

## Comment dessiner différents types de visages ? les secrets de la déformation des proportions

Comme nous l'avons vu dans l'article précédent, [dessiner une tête](#) n'est pas si difficile que ça avec la méthodologie que je vous ai montrée. Dans cet article, nous allons voir comment il est possible de construire tous les types de visages avec cette même technique.

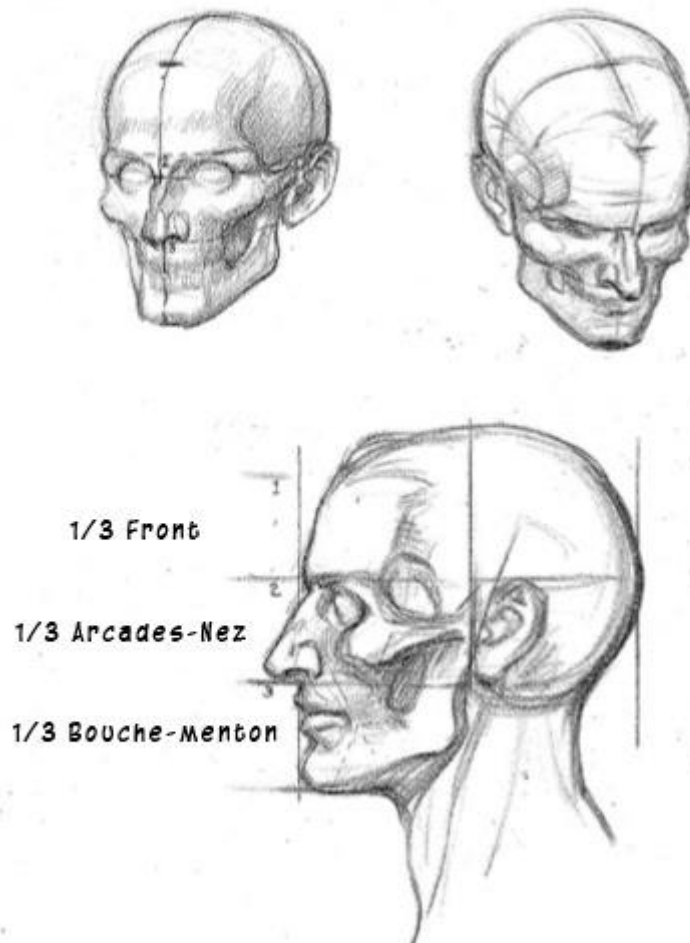
Il s'agit ici de varier les proportions de chaque partie osseuse du visage comme les pommettes, la mâchoire, le front, le dôme du crâne et l'arrière de la tête. Comme en caricature, ou dans le character design pour les jeux vidéos, on adapte les proportions de la tête avant de poser les détails du visage. Chaque forme de visage peut révéler la personnalité d'un personnage, et donne parfois des indices sur la psychologie et l'histoire de celui-ci.

### Anatomie du crâne

Cet article n'est pas dédié à l'anatomie, mais je tiens à vous montrer les structures que l'on trouve sous la peau et que les débutants ont tendance à oublier pour dessiner les visages. La peau s'adapte à l'anatomie sous-jacente, si vous n'avez aucune connaissance de la structure osseuse et musculaire humaine, il sera toujours difficile pour vous de dessiner un visage.

Cela dit, pas besoin de connaître tous les noms de l'anatomie et tous les termes de biomécanique pour pouvoir réaliser un dessin correct de visage.

Observez ce dessin qui montre la structure osseuse du crâne et les proportions de base chez un individu normal :

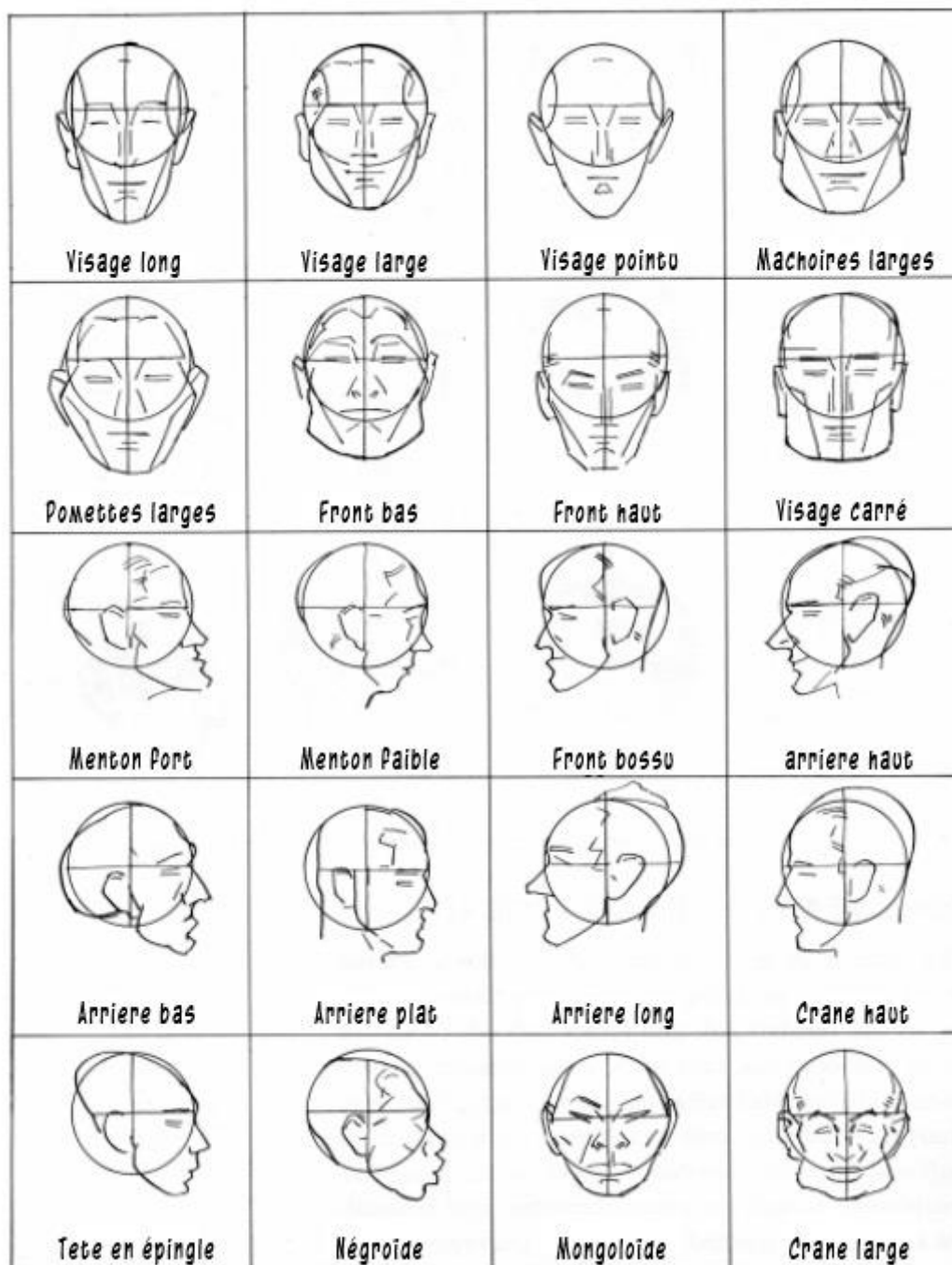


En proportion, le front représente un tiers de la longueur du visage, ce qui est à peu près identique à la distance entre les arcades sourcilières et la base du nez, mais aussi entre la base du nez et le bas du menton. On doit ajouter la hauteur du sommet du crâne (où s'implante la chevelure), pour obtenir la hauteur véritable du crâne humain.

Ce sont ces parties osseuses que l'on va déformer pour donner du caractère à notre personnage. En variant les proportions des parties « dures » (osseuses) de l'anatomie, on pourra ainsi mettre en valeur les parties « molles » (comme les yeux, la bouche, le nez, les oreilles et tous les muscles qui se rattachent aux parties osseuses).

## Topologies du visage

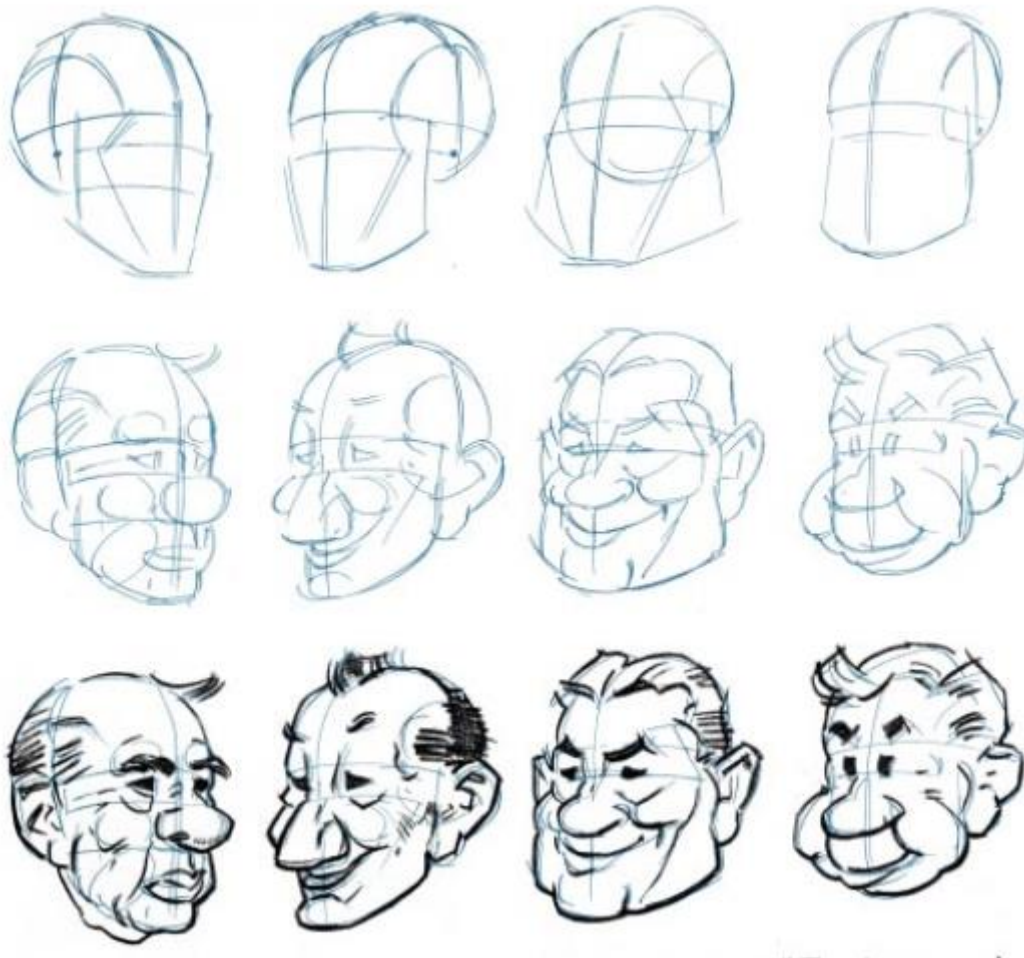
Sur cette image, vous pouvez remarquer les différents types de visages existants. Il suffit de déformer une partie anatomique par rapport à une autre pour générer des visages uniques et crédibles :



Chaque type de visage correspond à une personnalité différente. Que ce soit pour le dessin de bande dessinée ou le dessin de manga, vous devrez adapter les

proportions du crâne et donc du visage aux traits de caractère du héros ou des personnages secondaires.

Le plus simple est de dessiner le visage de face ou de profil, puis passer le visage en perspective. Construisez toujours votre dessin de la même façon. À force de travailler cette méthode, elle sera aussi automatique que la respiration. Vous n'y penserez même plus.



## Comment déformer un visage et changer les proportions du crâne?

Pour déformer un visage, il est nécessaire de **se concentrer sur une partie à la fois dans un premier temps**. Si vous essayez de déformer tout à la fois, vous ne donnerez pas plus de caractère à votre personnage, car pour qu'une déformation fasse vraiment son effet, il est nécessaire que les autres parties anatomiques restent bien proportionnées. Prenez le temps par exemple de déformer le menton, ou les arcades sourcilières, ou la hauteur du front, ou la largeur des pommettes, ou l'épaisseur de la mâchoire, etc... dès que vous maîtriserez le concept, vous pourrez vous amuser à déformer plusieurs parties sur un même visage.

Si vous travaillez d'après photo et si vous utilisez un logiciel comme Photoshop, il existe des techniques qui vous permettent de déformer n'importe quelle partie du visage. La technique que je vais vous montrer est utilisée par de nombreux caricaturistes professionnels pour essayer différentes proportions. Voici un exemple en utilisant le filtre "liquéfaction" sous Photoshop CS5 :



visage normal, plutôt bien proportionné





mâchoires larges, dentition importante



visage carré



front bas

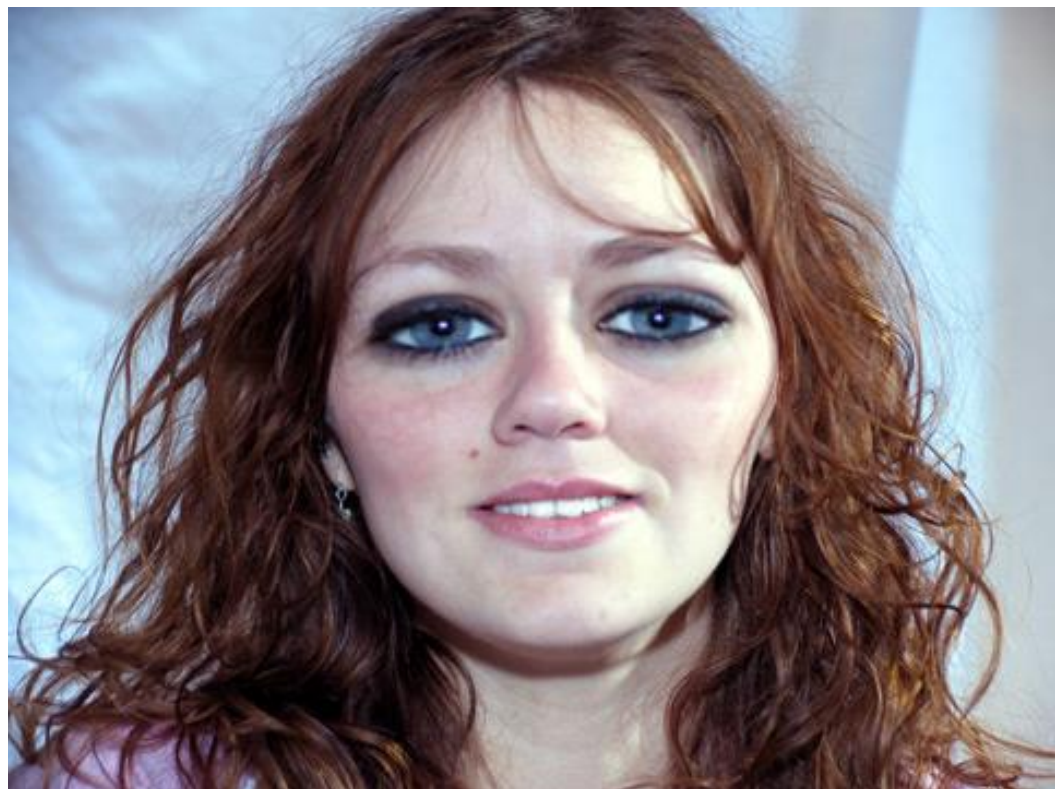


front haut





pommettes larges



grandes orbites

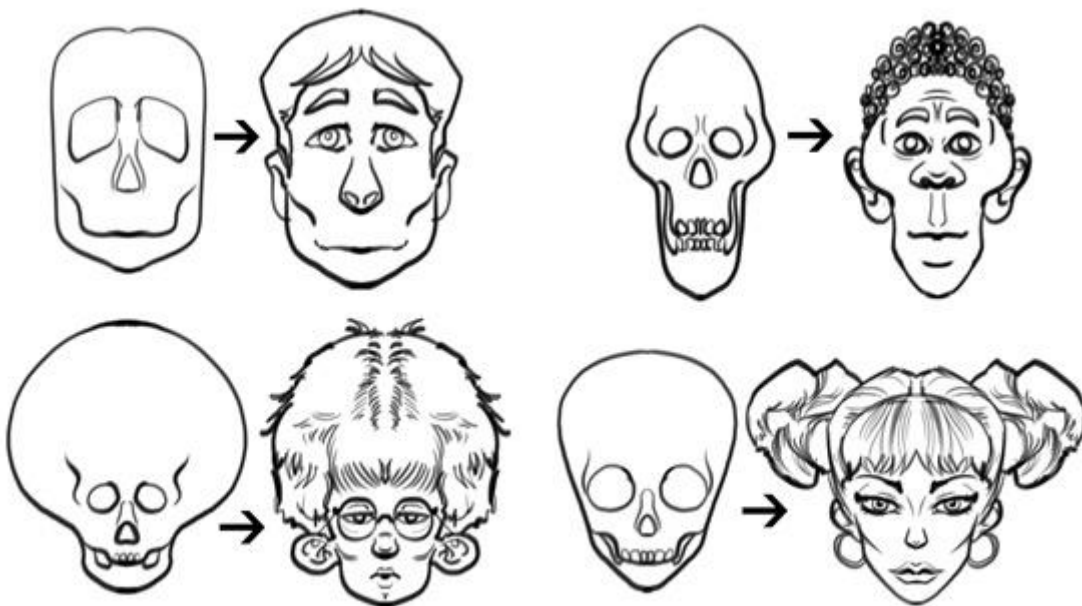
On pourrait continuer à déformer le visage pendant des heures (c'est un métier! ^^), vous aurez compris l'idée.



## Quelques exemples de création

Voici ce que j'ai pu produire en quelques minutes de dessin sur ma tablette graphique (j'ai utilisé le logiciel [SketchbookPro](#) avec l'option "symétrie horizontale" activée).

Je ne me suis pas vraiment concentré sur le design, c'était simplement pour illustrer la puissance de la technique :



J'ai volontairement laissé les étapes de construction pour vous démontrer encore une fois que les formes de base sont absolument indispensables pour réaliser un dessin de visage (et tout autre dessin d'ailleurs!).

## Exercice pratique

Voici différents types de crânes. Faites un dessin de visage à partir de ces crânes. Si vous trouvez cet exercice trop difficile, imprimez l'image, et dessinez par-dessus :



Ne vous découragez pas si vous n'y arrivez pas. Il est possible que vous n'ayez pas encore suffisamment de connaissances en anatomie (exemple: dessiner le nez, dessiner la bouche, dessiner les yeux...); une bonne nouvelle pour vous, c'est que je compte commencer à rédiger des articles sur l'anatomie cet été!

Cela dit, rien ne vous empêche de tester sur vos proches: amusez-vous à déformer les visages de vos amis et des membres de votre famille. Vous risquez de bien rigoler, croyez-moi!

**À vos crayons!**

>>> [dessiner les expressions du visage](#)