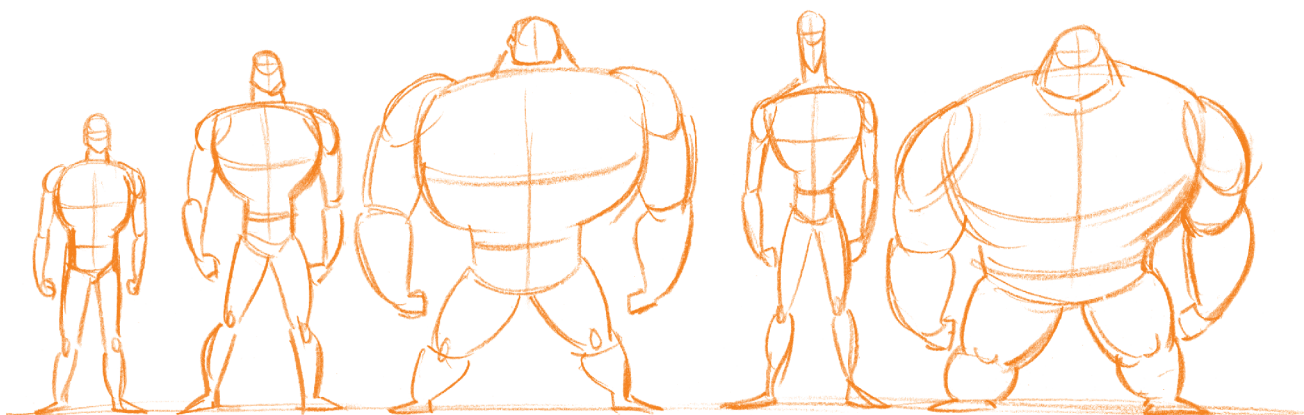




MANUEL DE
21
DRAW
L'ILLUSTRATEUR

Apprenez les bases de l'illustration
avec 18 des **MEILLEURS ARTISTES AU MONDE !**







Publié en Suède, par 21D Sweden AB.

Consultez notre site web pour découvrir d'autres fabuleux projets et offres.

WWW.21-DRAW.COM

Copyright © 2016, 21D Sweden AB.

Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, que ce soit de façon électronique ou mécanique, notamment par photocopie, enregistrement, ou par tout système de stockage et de récupération d'informations, sans l'autorisation écrite du propriétaire des droits d'auteur. Toute demande doit être adressée à l'éditeur.

Conçu aux États-Unis par BookWiseDesign.com

Imprimé en Chine

ISBN eBook : 978-91-982277-6-5

Ce livre a été financé avec succès sur Kickstarter en octobre 2015.

CONTENU

UN	FONDAMENTAUX	1
DEUX	DESSIN ANATOMIQUE TOM BANCROFT • BLEEDMAN WARREN LOUW • REIQ • STEVE RUDE	7
TROIS	LE DESSIN DE PERSONNAGES DAVE BARDIN • RANDY BISHOP CHARLIE BOWATER • LOISH LOOPYDAVE • RAUL TREVINO	49
QUATRE	PERSPECTIVE CHAMBA • JAZZA • GERARDO SANDOVAL	103
CINQ	ARRIÈRE-PLAN LORENZO ETHERINGTON	127
SIX	COMPOSITION JAZZA	145
SEPT	DU TEXTE À L'ILLUSTRATION GENZOMAN • KIM JUNG GI • OTTO SCHMIDT	151
HUIT	LES ARTISTES	163

Pour Lisa, Sally et Sigsten

MERCI

REMERCIEMENTS :

Mohammad Almutairi
David Bardsley
Issabella Brandywine
Ian Brookings
Jonathan Cham
Jenn Dahlen
Will DeSain
Ayesha Drew
Erik Franzon
Chris Greene
Ashley Hill
JUNE
JV
Damon Kasberg
Yves Macasalabang
Anthony O'Reilly
Maria Rago
Kim Schumacher
Vivek Singh Sidhu
Anastasia Tircuit
Josh Tzue
Branislav Velikic
Jimmy Vetayases

Un grand merci à tous ceux qui nous ont soutenus sur Kickstarter. Ce projet n'aurait pas été possible sans vous, sans vos contributions et sans votre patience.

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À :

Christopher Lok
Anna-Lucia Stone

MERCI À TOUS LES ARTISTES :

TOM BANCROFT
DAVE BARDIN
RANDY BISHOP
BLEEDMAN
CHARLIE BOWATER
CHAMBA
LORENZO ETHERINGTON
GENZOMAN
KIM JUNG GI
JAZZA
LOISH
LOOPYDAVE
WARREN LOUW
REIQ
STEVE RUDE
GERARDO SANDOVAL
OTTO SCHMIDT
RAUL TREVINO

Merci à vous tous pour vos efforts qui ont fait de ce projet une réalité. Cela n'aurait jamais pu se faire sans votre soutien et votre aide pour faire passer le message. Ce fut un plaisir de travailler avec vous tous !

ET UN GRAND MERCI :

À Tom Bancroft et à Lorenzo Etherington pour vos conseils, votre temps et votre soutien au cours des deux dernières années !

INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté le *Manuel de l'illustrateur* ! Les pages qui suivent ont été écrites pour vous donner une idée de ce qui se passe dans la tête de certains des dessinateurs de bande dessinée, des illustrateurs et des animateurs qui figurent aujourd'hui parmi les plus populaires au monde. Ils vont vous montrer leurs méthodes exclusives pour réaliser des illustrations fabuleuses et pour atteindre vos propres objectifs en matière d'art et de dessin. Ils ont fait de leur mieux pour condenser leurs longues années de formation et d'expérience professionnelle dans un seul volume.

Aujourd'hui, le grand problème dans la plupart des livres de dessin c'est qu'ils sont l'œuvre d'un seul artiste. On ne vous présente qu'une seule opinion sur la façon de dessiner. Dans le *Manuel de l'illustrateur*, vous allez pouvoir comparer les méthodes et les points de vue de 18 artistes de renom issus d'entreprises comme Disney, Marvel, Dreamworks, etc. Vous allez apprendre comment ils abordent des concepts tels que le dessin anatomique, la perspective, le dessin de personnages, la composition et plein d'autres choses.

21 DRAW

COMMENT UTILISER CE LIVRE

N'hésitez pas à lire ce livre dans son intégralité, du début à la fin, ou bien à le feuilleter au hasard pour découvrir quelques œuvres extraordinaires. Vous pouvez également y chercher les sujets artistiques qui vous intéressent plus particulièrement dans la table des matières. Si vous souhaitez en savoir plus sur un artiste donné, vous pouvez passer directement à la page le concernant ou à sa biographie. Visitez également notre site web www.21-draw.com ou notre chaîne YouTube où nous mettrons en ligne des vidéos qui complètent le livre.

Il est important de noter que nous avons fait un réel effort pour retranscrire les paroles et les actions des artistes aussi fidèlement que possible. C'est important, car cela vous permet, à vous lecteur, de comprendre exactement le processus que suit chaque artiste lorsqu'il ou elle réalise une illustration du début à la fin. Certains artistes font des croquis, des lignes de proportion et se servent d'autres guides pour dessiner, tandis que d'autres commencent par des traits nets et les ajustent au fur et à mesure. Dans la plupart des cas, les artistes ont suivi leur brief à la lettre, mais dans d'autres cas ils ont ajouté ou retiré des choses, avec un résultat encore meilleur qu'avec le brief d'origine. Lorsque ça s'est produit, la version de l'artiste a été préférée au brief.

Tous ces éléments font de ce livre un ouvrage unique en son genre par rapport aux autres livres sur le dessin. Mais ce livre a quelque chose d'autre d'unique. En octobre 2015, près de trois-mille personnes issues de 25 pays différents sont allées sur Kickstarter pour permettre de financer son impression. C'est le deuxième livre réalisé par 21 Draw. Le premier a également fait l'objet d'une campagne de financement participatif très réussie sur IndieGogo en mai 2014. *21 Draw vous salue et remercie tous ceux qui ont permis à ce livre de voir le jour ! Profitez-en bien !*

21 DRAW



UN

FONDAMENTAUX



CRÉÉ PAR LES ARTISTES POUR LES ARTISTES

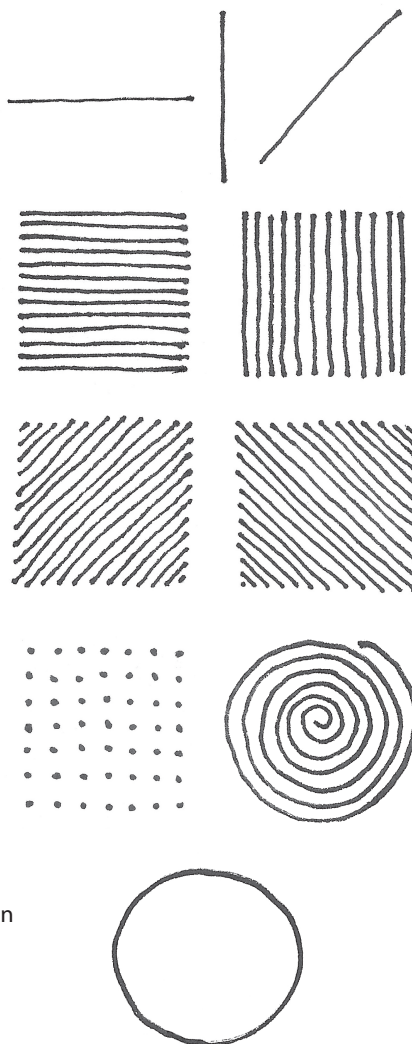
Ce livre est destiné à tous ceux qui souhaitent s'initier à l'illustration, du débutant au professionnel qui souhaite étudier une technique ou un style particuliers. L'intérêt de ce livre réside dans l'éventail des artistes qui vous présentent toute une gamme de connaissances et de techniques. Parmi les illustrateurs de ce livre, certains sont des autodidactes, d'autres ont fait des études d'art et plusieurs sont eux-mêmes professeurs d'art. Ce qu'ils partagent, c'est un amour du dessin, une dévotion de l'étude permanente de l'art et un point de vue commun sur l'importance de s'exercer pour obtenir des résultats et réussir.

Beaucoup d'entre eux nous ont confié qu'ils ont commencé à dessiner ou à *gribouiller* dès leur plus jeune âge. Peut-être que vous aussi, vous dessinez depuis longtemps. Quel que soit votre niveau, préparez-vous à suivre les tutoriels en vous échauffant avec quelques exercices simples de dessin au trait. Vous pouvez dessiner sur du papier ou sur une tablette. Utilisez ce que vous avez et ce avec quoi vous êtes à l'aise.

Essayez de faire vos traits de la manière la plus régulière et la plus droite possible. Exercez-vous à tracer des lignes verticales et des lignes horizontales ainsi que des diagonales. Ensuite, dessinez quelques points et appliquez-vous à en faire une forme et à les espacer aussi régulièrement que possible. Un autre bon exercice d'échauffement consiste à faire des spirales. Dessiner une ligne régulière tout en conservant un espacement régulier peut être difficile lorsque l'on spirale vers le centre. Ensuite, dessinez la spirale dans l'autre sens, en partant du centre. Vous pouvez essayer avec différents stylos, crayons et pinceaux pour découvrir les différentes natures et poids des lignes.

Dessiner ces formes *simples* peut s'avérer étonnamment difficile. Il n'est pas facile de tracer une ligne droite tout en maintenant une pression régulière. On dit souvent que le cercle est la chose la plus difficile à dessiner et qu'il est impossible de dessiner un cercle parfait à la main.

Pourquoi commencer par des lignes et des formes ? Les lignes et les cercles constituent la structure de base de tout ce que vous voulez dessiner. En maîtrisant cette tâche étonnamment difficile — dessiner des lignes et des formes simples —, vous allez également développer votre dextérité et votre coordination œil-main. Ces deux choses sont très importantes chez l'artiste, quel que soit le style ou le support qu'il ou elle utilise. Une fois que vous vous sentirez à l'aise avec les formes et les lignes simples, vous pourrez corser les choses en essayant de les dessiner plus vite.



CRÉER DU VOLUME

Une fois que vous avez compris comment dessiner des formes simples, vous pouvez commencer à ajouter de la lumière et des ombres pour donner un effet de volume. Les illustrateurs développent leur propre style et leur propre processus pour donner une illusion de volume à leurs œuvres. À droite, vous avez quelques exemples d'ombres par quelques-uns de nos artistes. Certaines ombres sont obtenues par un travail au trait, d'autres par des dégradés ou en peignant avec une couleur plus sombre.



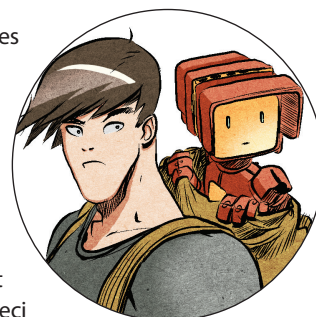
L'essentiel est de savoir d'où vient la lumière et de rendre les ombres avec précision et cohérence. Les reflets peuvent être des couleurs plus claires par-dessus une couleur plus sombre, ou simplement une absence de couleur ou d'ombre à un endroit. Les artistes utilisent souvent des références visuelles pour cette étape : vous pouvez vous servir de modèles vivants ou de photos. Dans ce livre, de nombreux tutoriels comprennent des exemples sur la manière de donner du volume à vos illustrations, ainsi que des conseils sur la création d'ombres et de lumières.



ALLER PLUS LOIN DANS LE DESSIN

Pour les exercices d'échauffement, nous nous sommes appuyés sur les exercices présentés dans *Les bases du dessin* de Barrington Barber. Le livre de Barber est plein de leçons détaillées sur la façon d'améliorer vos techniques de dessin et nous le recommandons comme référence pour un travail plus approfondi.

Une autre méthode pour améliorer la coordination œil-main consiste à dessiner sans lever le crayon ni regarder le papier. On appelle ça le *dessin de contour à l'aveugle*. Vos dessins peuvent avoir l'air un peu bizarres au début, mais le fait de vous entraîner va vous permettre d'améliorer considérablement votre habileté à dessiner avec votre main ce que vos yeux voient réellement. Ceci peut également améliorer la vitesse avec laquelle vous dessinez et la qualité de vos dessins. Vous apprenez à faire confiance à votre main pour interpréter directement ce que vos yeux voient sans avoir besoin de vérifier sans cesse votre travail. Le dessin de contour à l'aveugle peut également servir d'exercice pour faire travailler votre esprit et votre main ensemble. Cette méthode, avec d'autres, se trouve dans *Dessiner grâce au cerveau droit* de Betty Edwards. Le livre d'Edwards est considéré comme étant le livre de cours de dessin le plus utilisé au monde.



Apprendre avec d'autres artistes et pratiquer beaucoup vous permettra de dessiner ce que vous voyez, mais aussi ce qui est dans votre tête. L'une des qualités les plus impressionnantes que l'on retrouve chez les illustrateurs professionnels c'est d'aller au-delà de leur capacité à dessiner des personnages et des formes réalistes. Les illustrateurs font appel à leur imagination pour créer des personnages et des mondes qui seront appréciés des autres. Les artistes présentés dans ce livre sont tous des personnes talentueuses mondialement reconnues. Parmi eux beaucoup ont étudié le dessin du vivant et l'anatomie humaine pendant des années, mais ils ont aussi travaillé à développer leur imagination. N'oubliez pas de rechercher l'inspiration créative et de sans cesse exercer votre technique. Nos artistes expliquent ce qui les inspire dans leur biographie (voir page 163).

TRADITIONNEL, NUMÉRIQUE, OU LES DEUX ?

Dans cette section, nous allons nous concentrer sur les outils que les illustrateurs de ce livre recommandent et qu'ils utilisent dans leurs tutoriels. Beaucoup d'entre eux travaillent à la fois sur des supports traditionnels et sur des supports numériques, alors que d'autres sont 100 % papier et encre, et d'autres encore sont des utilisateurs dévoués du numérique. Nous pensons que la diversité de leurs styles et de leurs techniques va vous donner un riche aperçu des outils utilisés par les illustrateurs professionnels d'aujourd'hui.

Nos artistes exposent leurs préférences en matière d'outils dans leur biographie (voir page 163), ce qui vous permet de jeter un coup d'œil dans leur boîte à outils tout en suivant leurs tutoriels. Notez qu'un bon nombre de ces principes restent valables pour les supports traditionnels aussi bien que pour le numérique. Par exemple, lorsque vous apprenez avec un artiste qui se sert d'un crayon graphite doux, vous pouvez prendre le même crayon ou essayer un crayon numérique similaire qui l'imité.

Même les traditionalistes purs et durs ne peuvent pas totalement refuser le numérique. Avant de l'imprimer, il faut scanner l'illustration en haute définition. La résolution du fichier doit être d'au moins 300 dpi (points par pouce) et l'image doit être numérisée à l'échelle 1:1, sans agrandissement. L'agrandissement d'une image tramée rajoute des pixels, ce qui donne un aspect pixélisé sur les bords des lignes et des couleurs contrastées.

OUTILS DE DESSIN TRADITIONNELS

Ces outils éprouvés présentent de gros avantages par rapport au numérique : vous pouvez les emporter partout, la plupart sont résistants à l'eau, vous n'avez pas besoin de les sortir de votre sac à l'aéroport et leur remplacement est moins coûteux si vous les perdez. Quelques outils favoris de nos artistes :

CRAYONS : crayons Prismacolor, Col-Erase également de chez Prismacolor, et crayons graphite 2B-6B, HB. Les chiffres et les lettres correspondent à deux systèmes de notation différents qui distinguent les traits que va faire le crayon (voir les crayons bleus à droite). Le H correspond à la *dureté* de la mine : plus le chiffre est élevé, plus la mine est dure et plus le trait sera léger. B représente la *noirceur* du trait : plus le chiffre est élevé, plus le trait sera sombre.

FEUTRES : Pentel Pocketbrush, Kuretakei brush, Tombow, Pentel Stylo, Sharpie et feutres couleur comme les Copic Markers. De nombreux feutres de dessin ont deux côtés pour faire soit des lignes épaisses, soit des lignes fines, et sont vendus à l'unité ou par lot.

MAITRISER LE DESSIN DES MAINS ET DES PIEDS

AVEC REIQ

Dessiner les mains et les pieds est considéré comme un challenge par la plupart des artistes débutants et même par ceux ayant beaucoup d'expérience. Ce sont des parties du corps que la plupart des artistes évitent de dessiner dans la mesure du possible, cependant, une fois un certain talent acquis, il s'agit de choses vraiment plaisantes à faire.

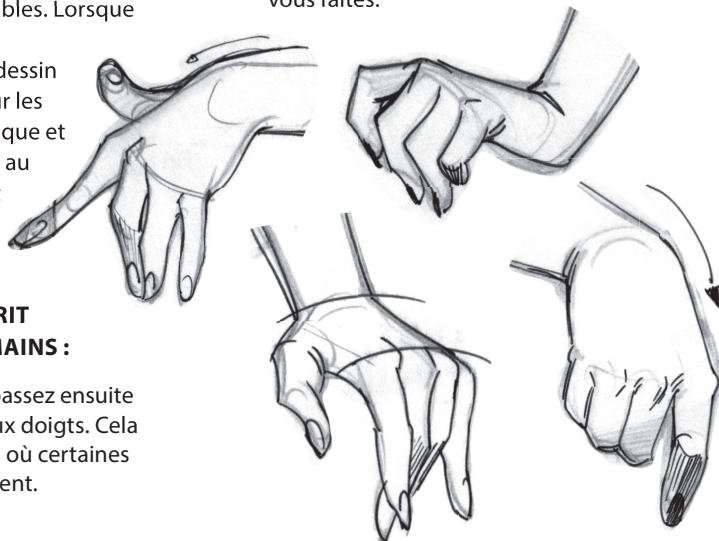
DESSINER LES MAINS

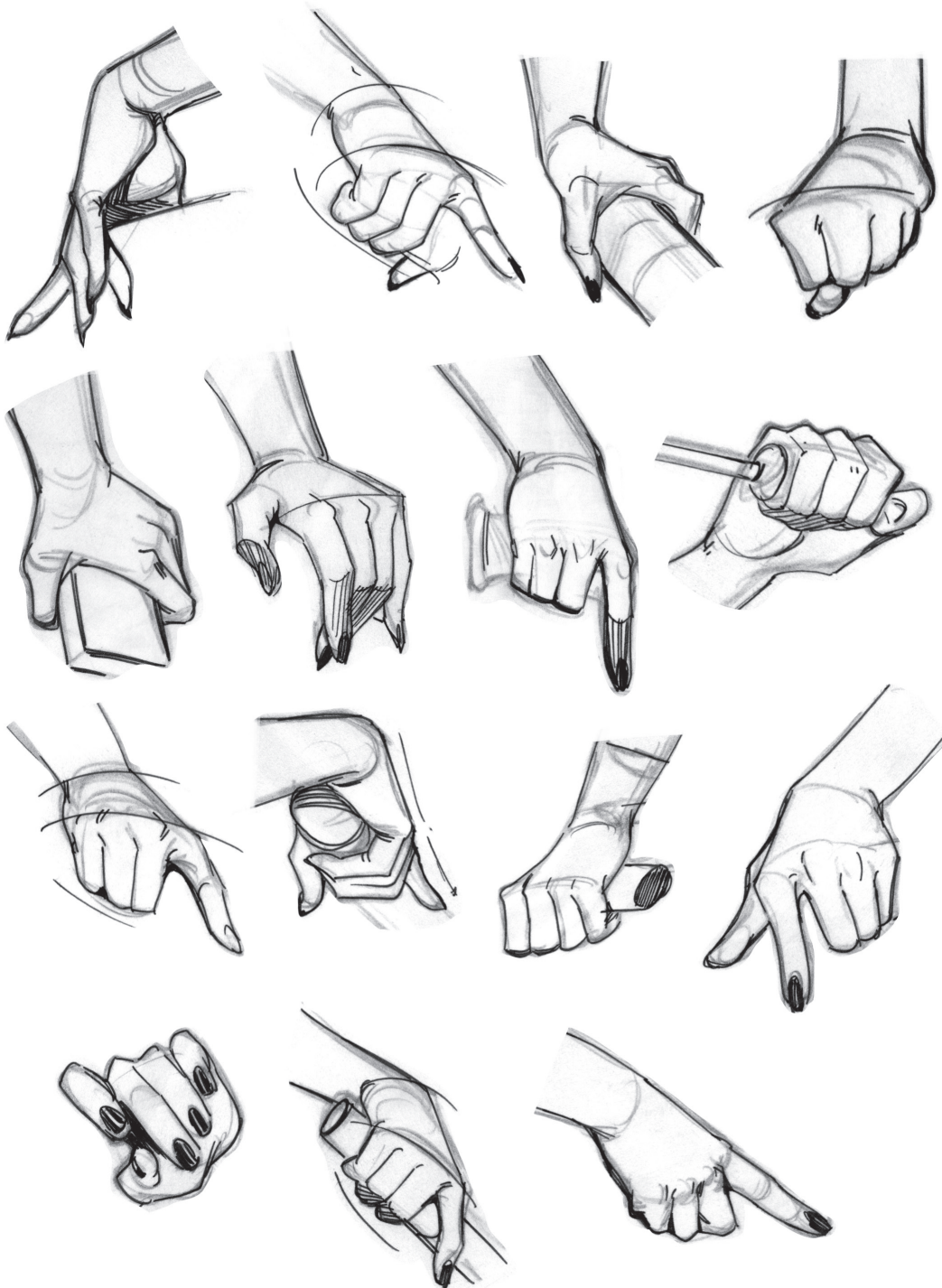
Dessiner des mains peut représenter à première vue une tâche énorme parce que les différents éléments qui les constituent changent constamment de direction et de forme. La clé c'est de simplifier. J'ai découvert que comprendre en premier la forme de la main dans une silhouette peut vous permettre de vous représenter les bonnes proportions. Je pense qu'il est impératif pour toute personne qui veut s'améliorer en dessin de s'inspirer de modèles vivants ainsi que de photos.

Plus on s'exerce à dessiner des mains, plus on constate que certaines formes se répètent. En étudiant les formes qui composent les mains, vous pouvez commencer à vous les représenter dans toutes les positions imaginables. Lorsque les artistes étudient la silhouette humaine, ils commencent par le dessin gestuel. C'est la même chose pour les mains. Les mains ont une dynamique et un mouvement qui commencent au niveau de l'avant-bras et qui vont vers le poignet, la paume et les doigts.

CONCEPTS À GARDER À L'ESPRIT LORSQUE L'ON DESSINE LES MAINS :

- Commencez par l'avant-bras, passez ensuite au poignet, à la paume, puis aux doigts. Cela vous sera très utile dans les cas où certaines parties de la main se chevauchent.
- Utilisez les articulations et les jointures pour repérer le mouvement de la main et des doigts.
- Lorsqu'une main tient un objet, veillez à laisser suffisamment de place dans la paume, car les doigts s'enroulent autour de ce dernier. Dans mes croquis, j'ai dessiné un objet dans la main pour montrer comment enrouler correctement les doigts.
- Lorsque la main est serrée, les articulations des doigts ressortent.
- Faites appel aux ombres pour rendre les plans de la main. Je fais ça surtout sur les doigts pour montrer les changements d'angle et de direction.
- Gardez à l'esprit la bonne longueur de chaque doigt. Une erreur courante consiste à dessiner l'annulaire plus gros que le majeur.
- Pour les mains masculines, faites ressortir la structure osseuse et les tendons.
- Réfléchissez à la pose des mains de votre personnage en fonction de sa personnalité.
- Prenez votre temps et lorsque vous dessinez, pensez à la raison d'être de chaque trait que vous faites.



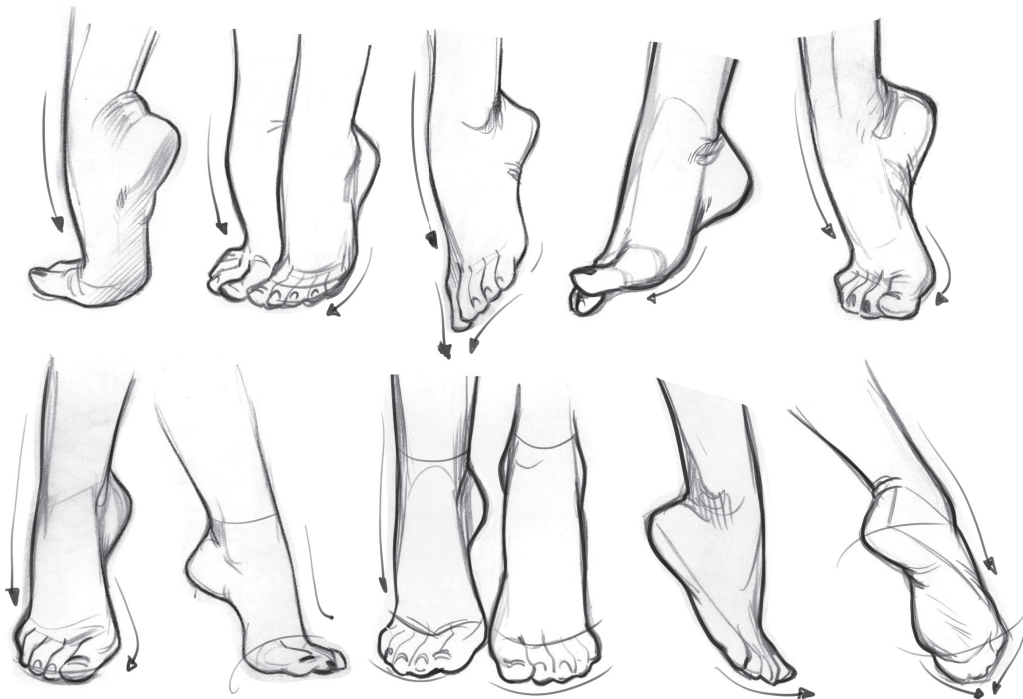


DESSIN DE PIEDS

Tout comme les mains, les pieds peuvent nous apprendre des choses sur la personnalité et sur le type de personnage que nous représentons, tout en renforçant l'expressivité du dessin anatomique. L'astuce consiste à comprendre la forme de base du pied sous différents angles et dans différentes positions, puis à analyser l'amplitude de mouvement des différentes parties qui le composent et comment elles s'influencent mutuellement.

CONCEPTS À GARDER À L'ESPRIT LORSQUE L'ON DESSINE LES PIEDS :

- Comme pour les mains, la clé est de d'abord simplifier la forme générale.
- Dessinez seulement la plante des pieds jusqu'à ce que vous soyez familiarisé avec cette forme. Ensuite, visualisez-la en perspective et avec une chaussure.
- Pensez à la forme générale, puis détaillez les orteils en vous rappelant qu'ils ont leurs propres mouvements.
- L'os interne de la cheville est légèrement plus haut que l'os externe.
- Les parties du pied qui sont en contact avec une surface s'aplatissent.
- Tenez compte du poids et des mouvements du corps.
- Dessiner les pieds féminins comme s'ils étaient dans des chaussures à talons hauts vous permet de mieux comprendre où mettre les cassures et les changements de direction des différentes parties qui les composent, et *donne également un air sexy !*

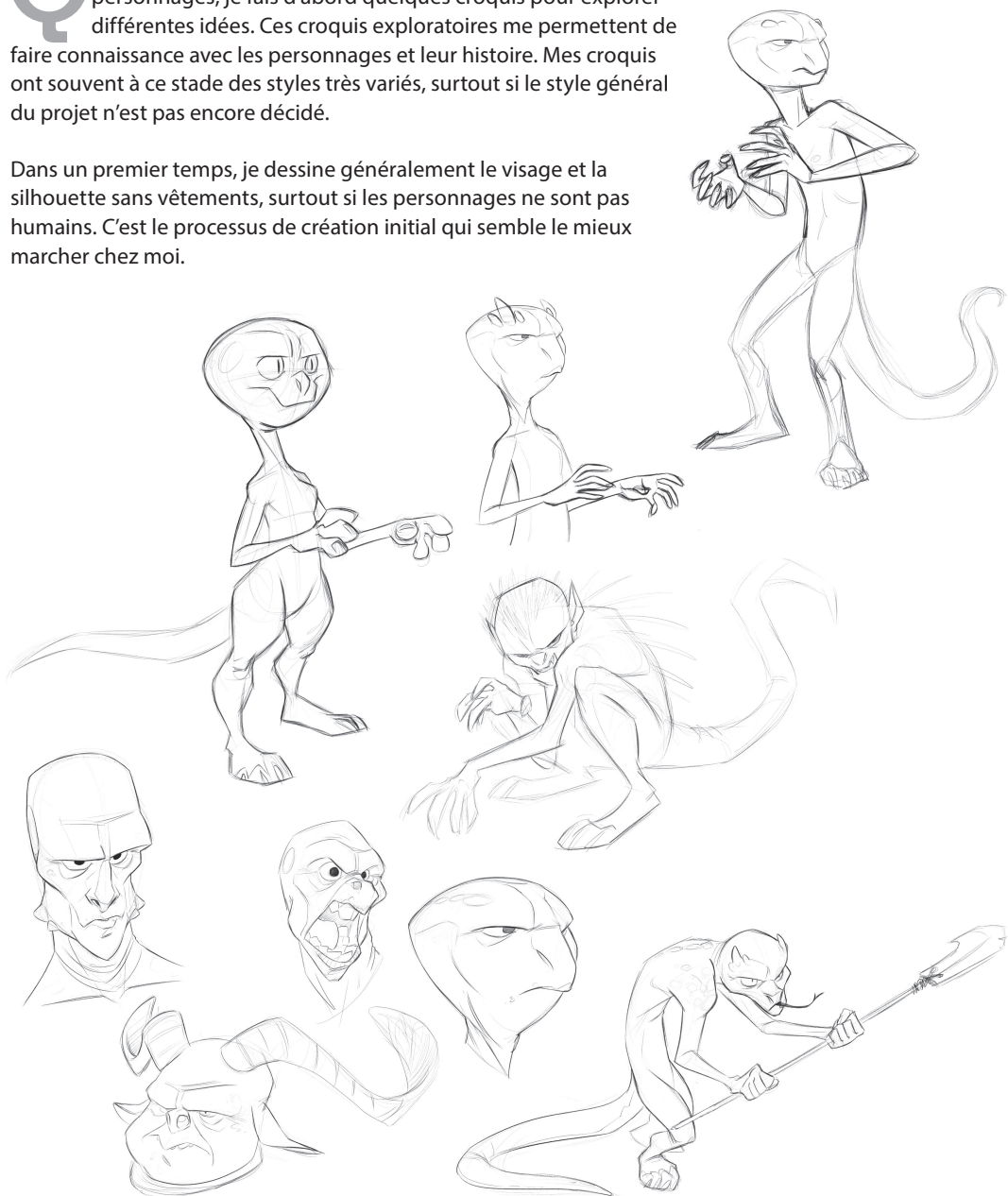


PERSONNAGE D'UN AUTRE MONDE

AVEC RANDY BISHOP

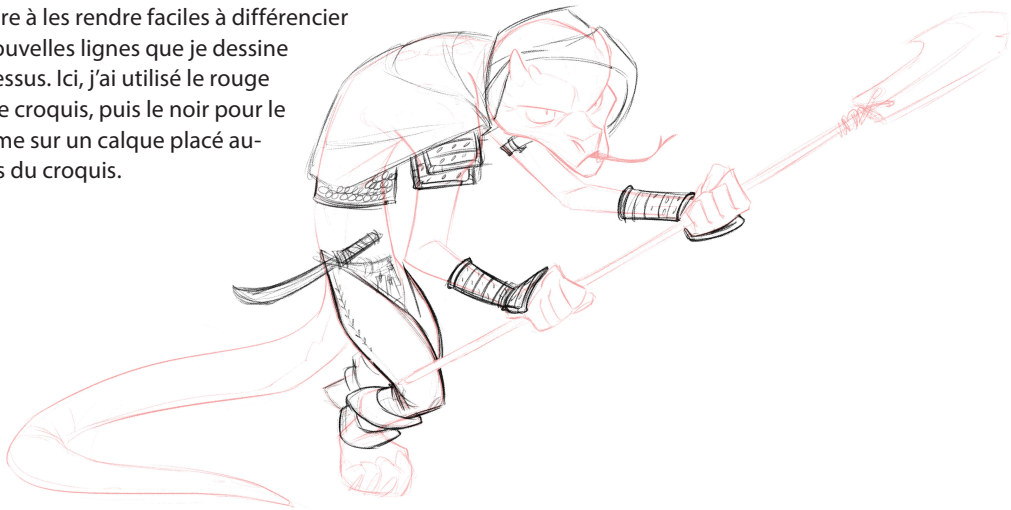
Quand je commence un personnage ou une série de personnages, je fais d'abord quelques croquis pour explorer différentes idées. Ces croquis exploratoires me permettent de faire connaissance avec les personnages et leur histoire. Mes croquis ont souvent à ce stade des styles très variés, surtout si le style général du projet n'est pas encore décidé.

Dans un premier temps, je dessine généralement le visage et la silhouette sans vêtements, surtout si les personnages ne sont pas humains. C'est le processus de création initial qui semble le mieux marcher chez moi.



VÊTEMENTS

Je ne savais pas exactement de quel monde venaient ces personnages. Mais pendant mes croquis préliminaires, j'ai trouvé une direction à essayer pour les costumes. Je m'amuse beaucoup à faire des croquis de mes costumes dans un style *poupée en carton* par-dessus mes croquis exploratoires. Habituellement, soit je diminue l'opacité du calque des croquis préliminaires, soit je colorie les croquis de manière à les rendre faciles à différencier des nouvelles lignes que je dessine par-dessus. Ici, j'ai utilisé le rouge pour le croquis, puis le noir pour le costume sur un calque placé au-dessus du croquis.



ENCRAGE DES TRAITs PROPRES

Une fois que j'ai terminé le personnage et le costume, je prends le croquis combiné et j'applique le même procédé qu'auparavant. Je diminue l'opacité ou je colorie le calque du croquis pour pouvoir faire mon dessin au trait propre sur un calque placé au-dessus. Pour ces exemples, je colorie à nouveau mes lignes en rouge, puis je trace les nouvelles lignes en noir par-dessus, sur un nouveau calque. Je continue avec ce processus au fur et à mesure que j'ajoute des détails aux personnages.





1



2



3



4

LAISSER DE LA VIE DANS VOTRE DESSIN À L'ENCRE : l'un des problèmes de l'encrage, traditionnel ou numérique, c'est le risque de perdre la vie qui est inhérente à la plupart des croquis vagues. Beaucoup de gens (surtout au début) se retrouvent avec un produit fini morne et sans vie lorsqu'on le compare au croquis d'origine. J'ai fait en sorte que la version à l'encre rende comme si je dessinais le personnage pour la première fois, ceci pour conserver de la vie dans mon œuvre finale.



RANDY BISHOP

DESSINATEUR DE
PERSONNAGES ET
ILLUSTRATEUR

www.RandyBishopArt.com

[Facebook.com/
randybishopart](https://Facebook.com/randybishopart)

Twitter : @randybishopart

Instagram : @randybishopart

Randy Bishop est un dessinateur de personnages et un illustrateur qui travaille en indépendant depuis six ans dans les secteurs de l'animation et des jeux. Parmi ses clients figurent des noms comme DreamWorks Animation Television, Axis Animation, Edge of Reality, Pocket Gems, et plein d'autres. Il vit actuellement à Idaho Falls, dans l'Idaho, avec sa charmante épouse et ses quatre enfants.

INSPIRATION : pour moi, l'inspiration vient de beaucoup d'endroits.

Je la trouve par hasard la plupart du temps. Lorsque je suis en manque d'inspiration, j'aime lire, regarder de bons films, fabriquer des choses ou changer de support de travail pour que mon esprit pense différemment. Quand j'ai l'impression d'être dans une impasse, c'est probablement parce que je fais trop souvent la même chose. Le fait de changer ou de lire un bon livre a tendance à m'aider. J'aime lire du fantastique. Les histoires de mondes différents avec de la magie et des monstres constituent dans mon cas une excellente manière de me changer les idées et de m'imprégner du génie de quelqu'un d'autre. Parmi mes auteurs préférés figurent Brandon Sanderson, Patrick Rothfuss et J.K. Rowling.

Ce qui me motive et m'inspire également c'est d'étudier mes artistes favoris de l'âge d'or de l'illustration ainsi que les artistes contemporains. J'ai une collection de livres d'art que je garde à portée de main et que je feuillette à chaque fois que j'ai besoin d'inspiration.

OUTILS : j'utilise Adobe Photoshop pour presque tout maintenant. Je dessine toujours de manière traditionnelle, mais le fait d'avoir une Cintiq et Photoshop a simplifié mon travail. Je n'ouvre mon carnet de croquis que lorsque j'ai besoin de sentir le papier sous mes doigts.

CONSEIL : si vous voulez travailler dans l'animation, il est presque indispensable d'assister à la CTN animation eXpo. Il s'agit d'un week-end rempli d'ateliers, de démonstrations et de rencontres avec vos héros. Il existe également des conventions pour les bandes dessinées, les jeux, l'édition, etc. Avoir accès à un si grand nombre de professionnels du milieu réunis en un seul endroit est inestimable pour s'informer sur la manière de devenir un artiste à succès et pour décrocher le travail que vous souhaitez.

Avoir une présence en ligne est indispensable. Au-delà d'un site web bien conçu et mis à jour, il est bon d'être présent sur les réseaux sociaux et d'y présenter votre travail. La plupart de mes clients me découvrent grâce à mes œuvres sur les réseaux sociaux. En publiant régulièrement, les gens savent que vous êtes là et que vous produisez un bon travail.

Bleedman est un dessinateur de BD indépendant qui vit aux Philippines. Il illustre les BD en ligne *Grim Tales*, *Sugar Bits*, *Powerpuff Girls D*, entre autres. Bleedman travaille également sur commande et prépare une série de tutoriels pour YouTube.

INSPIRATION : pour garder l'inspiration, je cherche constamment en ligne pour trouver des styles nouveaux et frais. Quand je trouve quelque chose qui me plaît, je tape le nom de l'artiste sur Google et je l'ajoute à mes favoris. Si l'artiste est sur DeviantArt, je l'ajoute en ami.

FAVORIS :

Citation – « Dessinez comme si c'était la dernière fois. » Mais si je peux encore dessiner dans l'au-delà, ce serait génial.

Artistes – Joe Mad, Oyari Ashito

Livres – *Lovecraft*

Films – Le premier film *Transformers* de Michael Bay

Jeu – *Street Fighter*

Anime – *Evangelion*, *Madoka*

Dessin animé – *Les Castors allumés*

Plat – Le bibimbap

OUTILS : à présent toutes mes œuvres sont créées numériquement, c'est plus rapide et plus pratique. J'utilise une Cintiq 13HD, Photoshop CS et Manga Studio. Je dessine encore à l'aide de mon carnet de croquis lorsque je vais chez des amis, chez le dentiste, etc.

CONSEIL : ne vous attendez pas à trouver des clients et à gagner de gros revenus du jour au lendemain, cela demande du temps et des efforts. Ne pensez jamais à l'argent lorsque vous créez, mais bien entendu, il vous en faut pour vivre. Si vous êtes sincèrement passionné par l'art, vous passerez un peu de temps chaque jour à dessiner. Au lieu de passer votre temps libre à bavarder, à regarder YouTube ou à jouer à des jeux vidéo, mettez-le à profit pour dessiner. Exercez-vous et construisez lentement votre portfolio.

J'ai trouvé ma première grande opportunité après cinq ans à dessiner mes BD en ligne (sans gagner un seul centime). Pendant que je travaillais dans une entreprise multimédia, j'ai consacré mon temps libre à ma BD en ligne, en la mettant à jour deux fois par semaine. Finalement, elle a commencé à attirer l'attention, et les clients. J'ai ensuite quitté mon emploi et je la produis désormais à plein temps, en plus de réaliser des œuvres sur commande.



BLEEDMAN

ARTISTE INDÉPENDANT ET
AUTEUR DE BD EN LIGNE

Bleedman.DeviantArt.com

Snafu-Comics.com



CHARLIE BOWATER

ILLUSTRATRICE ET
ARTISTE CONCEPTUELLE

www.CharlieBowater.co.uk

Charlie Bowater travaille comme conceptrice pour Atomhawk Design, sur des projets comme Pottermore, Project Spark, Sonic All Stars Racing, Dead Island Riptide et Mortal Kombat. Pendant son temps libre, elle aime gribouiller et dessiner tout et n'importe quoi. Elle a contribué à de nombreux tutoriels pour le magazine *ImagineFX* et 3dTotal. Pendant son temps libre, elle crée des couvertures de livres.

INSPIRATION : je m'inspire de livres, de films et de musique. J'ai généralement plus d'idées que je n'arriverai à en peindre en une vie, je n'ai donc pas de problème d'inspiration ou pour trouver des idées. Je suis extrêmement inspirée par le travail extraordinaire de mes pairs et par un désir inhérent d'améliorer mon propre travail.

FAVORIS :

Citation – « Prenez soin de vous » — bien que je pense que nous devons tous travailler dur pour nous améliorer, je n'ai jamais adhéré à l'idée que les artistes devaient s'épuiser au travail pour s'améliorer. Faire une pause est tout aussi important que de travailler dur, et c'est bon pour l'esprit. Allez vous promener, lire un livre, voir un film.

Artistes – Jason Chan, David Levy, Emrah Elmasli, Jon Foster, Marta Dahlig, et Bao Pham

Films – *Retour vers le futur*, *Le Château ambulant*, *Fight Club*, et *Indiana Jones*

Jeux – *Shadow of the Colossus* et *Final Fantasy X*

OUTILS : pour ce projet et tous mes autres travaux, j'utilise Photoshop CC et ma Wacom Cintiq 22HD.

CONSEIL : je ne pense pas qu'il existe de moyen infaillible pour percer dans ce secteur. Il n'y a pas de secret ! Personnellement, mon mantra c'est « faites du bon travail ». Si vous faites du bon travail, vous aurez du travail. Travaillez dur pour vous améliorer. Soyez présent en ligne pour que les gens vous trouvent facilement. Et pour finir, soyez agréable !

J'ai publié mon travail en ligne pendant environ cinq ans avant de décrocher mon emploi en studio. Mon travail comme indépendante a progressé régulièrement et constamment d'année en année. Faites le genre de choses pour lequel vous voulez être recruté, ayez beaucoup de patience et de motivation, et le travail viendra.

Jeffrey « Chamba » Cruz est un dessinateur de bandes dessinées basé à Melbourne. Parmi ses œuvres, on trouve la série *Street Fighter II Turbo* d'UDON, *Super Street Fighter* volumes 1 et 2, *Skullkickers* et *Wayward* d'Image Comics, la couverture de la bande dessinée *Red Sonja* de Dynamite, la couverture de la bande dessinée animée *Tortues Ninja* d'IDW, *Big Trouble in Little China* pour BOOM! Studios, ainsi que le concept des figurines Bombshell de DC Comics et le long métrage *Sucker Punch*. L'objectif premier de Chamba est de continuer à travailler sur son roman graphique original *RandomVeus* (également publié par UDON) et de dessiner aussi longtemps qu'il le peut.

INSPIRATION : j'aime tout simplement dessiner. C'est ce que je préfère faire, plus que toute autre activité.

FAVORIS :

Manga – *One Piece*, *One-Punch Man*, *Kongo Bancho*, *Yotsuba&!*, *Dragon Ball* et *Dr. Slump*

Anime – *Kill la Kill*, *Ponyo*, *Summer Wars* et *Cobra*

Bandes dessinées – *Invincible* et *Les Tortues Ninja*

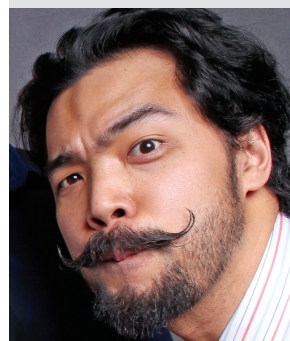
Films – *Le Cinquième élément*, *Transformers* (le film d'animation), *Les Tortues Ninja* (1990), et *Les Indestructibles*

OUTILS :

Traditionnel : crayon HB, Pentel Pocketbrush, feutres Copic et Sharpie

Numérique : Wacom Intuos4, Photoshop CS6 et Manga Studio 5

CONSEIL : j'ai fait un grand pas en avant lorsque j'ai été embauché par UDON Entertainment pour leur bande dessinée *Street Fighter*. J'avais déjà fait de la bande dessinée avant cela, mais ces projets m'ont essentiellement permis de décrocher mon travail chez UDON



CHAMBA

DESSINATEUR DE
BANDES DESSINÉES

theCHAMBA.com

Instagram : @theCHAMBA

Twitter : @theCHAMBA



LORENZO ETHERINGTON

DESSINATEUR DE
BANDES DESSINÉES

TheEtheringtonBrothers.
blogspot.com

Le dessinateur de bandes dessinées Lorenzo Etherington est (avec son frère l'écrivain Robin Etherington) le cocréateur de *Long Gone*, *Don*, *Von Doogan*, *Baggage*, *Monkey Nuts* et *The Art of Stranski*. La liste des clients de Lorenzo comprend Disney, Dreamworks, Aardman, la BBC, LucasFilm et quelques-uns des plus grands éditeurs de livres et de journaux du monde. Lorenzo fait des croquis tous les jours et des milliers, de ses dessins et de ses concepts peuvent être admirés dans sa série de livres géants, ou chaque semaine sur son blog.

INSPIRATION : mon inspiration vient de ce que mes expériences de dessin m'apprennent sans cesse. Chaque fois que je découvre une nouvelle technique, que j'aborde un nouveau style ou que je dessine dans mon carnet de croquis, j'apprends des choses qui me font porter un regard nouveau sur tout ce que je croyais savoir. C'est comme réapprendre à dessiner, encore et encore. Plus vous dessinez, plus vous en ferez l'expérience et ça deviendra addictif.

OUTILS : j'utilise des pinceaux et des stylos à bille Kuretake pour le dessin au trait et le bon vieux Photoshop CS2 avec une Wacom Intuos pour le travail numérique.

CONSEIL : la bande dessinée est d'abord une discipline avant d'être un art. Pour entrer dans ce milieu, vous devez prouver aux éditeurs que vous êtes à la fois un excellent dessinateur et que vous respectez vos délais — à chaque fois. La meilleure façon de se faire remarquer c'est de publier soi-même ses bandes dessinées. Cela vous permet de découvrir si vous êtes fait pour faire de la BD. L'autodiscipline est la clé du succès. Les éditeurs de BD ne s'intéressent qu'aux portfolios solides qui contiennent des pages de BD imprimées, plutôt qu'aux pages de garde ou aux dessins de personnages.

Il y a une dizaine d'années, j'ai publié des bandes dessinées avec mon frère. Nous avons participé à des conventions pour vendre nos titres et nous nous sommes constitué un petit public. Cette exposition progressive nous a fait connaître auprès des éditeurs qui nous ont offert la possibilité de travailler à la fois sur du contenu en franchise et sur nos propres titres. Depuis, nous faisons des bandes dessinées et des animations.

Genzoman est Gonzalo Ordoñez, un artiste chilien indépendant. Son style épique est particulièrement adapté aux jeux vidéo et à la mythologie. Les œuvres de Genzoman se retrouvent dans : UDON Entertainment, *Ultra Street Fighter IV* tenues alternatives (Capcom), couvertures de BD *Street Fighter Unlimited*, *Street Fighter X Tekken* (version américaine), *World of Warcraft : Hearthstone* (Blizzard), *Marvel : War of Heroes*, *Yu-Gi-Oh!* cartes à collectionner (Konami), *Legend of the Five Rings*, *Universal Fighting System*, *Myths and Legends*, *Everything Mythology* (National Geographic Kids), couvertures de *Pathfinder*, *Castle Age*, *Double Dragon : NEON*, *Alpha Squad*, la BD préquelle *Le Choc des Titans* (Warner Bros., Legendary Pictures), concepts pour le film *Godzilla* (Legendary Pictures/Toho) ainsi que dans des projets pour Wayforward Technologies, Hasbro et Disney. En 2011, Genzoman a publié sa première compilation intitulée *Legendary Visions* chez UDON. Il lance actuellement un projet Patreon.com et travaille sur sa propre bande dessinée intitulée *The Wanderer*.

INSPIRATION : je suis toujours à la recherche d'inspiration dans la musique, la lecture, les films et les jeux vidéo. Cela m'aide à comprendre ce qui est populaire et tendance dans le secteur.

FAVORIS :

Citation – Extrait d'*Acrobat* par U2 : « Dans les rêves commencent les responsabilités. »

Artistes – Kazushi Hagiwara, Frazetta, Quique Alcatena, Sadamoto, Otomo, Amano, HR Giger, Gericault et James O' Barr

Personnes – Bono, Shigeru Miyamoto et Jean-Michel Jarre

Livre – *La dernière licorne* par Peter S. Beagle

Films – *Alien*, *Aliens*, *Le Bon, la Brute et le Truand*, *2001 : L'Odyssée de l'espace*, *Dr. Strangelove*, *Kill Bill 1 et 2*, *The End of Evangelion*, *Akira*, *Fievel et le nouveau monde*, *Le Petit dinosaure*, *Brisby et le secret de NIMH* et *Macross Plus*

OUTILS : j'utilise Photoshop CS4 avec une tablette Intuos Pro et une Bamboo. Je travaille en numérique pour des raisons écologiques, je ne veux pas gaspiller de papier.

CONSEIL : dans les années 90, il était difficile de percer dans ce milieu, car il fallait avoir des contacts. Maintenant que nous vivons dans une ère plus démocratique, les artistes peuvent s'exposer en ligne. Je vous recommande d'utiliser les réseaux sociaux (Facebook, Instagram, Tumblr, Twitter, etc.) et de mettre à jour vos contenus autant que possible. J'ai percé grâce à *World of Warcraft* lorsque mes illustrations ont servi pour l'écran de chargement de *La Croisade ardente* à une époque où le jeu comptait près de 14 millions de joueurs.



GENZOMAN

ILLUSTRATEUR
INDÉPENDANT

Genzoman.DeviantArt.com

Facebook.com/Genzoman

Genzoman.tumblr.com

Instagram : @mrgenzoman

Twitter : @MrGenzoman

www.livestream.com/
Genzoman



© JC Caurette

KIM JUNG GI

DESSINATEUR DE BD
ET ARTISTE

KimJungGiUS.com (États-Unis)

www.KimJungGi.net (Europe)

Facebook.com/junggiking

superani.com

Instagram : @kimjunggius

Twitter : @kimjunggidirect

Kim Jung Gi est un artiste sud-coréen reconnu dont le style unique et les talents de dessinateur ont attiré l'attention de millions de personnes dans le monde entier. Jung Gi a la capacité de visualiser le dessin qu'il veut créer avant de tracer le premier trait. À l'aide de ce qu'il décrit comme des images mentales, Jung Gi dessine sans croquis ni référence photographique. Il étonne les spectateurs du monde entier avec ses dessins en direct, démontrant ainsi son talent pour remplir de peintures complexes un mur vide, le tout de tête.

À 19 ans, Jung Gi s'est inscrit aux cours d'art et de design à l'université Dong-Eui de Busan, célèbre pour son enseignement technique. Il s'est inspiré de son interaction avec les 23 000 autres étudiants du campus. Jung Gi a fait son service militaire, obligatoire pour chaque Coréen, et a servi plus de deux ans dans les forces spéciales. Cela lui a donné l'occasion de mémoriser un nombre incroyable de véhicules et d'armes.

Funny Funny, la première publication de Jung Gi est parue dans le *manwha* (bande dessinée) *Young Jump*. Ensuite, il y a eu plusieurs histoires courtes et quelques expositions avant que Jung Gi ne commence à enseigner le style *manwha* dans des universités et des écoles privées. Entre 2008 et 2010, il a dessiné les six volumes de *TLT - Tiger the Long Tail*, adaptant un scénario de Seung-Jin Park. En 2007, 2011, 2013 et 2015, il a publié quatre carnets de croquis de près de 3 000 pages. Il a également publié *SpyGames* en 2014 avec le célèbre écrivain français Jean-David Morvan.

Lors de l'inauguration d'un musée pour présenter son travail à Penang, en Malaisie, en juin 2015, Jung Gi est entré dans le *livre des records* dans la catégorie du « plus long dessin par individu dans l'art fisheye ».

Actuellement, quand Jung Gi ne travaille pas dans la publicité pour une entreprise coréenne ou qu'il ne dirige pas AniChanga, son école de dessin à Séoul, il voyage dans le monde pour rencontrer ses fans et s'inspirer !

INSPIRATION : j'observe les choses, tout le temps. Je n'utilise pas de références lorsque je dessine, mais je collectionne en permanence les ressources visuelles. Je les observe attentivement au quotidien, presque par habitude. J'étudie des images de toutes sortes et de tous genres.

Jazza a commencé à produire du contenu d'animation web à l'âge de 13 ans. Après le lycée, il a continué à produire des animations pour de courtes vidéos et des jeux, décrochant le parrainage de sites web populaires tels que Newgrounds et Armor Games. Il a également produit des jeux flash avec plus de 100 millions de sessions de jeu.

En 2013, il a créé des animations et des tutoriels artistiques sur sa chaîne YouTube «Draw With Jazza». Au début, il publiait une vidéo par semaine avant d'augmenter la périodicité au fur et à mesure que l'audience croissait. Aujourd'hui, Jazza continue de produire des contenus innovants sur YouTube, tout en dirigeant son propre studio, en créant des tutoriels et des ressources artistiques à partager et à vendre en ligne. Jazza est également musicien professionnel, écrivain, doubleur et directeur artistique. Il est passionné par la création de mondes, de personnages et d'histoires pour le plaisir du public !

INSPIRATION : je trouve l'inspiration dans un mélange de centres d'intérêt créatifs (art, musique, artisanat, écriture), et en appréciant constamment la production créative des autres.

FAVORIS :

Citation – « Demain, vous recevrez peut-être un coup de téléphone pour vous annoncer quelque chose de merveilleux, ou pour vous annoncer quelque chose d'horrible. » — Regina Spektor

Personnes – Ma femme et mon bébé

Artistes – J. Scott Campbell et Patrick Brown

Film – *La Planète au trésor* et la plupart des animations de Disney/Pixar

OUTILS : j'utilise Adobe Photoshop et mes pinceaux Photoshop personnalisés (disponibles dans ma boutique en ligne) sur une tablette Wacom Cintiq 27QHD.

CONSEIL : avec le temps, j'ai acquis une expérience dans l'art numérique et dans l'animation, notamment en produisant des animations indépendantes et des jeux flash pour du parrainage. Ma chance m'est venue quand j'ai décidé de concentrer mes efforts sur ma chaîne YouTube et que celle-ci a pris son envol. Cela m'a ouvert tout plein d'opportunités artistiques. Devenir artiste professionnel, c'est comme devenir un professionnel dans n'importe quel autre domaine, cela demande du temps, de la pratique, de la patience et BEAUCOUP de travail.



JAZZA

ANIMATEUR ET
DIRECTEUR ARTISTIQUE

[YouTube.com/DrawWithJazza](https://www.youtube.com/DrawWithJazza)

[JazzaStudios.com](https://www.jazzastudios.com)

[twitch.tv/LiveWithJazza](https://www.twitch.tv/LiveWithJazza)

Twitter : @josiahbrooks



LOISH

ARTISTE NUMÉRIQUE
ET ANIMATRICE

www.loish.net

blog.loish.net

Facebook.com/loish.fans

Loish.DeviantArt.com

INPRNT.com/gallery/loish

Society6.com/loish

Lois van Baarle (Loish) vit à Utrecht (Pays-Bas), mais elle a vécu dans le monde entier, notamment aux États-Unis, en Indonésie, en France et en Belgique. Loish dessine depuis le jour où elle a appris à tenir un crayon et elle a commencé à apprendre à dessiner sur ordinateur dès son adolescence. Elle a ensuite étudié l'animation et elle est devenue indépendante peu après avoir obtenu son diplôme universitaire. Loish travaille en tant qu'artiste numérique et animatrice indépendante, faisant principalement de la création de personnages. Parmi ses clients figurent Psyop, Lego, Guerrilla Games, Nick Jr. et bien d'autres, pour lesquels elle crée des personnages pour une multitude de projets.

INSPIRATION : je m'inspire en profitant de la nature, de la mode et des belles choses qui m'entourent. Mes principales sources d'inspiration sont les couleurs et les combinaisons de couleurs attrayantes, qui sont généralement le point de départ de mon travail.

FAVORIS :

Citation – Je n'ai pas vraiment de citation préférée... mais j'adore les citations de mes émissions préférées, alors je vais dire « ces bretzels me donnent soif » (réplique célèbre de Jerry Seinfeld dans « The Alternate Side », NDT.)

OUTILS : tous mes travaux sont créés en numérique avec Adobe Photoshop CS5 extended, une Cintiq 24HD, une Cintiq Companion ou une Intuos4. Il m'arrive de faire des croquis sur papier, mais ce n'est pas une partie essentielle de mon processus de dessin. Pour l'instant, je trouve que le numérique est le moyen le plus efficace et le plus souple pour travailler.

CONSEIL : pour débiter dans ce milieu, il est important de trouver sa propre voix artistique et sa propre façon de travailler, puis de les partager avec le monde entier. Internet est une source d'inspiration considérable pour moi : je m'y fais des amis et j'y trouve des opportunités de travail. Je ne m'attendais pas à ce que cela se produise lorsque j'ai commencé à mettre mes gribouillis en ligne ! Ma grande réussite a sans aucun doute été de me constituer une base de fans.

PLUS DE 1 000 DESSINS DE PERSONNAGES RÉALISÉS PAR **100 ARTISTES CÉLÈBRES**



« Imaginez un livre dans lequel vos artistes préférés révèlent les secrets du dessin anatomique, du design et du mouvement à travers une multitude de types de personnages. Ce livre c'est *Apprenez avec 100 artistes célèbres !* »

— LORENZO ETHERINGTON

« La variété des styles et des références en fait un ouvrage indispensable pour tout le monde. J'achète le mien tout de suite ! »

— REIQ

« C'est vraiment un livre que j'aurais aimé avoir à l'école d'art ! »

— WOUTER TULP

« C'est génial d'être dans ce livre. La liste des talents est incroyable. »

— WARREN LOUW

« C'est un honneur d'être invité à contribuer à un projet comme celui-ci avec autant d'artistes fantastiques ! »

— CHAMBA

« Très enthousiasmé par ce livre. Plein de talents extraordinaires, c'est le genre de livre que je veux avoir dans ma bibliothèque ! »

— LOOPYDAVE



**Pour plus d'informations sur les nouveaux projets de
21 Draw, ou si vous souhaitez acheter une version e-book,
rendez-vous sur [Books.21-draw.com/fr](https://books.21-draw.com/fr)**

**Vous pouvez également nous suivre sur Facebook où nous publions
des informations sur nos nouveaux projets auxquels participent
quelques-uns des plus grands et des meilleurs artistes du genre :
www.facebook.com/21draw**



Dans ce manuel de dessin rempli d'inspiration, vous allez découvrir des artistes de renommée mondiale comme LOISH, TOM BANCROFT, STEVE RUDE, WARREN LOUW, pour ne citer que quelques-unes des légendes du milieu ayant travaillé pour DISNEY, MARVEL, DC, DREAMWORKS et PIXAR qui ont participé à cet ouvrage !

Ils parlent de tout, du choix des matériaux, des bases de l'ILLUSTRATION, des proportions et de la perspective, du DESSIN DE PERSONNAGES, de l'environnement, de la composition, et de plein d'autres choses ! Dans ce livre extraordinaire et unique, 18 des meilleurs artistes au monde seront vos guides !



Plein de tutoriels et d'œuvres extraordinaires, le Manuel de l'illustrateur a été financé sur Kickstarter par 2 836 personnes qui ont versé près de 200 000 dollars. Lancez-vous donc, améliorez votre technique et amusez-vous !



www.21-draw.com

ISBN: 978-91-639-0657-2

