

Guide Pratique : Dessiner une Voiture comme un Pro

La Règle des Proportions (La Méthode des Roues)

- La longueur standard : Une voiture moyenne mesure environ 3 à 3,5 roues de long.
- L'empattement : La distance entre le centre des deux roues définit la stabilité visuelle du véhicule.
- La ligne de ceinture : Tracez une ligne horizontale à mi-hauteur pour aligner le bas des vitres et définir le volume de la carrosserie.
- Hauteur du toit : Le toit représente généralement environ 1,5 à 2 fois la hauteur d'une roue.

Étapes de Construction

- Étape 1 : Esquissez des formes géométriques simples (cubes et cylindres) pour définir le volume global dans l'espace.
- Étape 2 : Placez les centres des roues pour ancrer le véhicule sur le sol.
- Étape 3 : Dessinez la silhouette principale en reliant les volumes (capot, habitacle, coffre).
- Étape 4 : Affinez les passages de roues et la forme des vitrages.
- Étape 5 : Ajoutez les détails techniques : phares, calandre, rétroviseurs et poignées de porte.

Maîtriser la Perspective

- Ligne d'horizon : Placez-la au niveau des yeux pour déterminer si vous regardez la voiture d'en haut ou d'en bas.
- Points de fuite : Utilisez deux points de fuite pour donner de la profondeur aux lignes de fuite du capot et des portières.
- Raccourcissement : Les éléments les plus éloignés du spectateur doivent être légèrement plus petits et moins détaillés.
- Angle de vue : Un angle de trois-quarts avant est idéal pour montrer à la fois le profil et la face avant du véhicule.

Conseils de Finition et Dynamisme

- Gestion des reflets : Utilisez des dégradés pour simuler la courbure de la carrosserie métallique.
- Ombres portées : Ajoutez une ombre sombre sous la voiture pour l'ancrer au sol et éviter l'effet de flottement.
- Lignes de force : Accentuez les lignes de caractère sur les flancs pour donner une impression de vitesse.

- Épaisseur du trait : Utilisez un trait plus épais pour les contours extérieurs et plus fin pour les détails intérieurs.