

Les Cours de Dessin et d'Arts Visuels de Carol Scown-Raynal

scownillustration.com

Reproduction interdite ©2018-2021

« *I don't need time, I need deadlines* »
« *Je n'ai pas besoin de temps, j'ai besoin de dates limites* »
Duke Ellington

Carol Scown-Raynal a une expérience professionnelle de plus de 30 ans en tant que Graphic Designer (Designer-Graphiste), Peintre-Illustratrice et Dessinatrice spécialisée dans l'Illustration et la Bande-Dessinée. Elle a suivi des cours dans plusieurs écoles d'art et fait des stages dans des ateliers d'artistes, elle a aussi travaillé en entreprise sur des projets concrets dans le monde du graphisme et de la communication et créé des illustrations pour des magazines ou pour des particuliers. Depuis quelques années, elle enseigne le dessin, base incontournable pour maîtriser les arts visuels, et possède un petit « laboratoire » d'art visuel qui lui permet de continuer ses recherches sur la création d'images, afin de mieux transmettre à ses élèves désireux d'apprendre ou d'approfondir leur connaissance dans ce vaste domaine. Son cursus et son CV sont disponibles sur son site internet scownillustration.com

Points principaux pour embrasser une carrière artistique dans le monde de l'Art Visuel :

- Savoir dessiner (c'est un atout – c'est apprendre à voir)
- Personnalité du candidat
- Culture générale
- Culture générale artistique
- Créativité de l'élève
- Ouverture d'esprit de l'élève
- La connaissance des arts de l'élève
- La sensibilité de l'élève

Les Bases du Dessin

. Dessin au trait – Dessin en valeur

Le dessin – Le dessin au trait, le point, la ligne

Expression en valeur (ombres et lumières) : formes et volumes

. La Perspective (linéaire, atmosphérique)

. Les Lois de la Composition/Cadrage/Point de vue

. La Couleur : Théorie et Harmonies

. Sémiologie et Analyse d'image

L'Homme

- Le Corps Humain – La Tête, le Visage

- . Anatomie artistique
- . Morphologie et étude des mouvements
- . Introduction à la caricature

- Dessin de personnage - croquis linéaire de personnages

- Les Vêtements et les Plis

- Création de personnages (Character Design)

- . Créer un personnage de A à Z

L'Animal

Anatomie Animale

- Anatomie comparée
- Le Chat
- Le Chien
- Le Cheval
- Les Fauves
- Les Animaux Sauvages
- Les textures : Poils, Plumes, Écailles...

Le Paysage

Les Applications du Dessin

Illustration
Création de personnages (Character Design)
Bande Dessinée (Franco-Belge et les Comics/Cartoons)
Manga
Lettering : le dessin de lettres
Dessin de Publicité et le Graphisme
Dessin de Mode
Décoration

La Peinture : les techniques et les gestes

- . Acrylique
- . Aquarelle
- . Gouache

Histoire de l'Art et les Thèmes pouvant être étudiés

- . Les différents courants artistiques
- . Lascaux
- . Le Bauhaus
- . Léonard de Vinci
- . Les peintres impressionnistes
- . J.-A. Ingres
- . P.-A. Bourdelle
- . Le Pixel Art
- . Keith Haring
- . Matisse
- . Giacometti
- . Toulouse-Lautrec
- . Pierre Soulages
- . Picasso
- . La Presse
- . L'invention de l'écriture et le Musée Champollion
- . L'Architecture
- . Les livres et leur histoire
- . Les dessins et dessins animés des années 50, 60, 70
- . Le jeu vidéo
- . Le Manga
- . Les chats
- . La Faunes et la Flore
- . Notre Environnement, notre Planète
- . L'Evolution des espèces/Zoologie

Photographie

- . Prises de vue : les techniques
- . Traitement de l'image sous Photoshop
- . Image imprimée vs Image pour le web

Graphisme

- . La Chaîne Graphique
- . La Typographie
- . La Mise en Page
- . L'Identité Visuelle

Design

Moulage : créer ses moulages ou dessiner en 3D

Gravure : Apprendre à faire des gravures

Arts Numériques

- . **Photoshop** (Photographie, Dessin et peinture numérique)
- . **Procreate** (Dessin et peinture numérique)
- . **Corel Draw** (dessin vectoriel)
- . **Corel Painter** (peinture numérique)

Autres Techniques de Dessin

- . Le Pochoir
- . Le Papercut

Les différentes techniques d'Animation

- . Les Dessins Animés
- . Les Flip books
- . La pâte à modeler et autres objets
- . La Vidéo Stop Motion
- . Animation sous Procreate

Le Book : créer son book, le faire évoluer

Le Projet Final (et son processus)

- Bien choisir son projet. Quelques exemples :
- . Créer le graphisme de son site internet (uniquement via Zoom)
 - . Créer son livre illustré de A à Z sur le thème de votre choix
 - . Créer des planches d'études
 - . Créer une Bande Dessinée sur le thème de votre choix
 - . Créer un logo, une identité visuelle
 - . Créer un lettrage à des fins professionnelles pour vous sortir du lot
 - . Créer son livre d'artiste
 - . Etc...