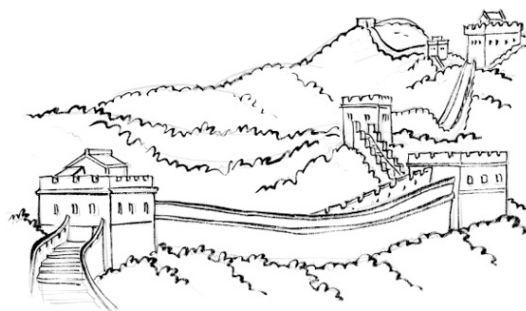
À ce premier élément, on ajoute les suivants qui s'éloignent vers le lointain. Les murailles reliant les bâtiments épousent le terrain et sont donc courbes.



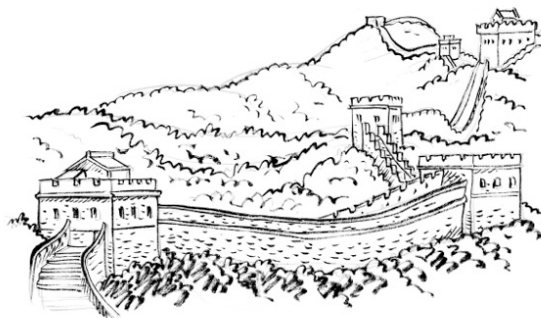
On ajoute les détails. Ceux du premier plan sont plus visibles et chargés que ceux de l'arrière-plan.

FINIR SON DESSIN AU VIEUX FEUTRE PINCEAU

Un vieux feutre va donner un trait moins noir,
mais qui peut cependant s'avérer plus nerveux et
hasardeux. L'outil peut aussi être choisi en
fonction de l'histoire du sujet.



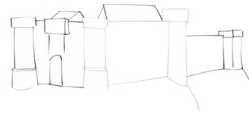
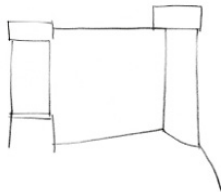
On redessine l'ensemble avec le feutre, en accentuant le
premier plan et en allégeant l'arrière-plan.



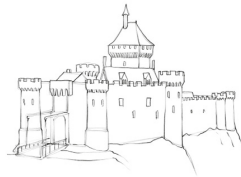
On ajoute de la matière au premier plan.

UN CHÂTEAU FORT

Un château fort se compose principalement de tourelles et de murailles.

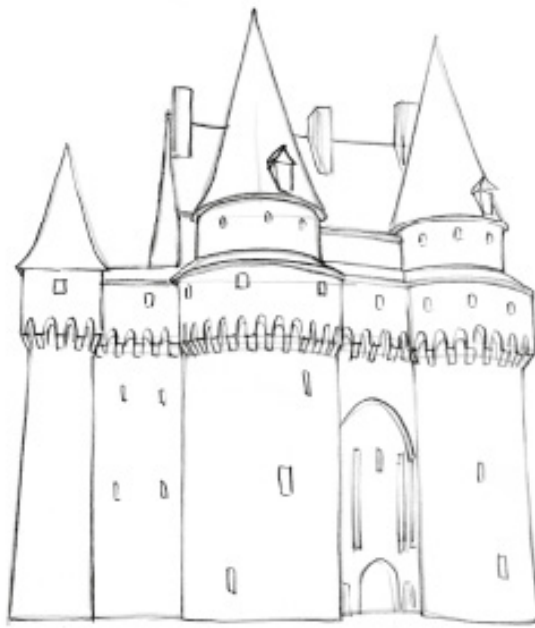


On commence par dessiner une tour, puis on y attache un mur que l'on termine avec une autre tour.



On continue ainsi en décidant de la forme générale des fortifications, de l'emplacement de l'entrée, etc. On peut ensuite ajouter le pont-levis et les bâtiments plus hauts que l'enceinte.

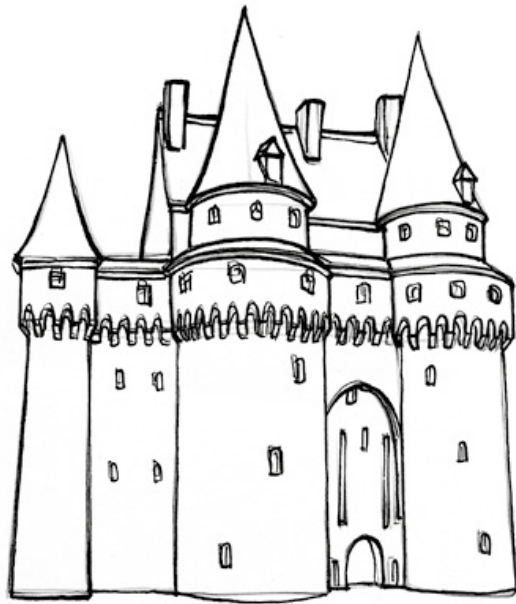
Enfin, on ajoute les détails, les créneaux et autres fioritures qui vont lui donner son style.



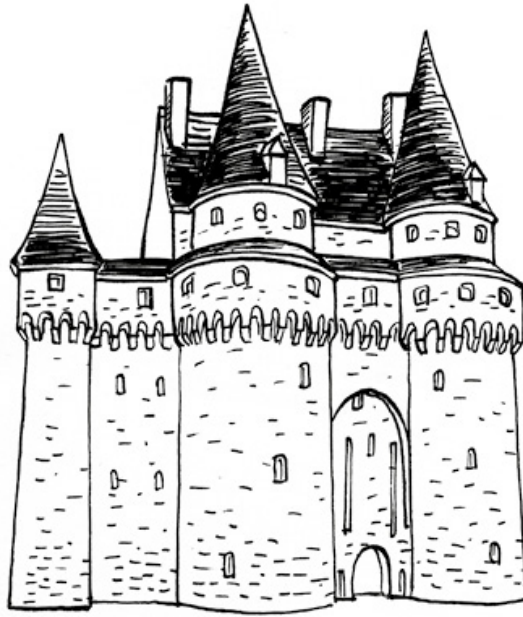
Vu de plus près, on peut entrer dans les détails.

FINIR SON DESSIN À L'ENCRE ET LA PLUME

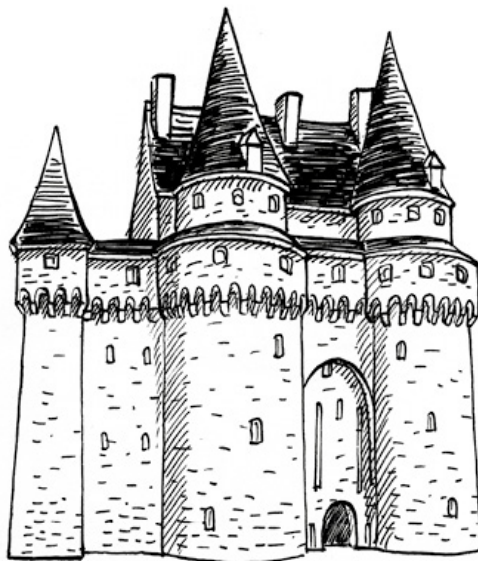
La plume est un outil nerveux qui gratte le papier.
Elle permet des traits plus ou moins fins et
surtout des pleins et des déliés.



On commence par redessiner l'ensemble à la plume.



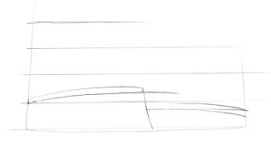
Avec de petits traits horizontaux, on suggère les pierres de la muraille. On noircit les toits avec de grands traits suivant leur orientation, en laissant un peu de blanc d'un côté et en haut pour garder de la lumière.



Enfin, on termine par de fines hachures pour les ombres.

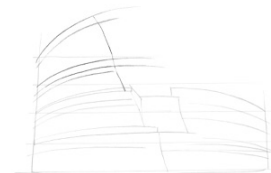
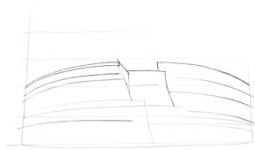
LE COLISÉE

Le dessin du Colisée commence comme celui d'une tour, mais beaucoup plus large. La difficulté réside dans la perspective en courbe de toutes les ouvertures et les différentes strates de murailles. Pour que les extrémités d'une courbe soient bien au même niveau, il est important de tracer l'horizontale qui les relie.



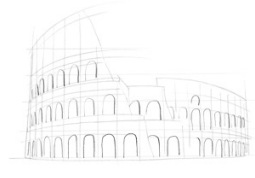
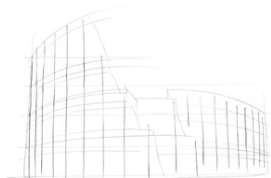
On commence par poser la base courbe du bâtiment, qui est presque au niveau de nos yeux ici, donc de l'horizon.

On trace plusieurs lignes horizontales pour les étages et l'on ajoute une deuxième courbe.



On continue à monter ainsi les étages. Vu sous cet angle, on voit les différentes couches de murailles, qui ne sont pas toutes à la même profondeur.

On termine avec le dernier étage qui est très courbé, car beaucoup plus haut par rapport à l'horizon.



On trace ensuite les lignes verticales des ouvertures...

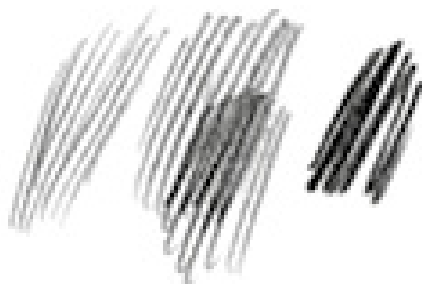
... entre lesquelles on dessine les portes.



Enfin, on peut ajouter les détails, les colonnades, etc.

FINIR SON DESSIN AU CRAYON

Avec un crayon graphite, on peut très progressivement apporter du volume en créant des ombres, donner un effet de matière, de texture. Ou encore repasser sur certains traits, de préférence ceux qui sont dans l'ombre.



On poursuit en ajoutant les tout petits détails.

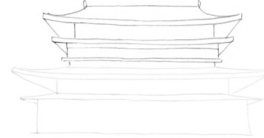




Puis on donne du volume en ajoutant les ombres, en plusieurs couches jusqu'au noir dans les creux.

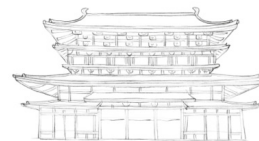
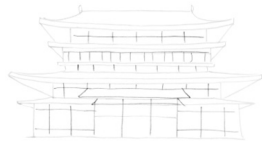
UN TEMPLE JAPONAIS

Un temple japonais est un empilement de volumes simples et de toits courbés. Le tout recouvert de très nombreuses fioritures.



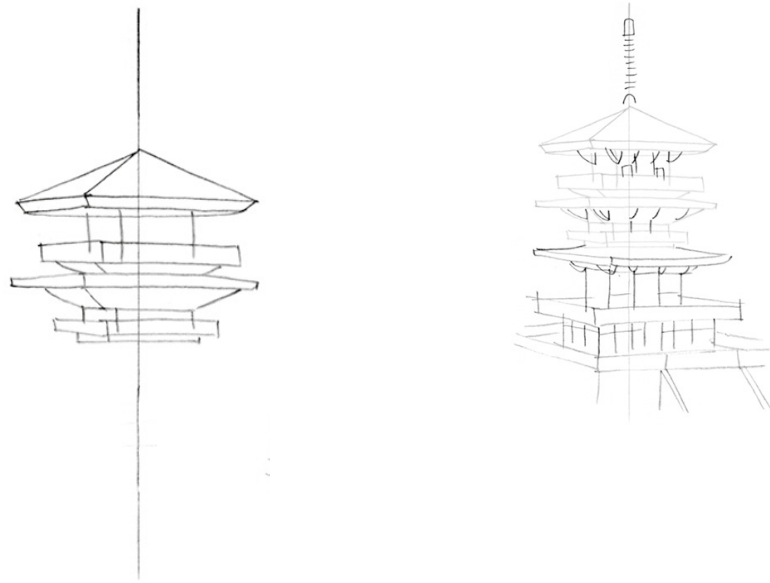
Ainsi, on commence par la base en alternant un parallélépipède et un toit qui remonte sur les côtés.

De face, la perspective est visible dans les côtés du toit qui fuient vers l'horizon. Plus on monte les étages, plus le dessous des toits est visible.



Tracer un quadrillage sur les façades peut aider à poser de nombreux détails.

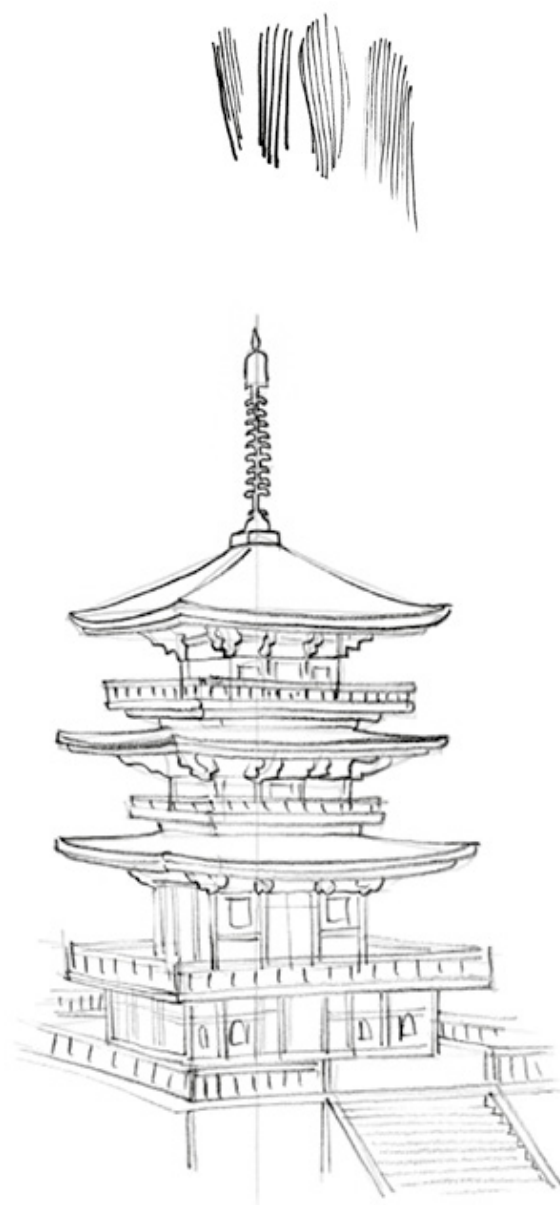
Enfin, on décore l'ensemble.



La pagode qui accompagne le temple étant plus étroite, elle se construit de la même manière, mais sur un axe central, comme pour le dessin d'une tour, avec encore plus de détails.

FINIR SON DESSIN AU STYLO À ENCRE

L'avantage du stylo à encre est qu'il n'est pas nécessaire de tremper constamment la plume dans de l'encre ; on évite ainsi les taches. En revanche, selon le type de plume, les traits pleins et les déliés ne sont pas toujours aussi marqués.



On redessine l'ensemble de la pagode avec tous les détails.

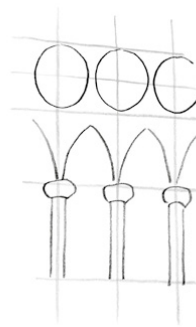
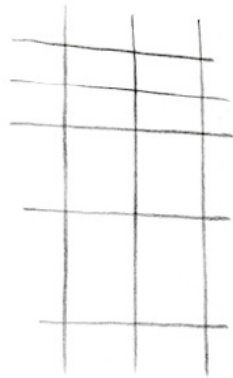




Après avoir gommé les traits de construction, on ajoute des ombres et des lignes sur les toits, en suivant leur courbure.

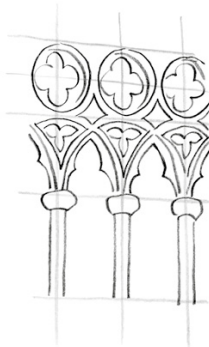
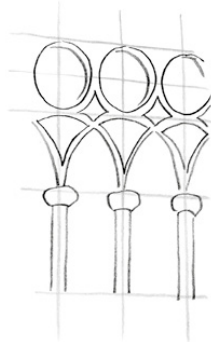
UN PALAIS VÉNITIEN

La forme de base d'un palais vénitien est très simple. Par contre, les façades étant richement ornées, cela peut aider de réaliser une structure préparatoire pour le dessin des détails.

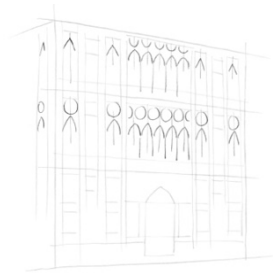
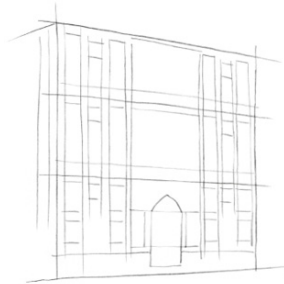
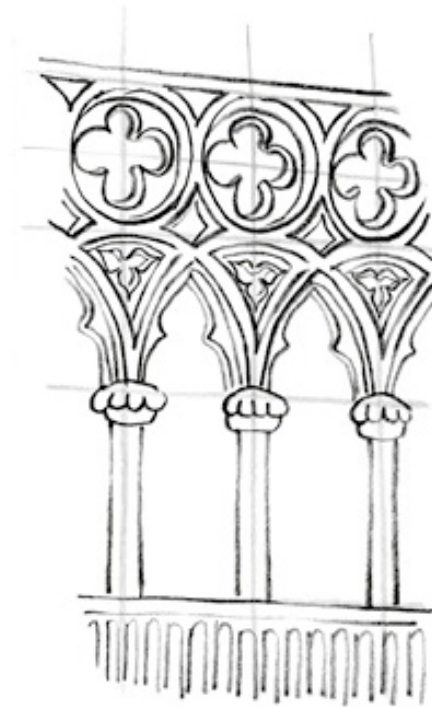


Pour réaliser les petites ouvertures de balcon avec des fioritures, on commence par les grandes lignes verticales et horizontales.

On place ensuite colonnes, arcades en arc brisé et cercles.

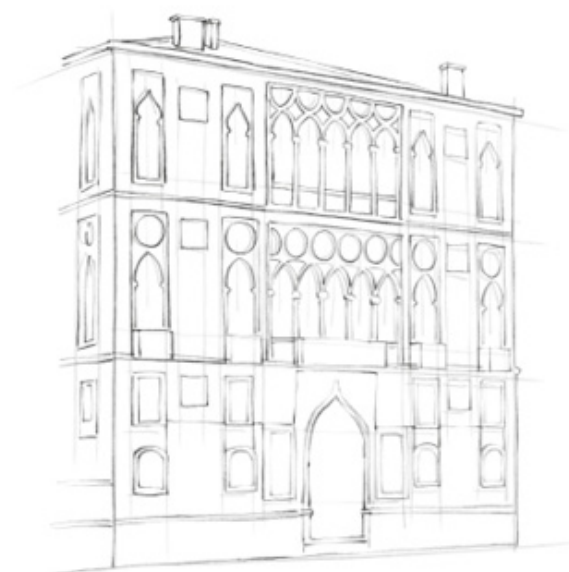


Et ainsi de suite jusqu'à des détails les plus complexes.



Enfin, on peut se lancer dans le dessin d'une façade de palais.
Après avoir posé les grandes lignes en perspective, on
structure les espaces entre les étages pour définir le placement
des fenêtres.

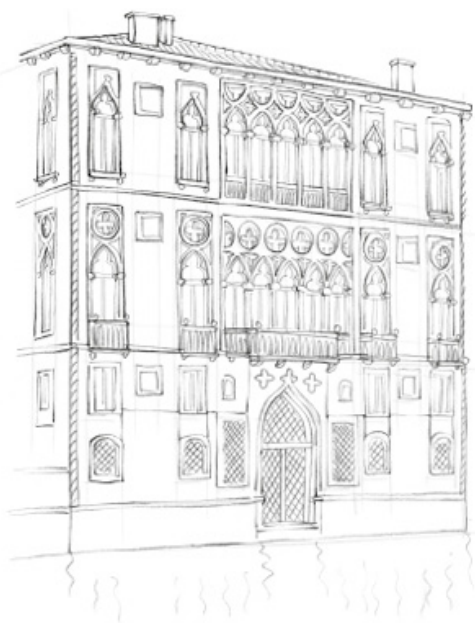
On ajoute les formes générales des futures fioritures.



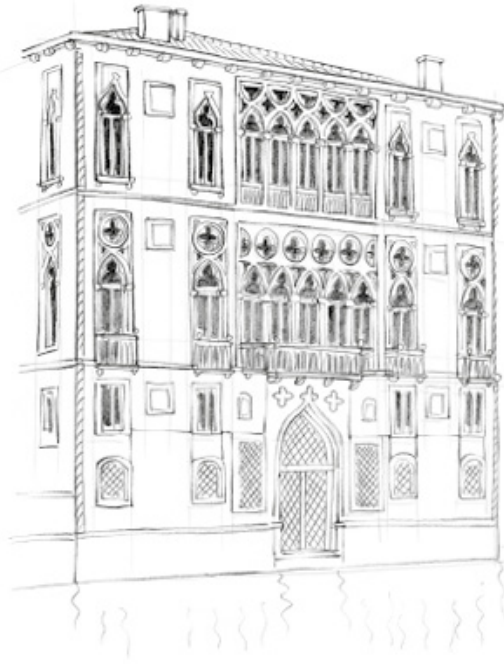
Puis on termine l'ensemble, dans les grandes lignes.

FINIR SON DESSIN AU CRAYON GRAPHITE SEC

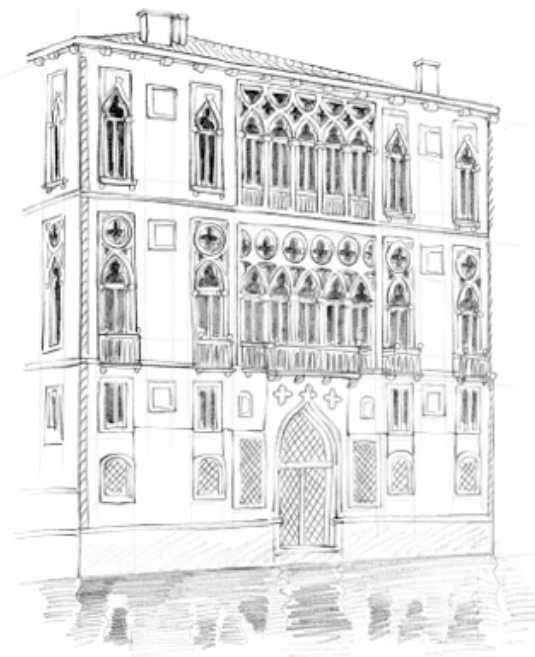
Les crayons graphites de la gamme H sont plus secs et donc plus précis. En revanche, ils ne se gommement pas très bien et il est difficile d'obtenir des nuances très sombres.



Sur notre dessin très construit, on peut poser les petits détails sans crainte.



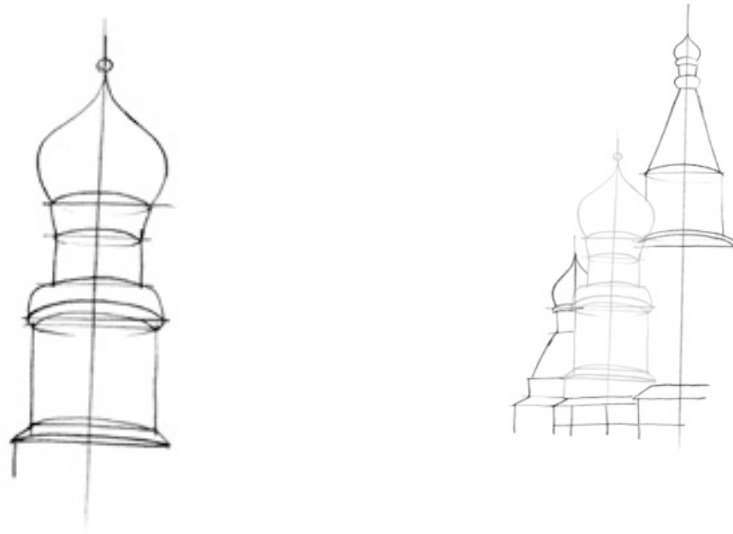
On noircit l'intérieur des ouvertures pour apporter du volume et du contraste.



On termine avec un peu de matière au bas de la façade et les reflets dans l'eau du canal.

LA CATHÉDRALE SAINT-BASILE

Pour dessiner cette cathédrale moscovite, il faut réaliser les différents éléments séparément sans chercher à les inclure dans une forme globale. Par contre, il faut bien tenir compte de la taille de chacun, par rapport à ceux déjà dessinés.



On commence par une première tourelle terminée par une coupole bien arrondie, se trouvant de préférence au premier plan. L'ensemble est un empilement de cylindres de différentes largeurs et épaisseurs, sur un axe central.

De part et d'autre de cette tourelle, on peut poursuivre avec les suivantes, en vérifiant leur taille par rapport à la première.



Et ainsi de suite...

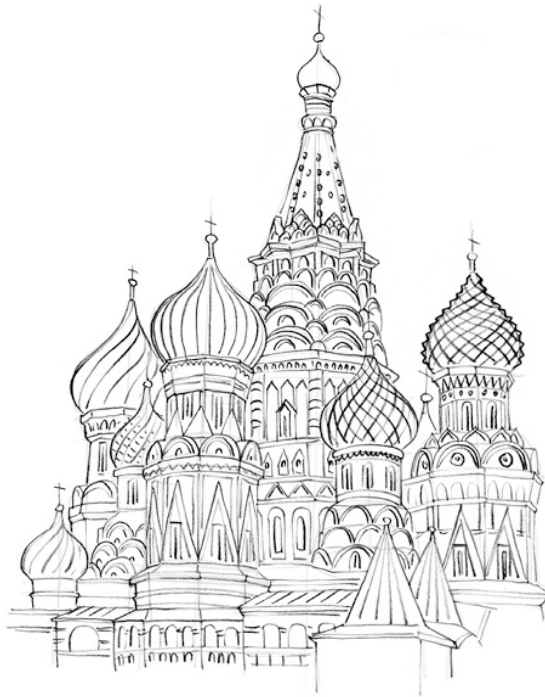
On peut commencer à ajouter des détails, dans les grandes lignes pour l'instant, et des traits de construction pour poser les autres motifs.



Enfin, on peut terminer les grandes lignes des motifs. La décoration de cette cathédrale est tellement complexe qu'il vaut mieux procéder par étapes.

FINIR SON DESSIN AU CRAYON

Avec un crayon graphite, on peut très progressivement apporter du volume en créant des ombres, donner un effet de matière, de texture. Ou encore repasser sur certains traits, de préférence ceux qui sont dans l'ombre.



On peut ensuite progressivement ajouter tous les détails. Les coupoles sont ornées de nombreux croisillons ou lignes courbes.



Et pour terminer, on ajoute des ombres à l'aide de petites hachures pour donner du volume et de la profondeur aux différents plans.

LISE HERZOG

est née en 1973 en Alsace. Sa vie commence un stylo à bille dans la main, à remplir de dessins des brouillons de papier A4.

En quête de précision, elle observe et redessine chaque jour, certaine d'avoir trouvé comment représenter les choses et déçue le lendemain. Alors elle recommence.

C'est ainsi, tout naturellement, qu'elle poursuit sa quête à l'université en Arts plastiques puis aux Arts Décoratifs de Strasbourg. En 1999, son diplôme en poche, elle ose présenter ses carnets de dessins aux maisons d'éditions, et ainsi, commence son chemin d'illustratrice. La même année, elle est sélectionnée au Salon du livre de Bologne.

Depuis, elle a illustré de nombreux livres, pour la jeunesse et les adultes, ouvrages de fiction et documentaires.

Lise Herzog est aussi l'auteur de méthodes de dessin à succès dont *Le dessin facile*, *La couleur facile* et *Perspective et composition faciles* aux éditions Mango.

SON SITE

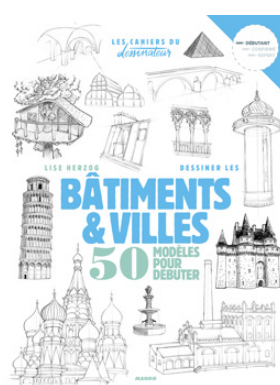
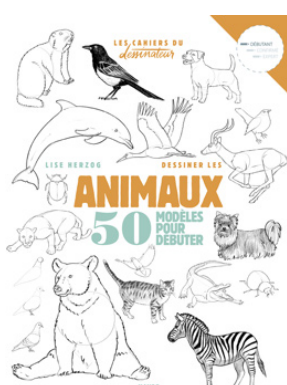
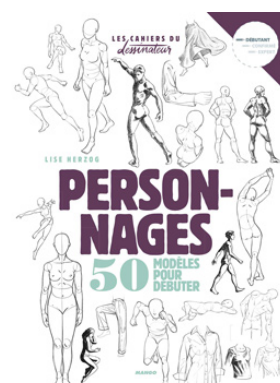
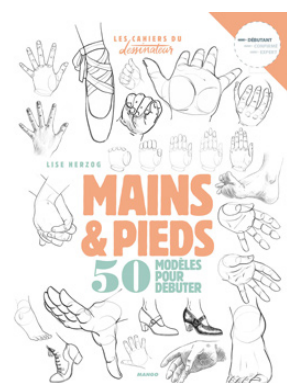
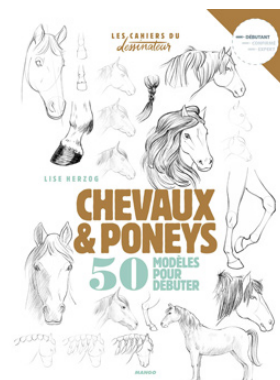
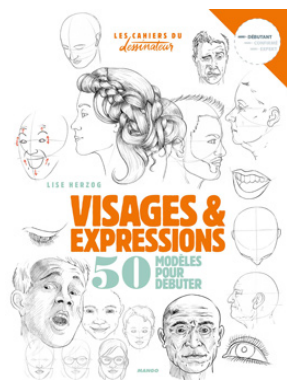
<http://liseherzog.ultra-book.com/>

SES BLOGS

<http://liseherzog.blogspot.fr/>

<http://machambredebonne.blogspot.fr/>

DANS LA MÊME COLLECTION



PAGE DE COPYRIGHT

Direction : Guillaume Pô

Direction éditoriale : Tatiana Delesalle

Direction artistique : Chloé Eve

Édition : Hélène Raviart

Contribution rédactionnelle : Valérie Monnet

Fabrication numérique :  EGLANTINE RENAULT

ISBN papier : 9782317023248

ISBN numérique : 9782317025372

© 2020, Mango

www.mangoeditions.com

Dépôt légal : février 2020