

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	6
QUELQUES NOTIONS D'ANATOMIE	8
MATÉRIEL ET FOURNITURES DE BASE	10
DESSINER LES FORMES ÉLÉMENTAIRES D'UN ANIMAL	12
MESURES ET VÉRIFICATIONS	16
LE RENDU DES MODELÉS AU CRAYON GRAPHITE	18
LE TRACÉ	20
POINTS DE VUE DIFFÉRENTS	22
QUEL MÉDIUM CHOISIR ?	24
LES ÉTUDES AU FUSAIN ET AU PASTEL	26
LES ÉTUDES À L'AQUARELLE	28
LES FONDS GRIS OU DE COULEUR	30
OBSERVER DE PRÈS	32
DESSINER À PARTIR DE MODÈLES VIVANTS	36
MOUVEMENT ET DYNAMIQUE	40
PERSONNALITÉ ET EXPRESSION	42
LE DESSIN STYLISÉ	44
LE DESSIN D'ANIMATION	46
INDEX	48

