

apprendre à dessiner les

mangas

les personnages

proportions  visages  mouvements



marabout d'crayon

Go Office

apprendre à dessiner les **mangas**



les personnages

 **proportions**

 **visages**

 **mouvements**



Table des matières



Chapitre 1

Dessiner au crayon 7

Le gribouillage et l'esquisse, les premières étapes d'un manga 8

Les mangas destinés à être publiés sont d'abord dessinés au crayon

(ou portemine) 10

Les étapes 10

Réaliser des dessins de la taille d'une carte postale 12

Les étapes du crayonné 16

Choisir un type de crayon en fonction de la taille du dessin 18

Les crayons pour les crayonnés 20

Chapitre 2

Dessiner le visage 21

Les visages : première étape, l'ébauche 22

La tête est ovale 22

Dessiner la tête par étapes 25

Bien exploiter le croquis de base 32

Dessiner des visages de profil 38

Quatre types de profil 40

Traits du visage (yeux, bouche, nez, oreilles et sourcils) 42

Pour dessiner les yeux 42

Yeux masculins 44

Yeux féminins 46

Rendu des yeux et du mouvement 47

Quatre types de bouche 50

Trois types de nez 52

Deux types d'oreille 56

Les sourcils, extension de l'arête du nez 58

Dessiner les cheveux 60





Penser au sens de la spirale	62
Profils et mouvements des cheveux.....	66
Chapitre 3	
Dessiner le corps	73
Points importants	74
Les proportions de base	75
 Dessiner le corps par étapes.....	76
Dessiner un personnage de face, debout.....	76
Dessiner des personnages de profil.....	79
Vue de dos	81
Croquis de différentes poses	83
 Respecter les proportions	84
La clé de tout : la tête par rapport au corps.....	84
Équilibrer les proportions	86
Influence de la taille sur le rapport tête/corps.....	87
Différencier les personnages masculins et féminins	88
Jouer sur le rapport tête/corps pour créer ses personnages	91
Dessiner à partir d'une photo	96
 Les <i>chibi</i>	102
Comment dessiner un <i>chibi</i>	103
Transformer un personnage en <i>chibi</i>	106
Rapport tête/corps de divers <i>chibi</i>	107
Façon de bouger des <i>chibi</i>	108
 Chapitre 4	
Divers.....	111
Améliorer ses mangas.....	112
Personnages avec des voitures.....	114
Petites erreurs courantes	116

Avant-propos

Les mangas permettent d'exprimer toute une panoplie de sensations, de sentiments, d'idées, d'émotions, des plus simples, basiques et éphémères aux réflexions les plus profondes sur le monde qui nous entoure.

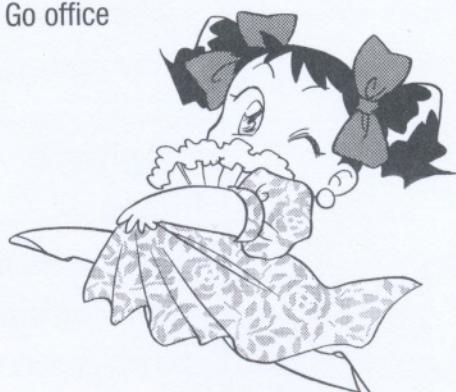
Auparavant édités uniquement au Japon, les mangas sont devenus un phénomène mondial, considérés à l'heure actuelle comme un des aspects de la culture japonaise à part entière.

Pour le mangaka professionnel que je suis devenu, dessiner des personnages de mangas et d'animes est un réel plaisir, et je ne compte plus les personnages que j'ai créés depuis mes débuts ! Au fil des années, j'ai eu de nombreuses discussions avec des amis travaillant dans ce domaine, et tout le monde est généralement d'accord pour dire qu'apprendre à dessiner au stylo est le premier gros obstacle à surmonter.

En effet, les mangas seraient un art très différent s'ils n'étaient pas réalisés au stylo. Pourtant, ce sujet est rarement abordé dans les livres sur les mangas, alors que c'est la principale difficulté pour les jeunes dessinateurs qui se lancent dans cette voie. Si on m'avait demandé de bien dessiner avec un stylo dès le début, je pense que ma nouvelle carrière se serait rapidement arrêtée !

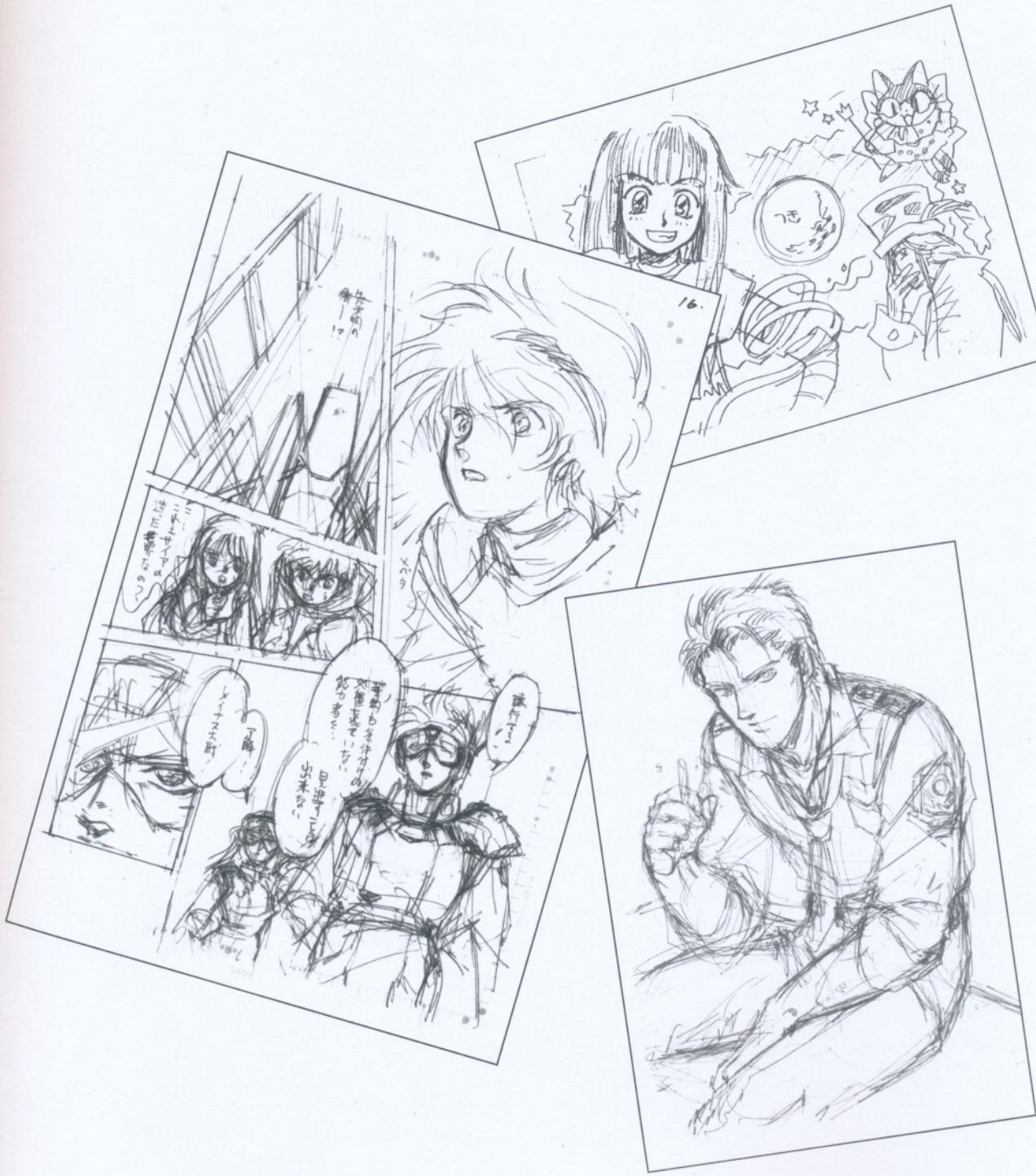
Mais avant de dessiner au stylo, il faut maîtriser les techniques du dessin au crayon. C'est une règle universelle : savoir dessiner au crayon est la base pour n'importe quel dessinateur. Il est donc très important que vous puissiez dessiner avec un crayon ou un portemine des personnages de mangas, dans toutes les positions et arborant les expressions les plus diverses. C'est en partant de ce principe que j'ai écrit ce livre.

Rio Yagizawa
Go office



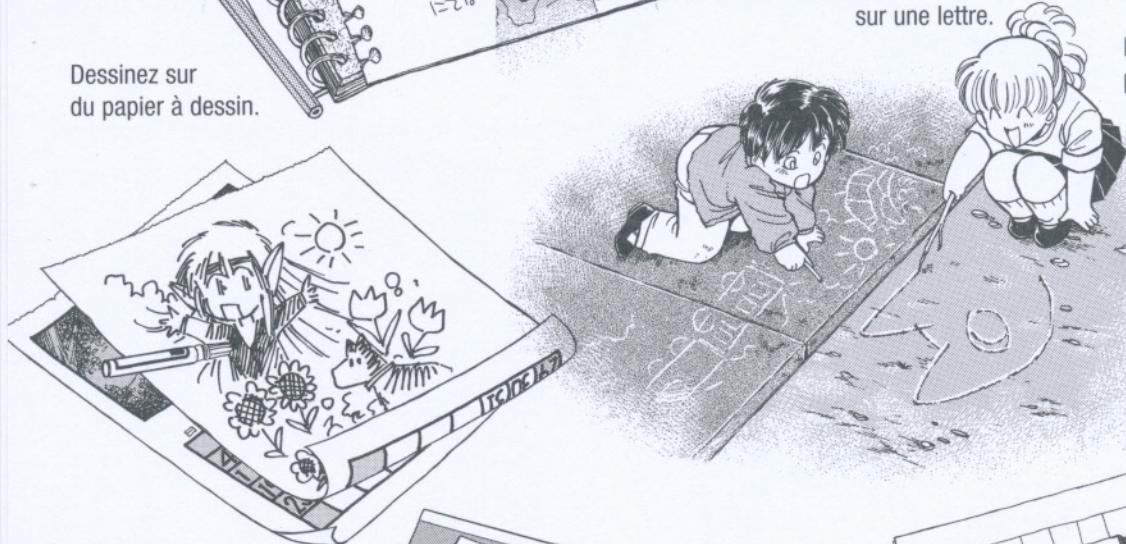
Chapitre 1

Dessiner au crayon

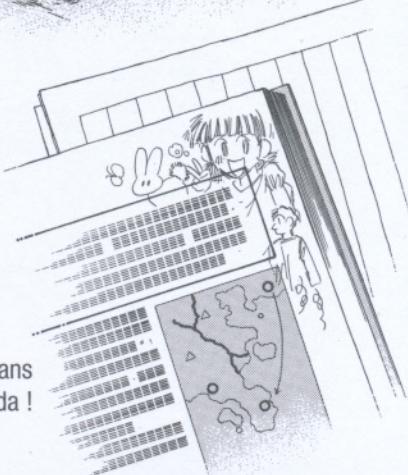
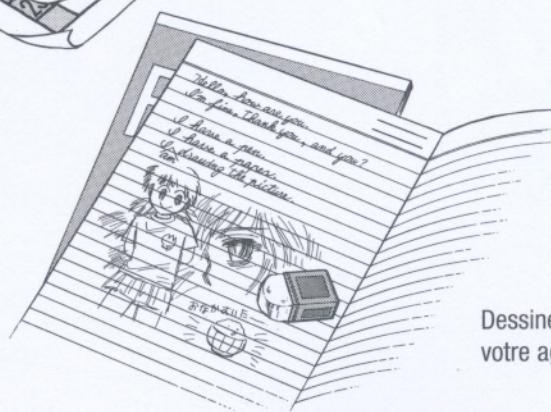


Le gribouillage et l'esquisse, les premières étapes d'un manga

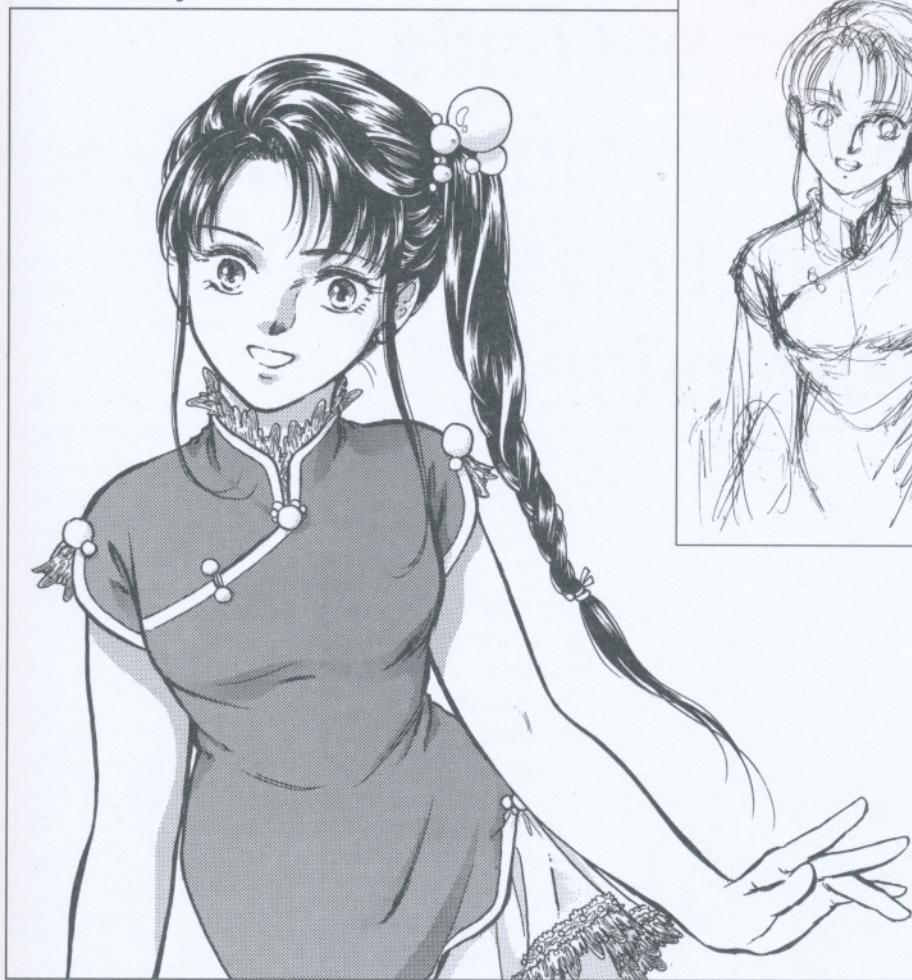
Pour commencer un manga, on crayonne des séries d'images à partir d'idées qui passent par la tête. Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'un crayon (ou un portemine) et de papier, toujours à portée de main.



Dessinez sur du papier brouillon.



Les personnages et les autres dessins sont d'abord tracés au crayon.



Dessin final



Ébauche

Même les auteurs de mangas et les illustrateurs commencent à travailler avec un crayon ou un portemine, faciles à utiliser.



Dessin au crayon



Œuvre achevée, encrée

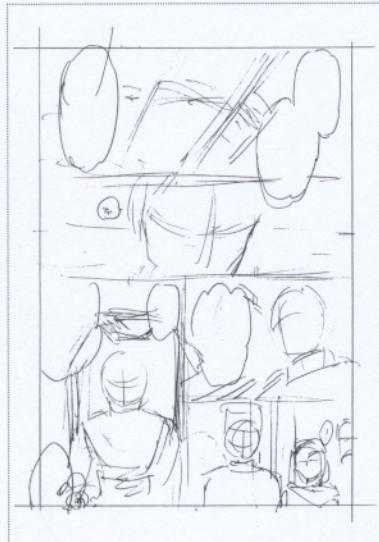
Les mangas destinés à être publiés sont d'abord dessinés au crayon (ou au portemine)

Les étapes

1. Crayonné

(1 à 3)

À ce stade, le dessinateur redessine l'illustration autant de fois que nécessaire jusqu'à ce qu'il soit satisfait. Réalisez soigneusement le crayonné, en essayant de reproduire l'image que vous avez dans votre tête.

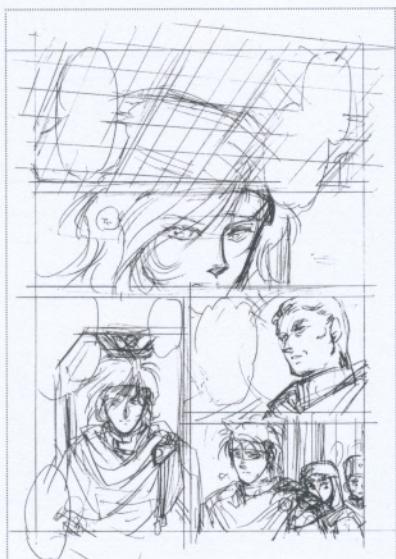


①

◀ Esquissez grossièrement les cases, l'emplacement des textes (bulles), ainsi que les personnages et la composition d'ensemble.

Tracez les bordures avec une règle. Réalisez les crayonnés des personnages.

②



③

2. Encrage

Encrez les personnages, l'arrière-plan et les lignes d'effets graphiques. Vous pouvez encrer les bordures des cases à ce stade, mais certains dessinateurs le font avant le crayonné.

◀ Dessinez le crayonné de l'arrière-plan des cases et tracez toutes les lignes de repère au crayon avec une règle.



3. Gommage

Vous pouvez gommer :
1) Après avoir fini
d'encrez l'arrière-plan,
ou
2) Une fois que
les personnages
sont encrés.

Ensuite, complétez le crayonné de l'arrière-plan et effacez les traits superflus.

N'oubliez pas que le crayon laisse des traces et a tendance à griser l'ensemble du dessin ; passez donc votre gomme sur toute la feuille pour unifier.



4. Remplissage des zones noires

Remplissez toutes les zones que vous voulez noircir avec de l'encre de Chine ou un marqueur. Gommez le crayon avant cette étape, sinon vous risquez de faire des bavures.



5. Blanc

Utilisez de la gouache blanche et un pinceau ou bien un correcteur liquide pour recouvrir des traces entre les bordures des cases ou à l'intérieur des bulles, ou des lignes superposées. C'est l'étape préliminaire à la mise en couleurs.

6. Trame

Posez la trame, vérifiez s'il reste des endroits à gommer ou à blanchir, ou des zones noires irrégulières. Vous avez terminé !

- Il s'agit des étapes standard pour réaliser un manga. Respectez-en l'ordre.



Taille d'une carte postale

Une carte postale fait environ la même taille qu'une case de manga classique. S'exercer à la composition et à l'équilibre sur un format carte postale, qu'elle soit verticale ou horizontale, est donc un bon exercice pour dessiner des mangas.

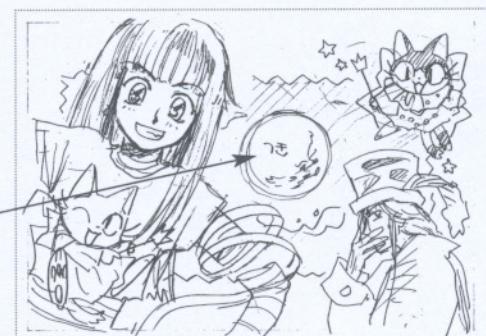


On peut déjà ajouter un texte au stade du crayonné puisque la composition du dessin est déjà déterminée. Vous pouvez aussi noter les endroits où vous ajouterez les zones noires et les trames.

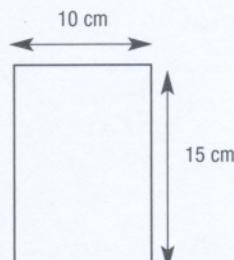
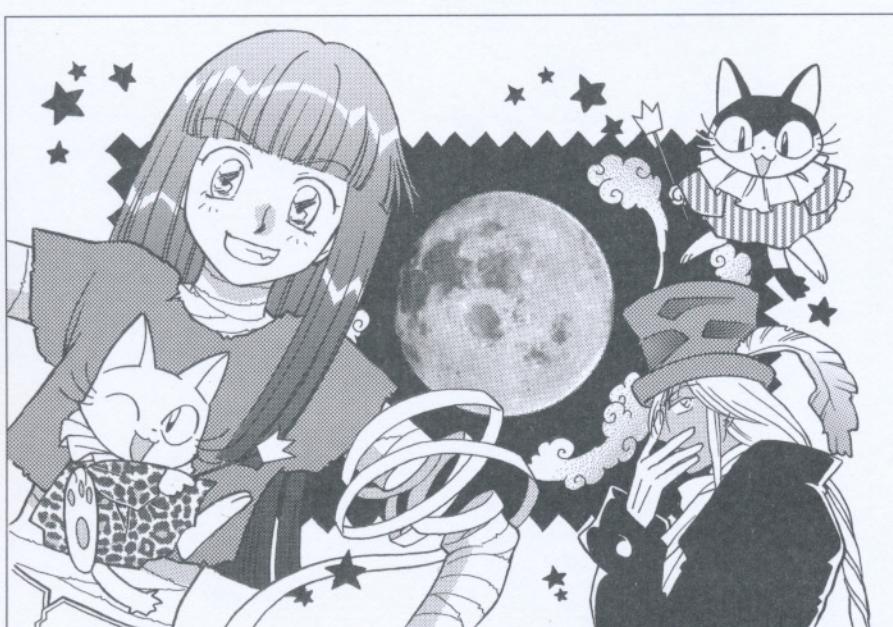


Le maillot de bain une pièce est transformé en bikini pendant l'encrage. Une fois que vous aurez réalisé un certain nombre de crayonnés, vous serez capable de les modifier directement au stylo. Les débutants devront d'abord rectifier le crayonné, pour éviter les grosses erreurs.

Au stade du crayonné, personne ne pourra distinguer ce que représentent ces lignes ; seul le dessinateur a besoin de le savoir.



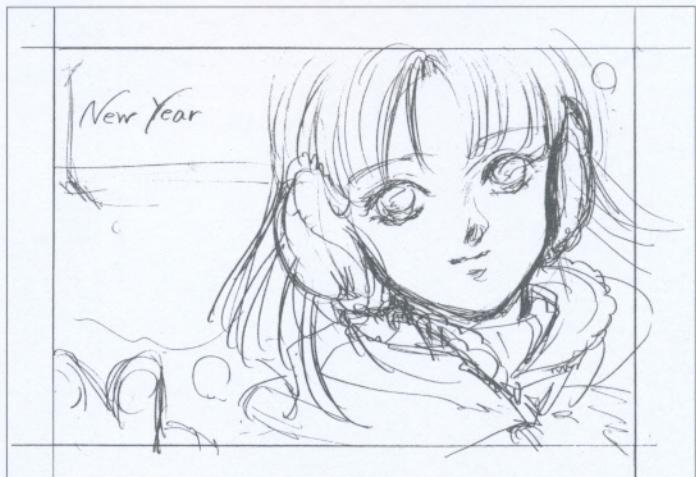
À ce stade, les vêtements et les cheveux comportent généralement plus de lignes qu'à la fin. L'objectif principal du crayonné est de concevoir l'image finale.



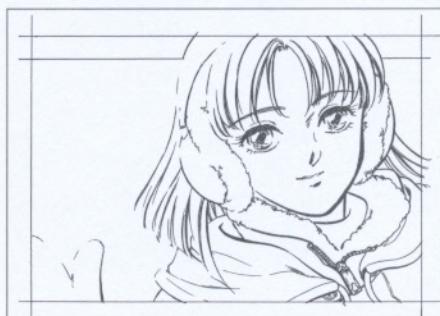
En dessinant sur le même format des visages en gros plan aussi bien que des plans éloignés avec des corps entiers, etc., vous apprendrez rapidement à créer des compositions de toutes les tailles.



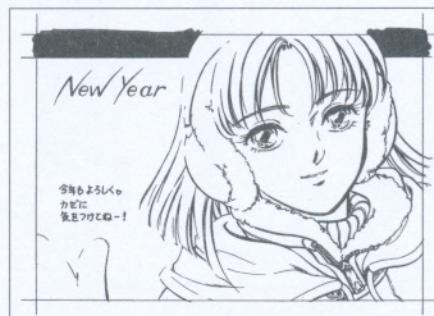
① Faites une ébauche au crayon, en posant les bases de la composition. Les dessinateurs recommencent souvent leurs esquisses autant de fois que nécessaire pour parvenir à l'image souhaitée. Pour vous aider, tracez un cadre de la taille d'une carte postale sur un morceau de papier un peu plus grand.



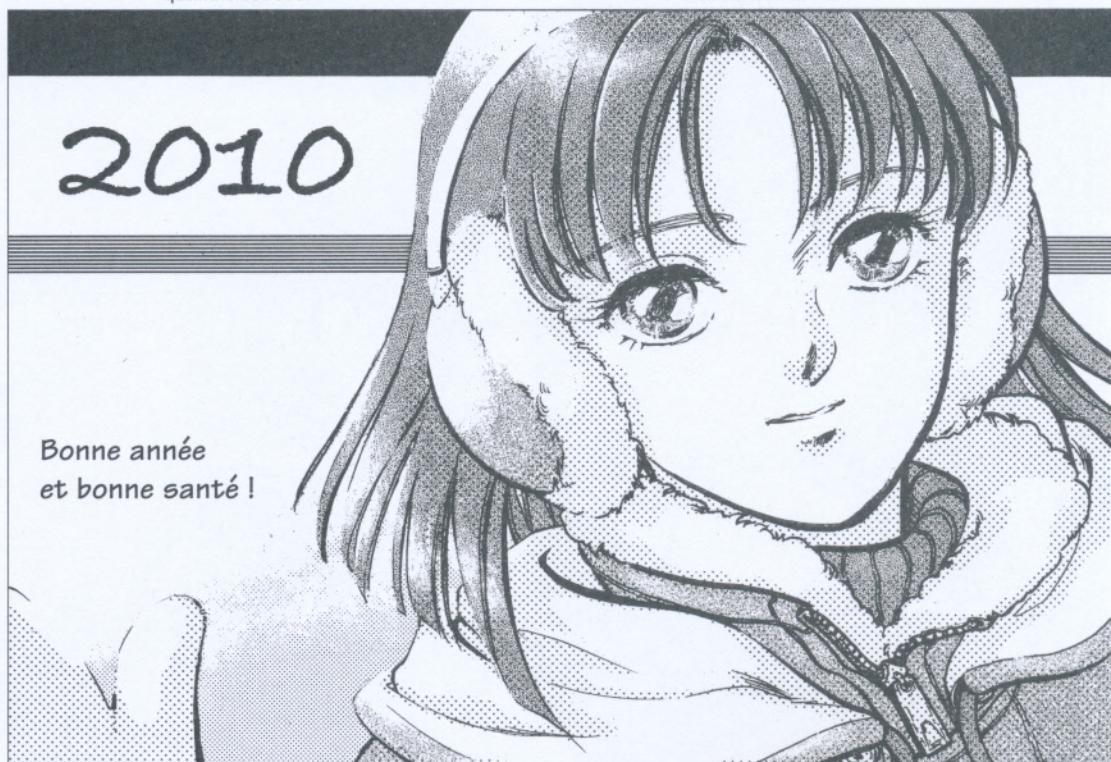
② Réalisez un crayonné à partir de l'esquisse.



③ Encrez les lignes, et gommez quand c'est sec.



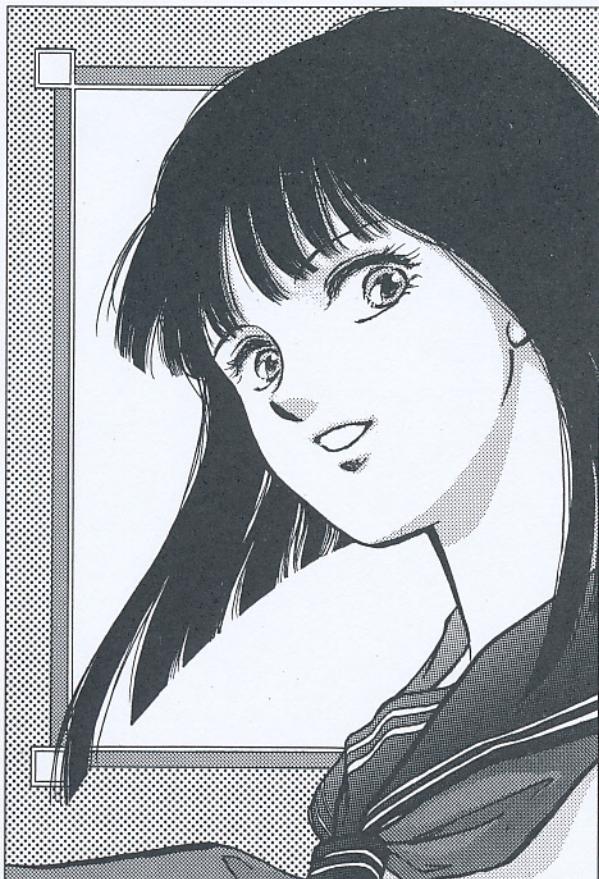
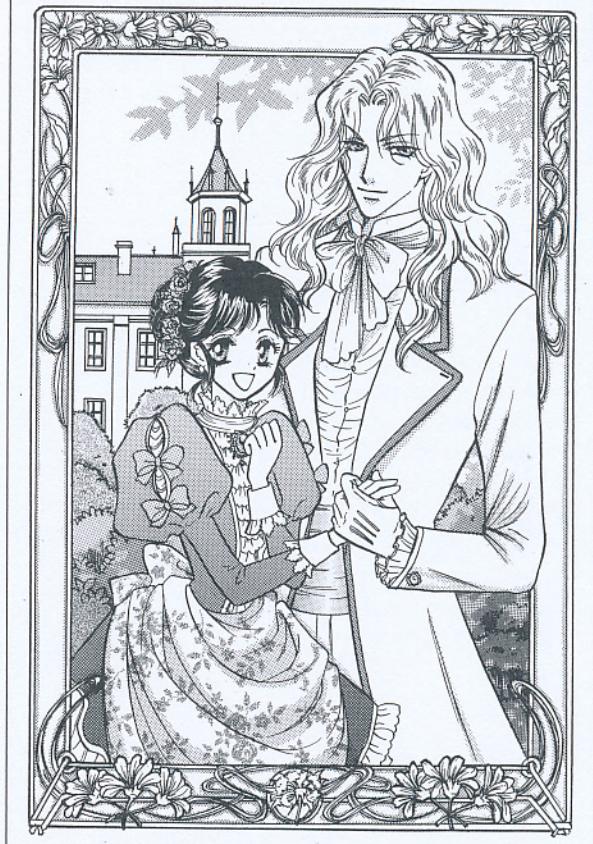
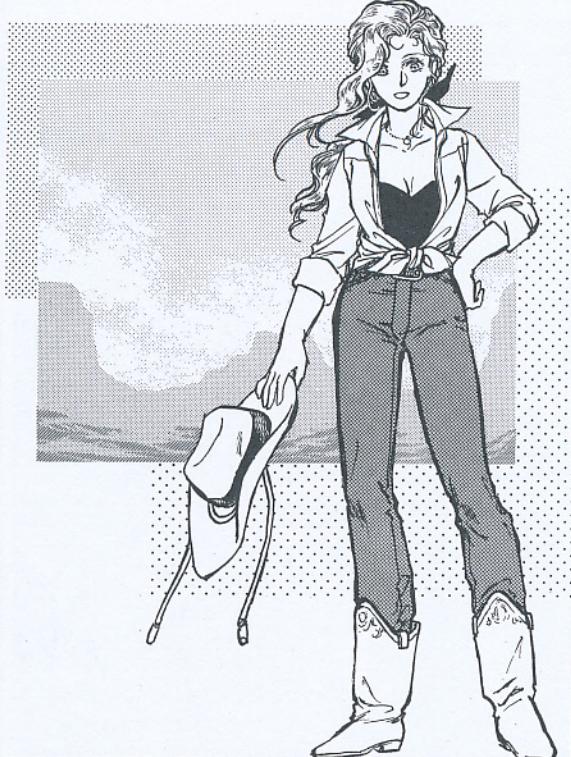
④ Dessinez l'arrière-plan et remplissez les zones noires.



⑤ Ajoutez les blancs et posez la trame. Découpez le long des bordures du cadre, et voilà le travail ! (taille réelle)

Si vous envisagez de poster votre carte en guise de carte de vœux, utilisez de l'encre permanente.

Quelques cartes postales

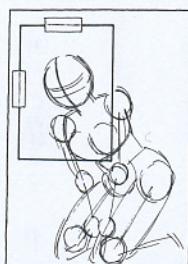


Dessinez tout le corps, même si ce n'est que la tête qui vous intéresse.
C'est le secret pour devenir un bon dessinateur.

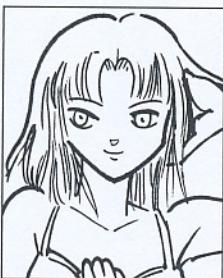
Certains dessinateurs atteignent un bon niveau pour dessiner les visages, mais ont toujours des difficultés à représenter les corps. Aussi, prenez l'habitude de toujours dessiner un corps en entier, même si vous ne voulez montrer qu'un visage.



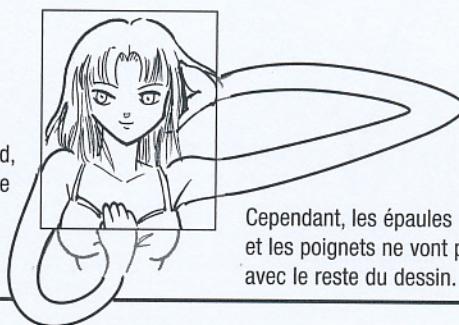
En prenant bien en compte la position du corps entier à partir du cou, même quand vous ne dessinez que le visage ou la partie supérieure d'un corps, vos portraits vont considérablement s'améliorer.



Pièges à éviter

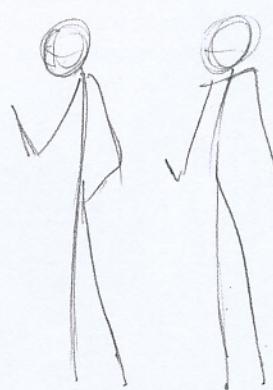
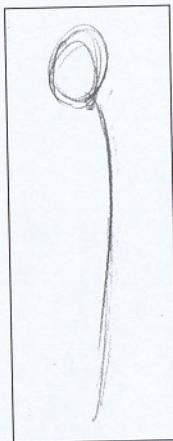


Au premier abord, ce dessin semble convenir.



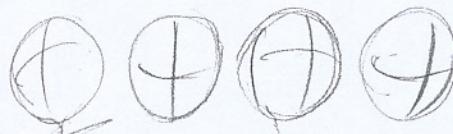
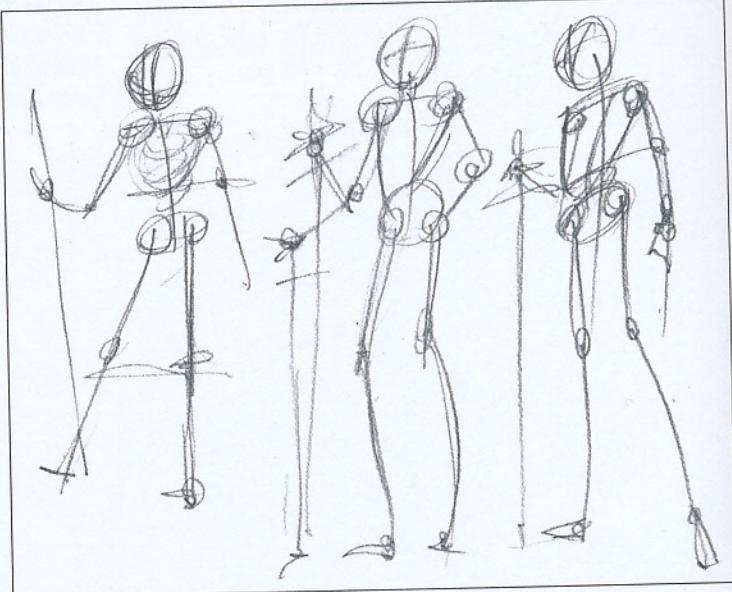
Cependant, les épaules et les poignets ne vont pas avec le reste du dessin.

Les étapes du crayonné



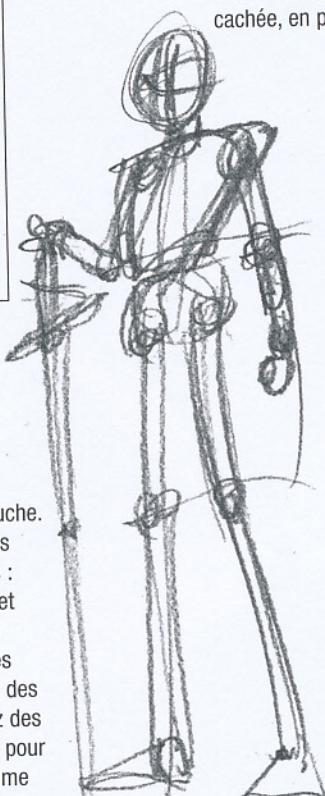
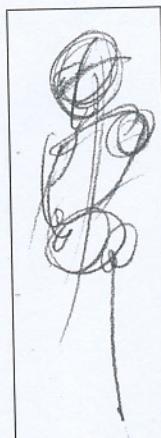
On peut représenter les bras et les jambes par des bâtons.

① Tracez une ébauche du dessin. Essayez diverses poses et positions des mains jusqu'à ce que vous ayez réussi à reproduire ce que vous avez en tête.

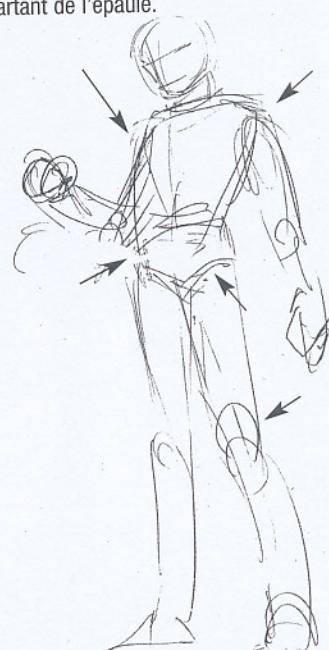


La tête est représentée par un cercle avec une croix qui détermine son orientation.

Même si le bras droit est en partie dissimulé, dessinez-le en ayant toujours en tête la partie cachée, en partant de l'épaule.



② Ajustez la silhouette à partir de l'ébauche. Dessinez le corps avec des formes : la tête, les bras et les jambes, et le buste. Figurez les articulations par des cercles et tracez des lignes arrondies pour suggérer le volume des muscles.



Ici, le corps est figuré par des formes. Au bout d'un certain nombre d'esquisses, vous pourrez commencer votre dessin directement ainsi. L'important est de tracer des lignes arrondies au niveau des hanches et de l'aine, des genoux, des épaules et des autres articulations, car c'est là que les parties du corps sont reliées entre elles.

Le buste est schématisé à cette étape (voir ci-dessus). Au stade de l'esquisse, certains dessinateurs le représentent par un ovale ou bien par un triangle avec une pointe en bas – la poitrine – et un ovale dans la longueur – les hanches. Les articulations sont souvent figurées par des cercles.



③ Dessinez les contours du corps et ajustez la position des genoux et des épaules pour qu'ils soient bien orientés. Esquissez les éventuels accessoires (ici, une épée).



④ Dessinez le visage, les cheveux, les vêtements... Vous pouvez imaginer le visage et les vêtements au fur et à mesure, ou bien refaire la tête d'un personnage qui vous est familier. Les dessinateurs ajoutent souvent des accessoires après avoir encré tous les personnages, en respectant la ligne centrale de l'accessoire principal.



Le crayonné ci-dessus est fini. Certains artistes réalisent un crayonné d'un niveau presque égal à celui d'un dessin à l'encre.

⑤ Voici le crayonné achevé. Même s'il peut sembler peu détaillé et flou pour un œil extérieur, le principal est qu'il soit clair dans l'esprit du dessinateur pendant l'encre.

Peut-on sauter l'étape du crayonné ?



Crayonné



Ce dessin au stylo a été réalisé sans crayonné (j'ai regardé le sujet pendant que je le dessinais au stylo). Des aspects du dessin, comme certaines lignes, ne sont pas équilibrés. La forme des joues et des yeux est maladroite.



Ce dessin au stylo a été effectué à partir d'un crayonné. L'encre s'est déroulé sans difficultés ; le dessin final est une version propre du crayonné.

Choisir un type de crayon en fonction de la taille du dessin

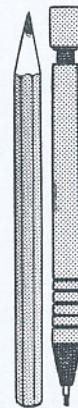
Pour les petits dessins, utilisez des mines HB ou B.



Au stade de l'ébauche, tracez des traits légers, sans trop appuyer. Si vous utilisez un portemine, prenez une mine de 0,5 mm.



Au fur et à mesure que le dessin prend forme, épaissez les lignes de contour.



Épaississez les lignes de contour au fur et à mesure. Le portemine a l'avantage de tracer des traits fins et réguliers, quelle que soit la pression exercée ; quant au crayon, il permet de moduler l'épaisseur des traits en fonction de la force avec laquelle vous appuyez dessus. Le portemine est plus adapté pour dessiner des zones détaillées ou des petits dessins, le crayon est plus indiqué pour les plus grands dessins. Choisissez votre matériel selon les dessins prévus.

Pour les grands dessins, utilisez des mines 2B et 3B.



Avec un crayon, il sera plus facile de dessiner sur un grand format.



Il est difficile de tracer de longs traits avec des portemines, même avec des mines de 0,5 à 0,7 mm ; évitez-les donc quand vous dessinez sur des grands formats.

Remarque : un portemine de 0,3 mm convient bien pour faire un dessin détaillé.

Au stade de l'esquisse, appuyez suffisamment fort sinon le dessin sera fade et sans vie.

Vous pouvez utiliser différents crayons pour un même dessin.



Pour esquisser : 0,5 mm, mine B ou 2B. Faites des traits extrêmement fins.

(Si vous tracez des traits trop appuyés avec une mine HB, vous risquez de laisser des marques sur le papier.)



Cheveux : 0,5 mm, mine B



Visage : 0,3 mm, mine B



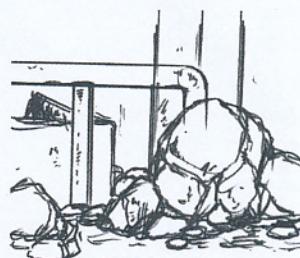
Plis et détails des vêtements, hachures, etc. : 0,5 mm, mine 2B



Contours de la silhouette : mine B



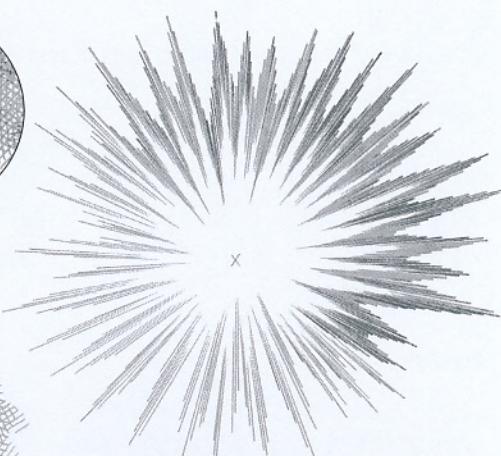
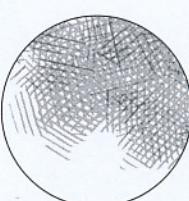
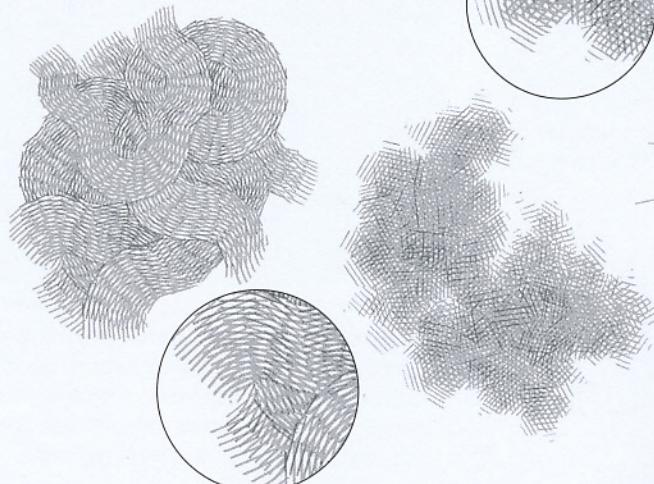
Choisissez une mine tendre, B ou 2B, pour la peau et les zones douces.



Utilisez une mine H ou F pour dessiner des objets, des rochers par exemple.

Pour représenter des effets graphiques, utilisez au départ un crayon ou un portemine.

Pour reproduire des effets graphiques, courants dans les mangas, comme les hachures ou les rayons divergents (explosion), exercez-vous dans un premier temps au crayon plutôt qu'au stylo. Une fois que vous maîtriserez les tracés au crayon, vous pourrez comprendre les subtilités du dessin au stylo.

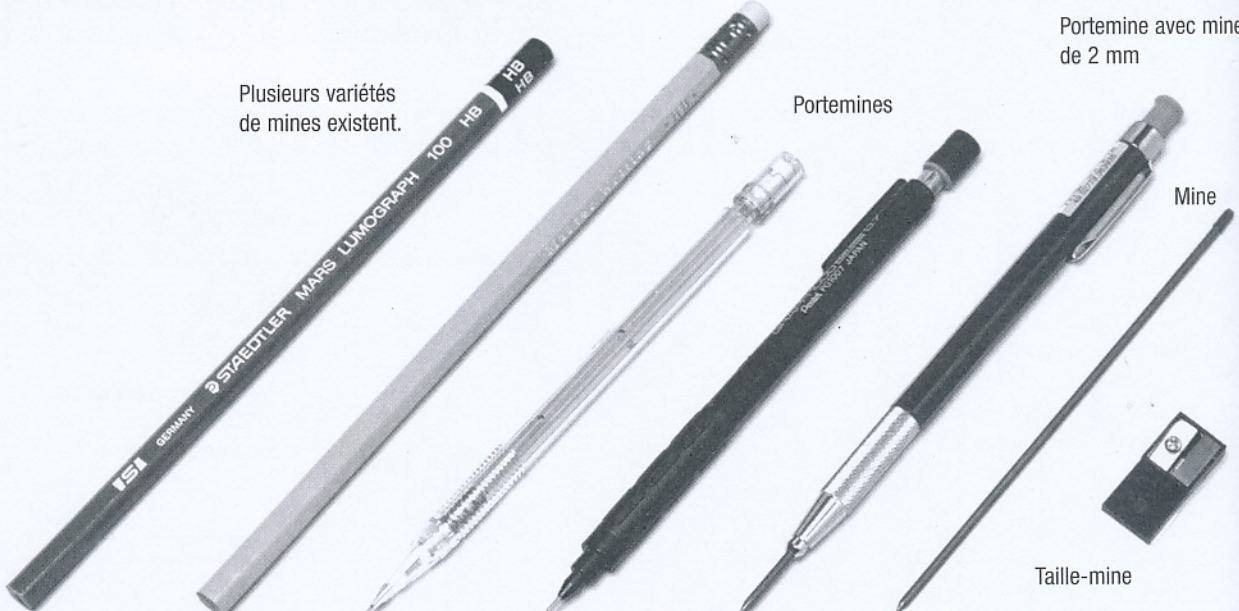


Un portemine 0,5 mm, 2B a été utilisé pour dessiner les effets graphiques ci-dessus.

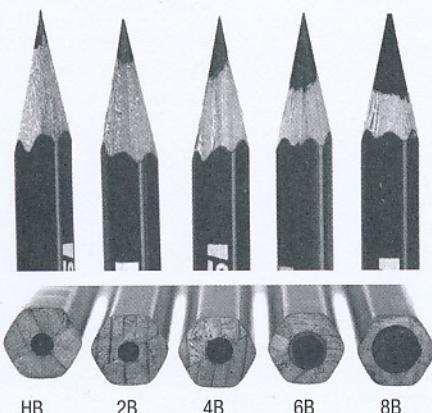
Les crayons pour les crayonnés

Crayon et gomme

Plusieurs variétés de mines existent.

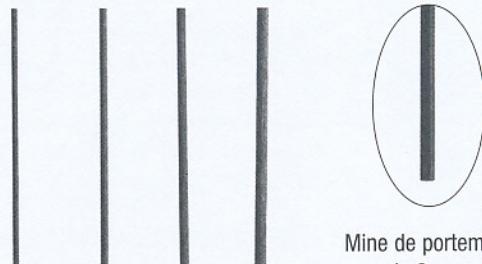


• Crayons à dessin



D'une manière générale, choisissez des mines dures (HB, etc.) si vous avez tendance à appuyer sur le crayon, et des mines plus tendres (B, 2B, etc.) si vos traits sont plutôt légers.

• Mines de portemine



Mine de portemine de 2 mm

• Dessins différents en fonction de la dureté de la mine

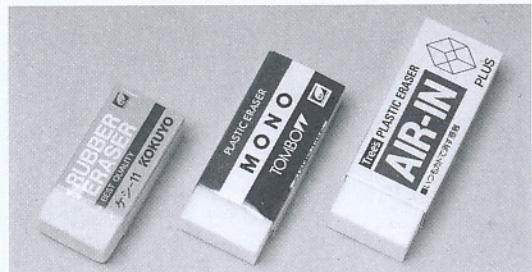
Crayon



Portemine



• Gommes

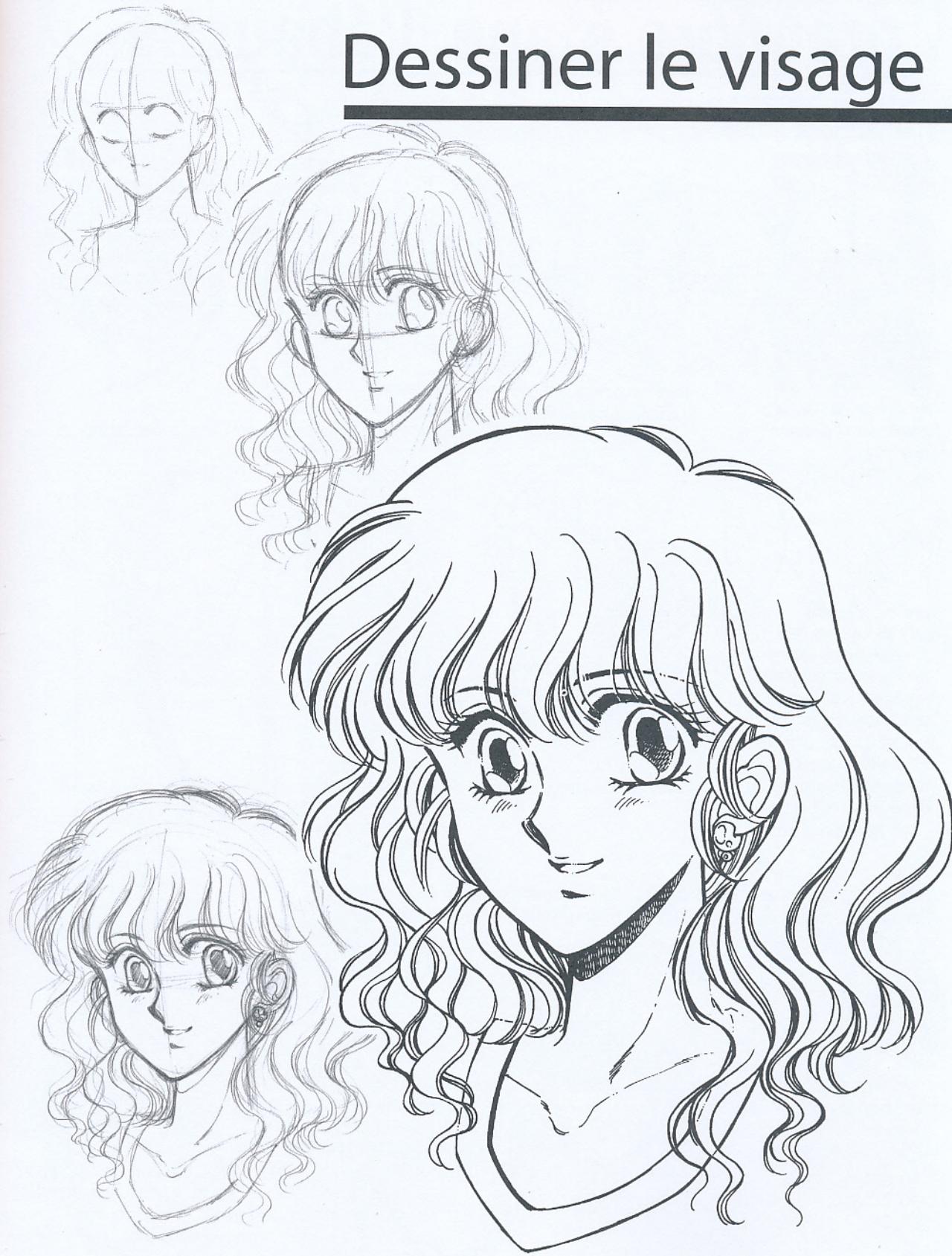


Gomme en caoutchouc

Les gommes en vinyle conviennent bien aux portemines classiques et aux crayons HB, tandis que les gommes en caoutchouc sont plus adaptées aux mines tendres foncées du type 4B, 6B, etc. Lavez et séchez soigneusement votre gomme en vinyle si elle est sale, mais évitez de mouiller les gommes en caoutchouc.

Chapitre 2

Dessiner le visage

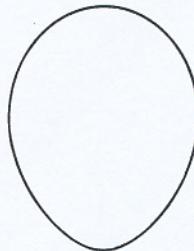


Les visages : première étape, l'ébauche

La tête est ovale



Vus de face, les yeux sont presque situés au centre de la tête.

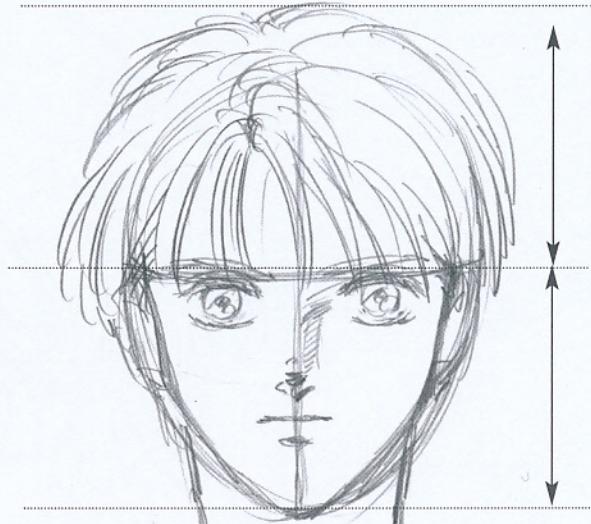


Dessinez un ovale puis une croix : vous obtenez le croquis le plus basique d'un visage humain.

Pour réaliser le croquis le plus basique d'un visage, dessinez d'abord un ovale, puis une croix. Les deux lignes sont essentielles car elles vous guideront pour dessiner des yeux et un nez équilibrés ; tracez-les avec une règle jusqu'à ce que vous puissiez le faire sans problème à main levée.

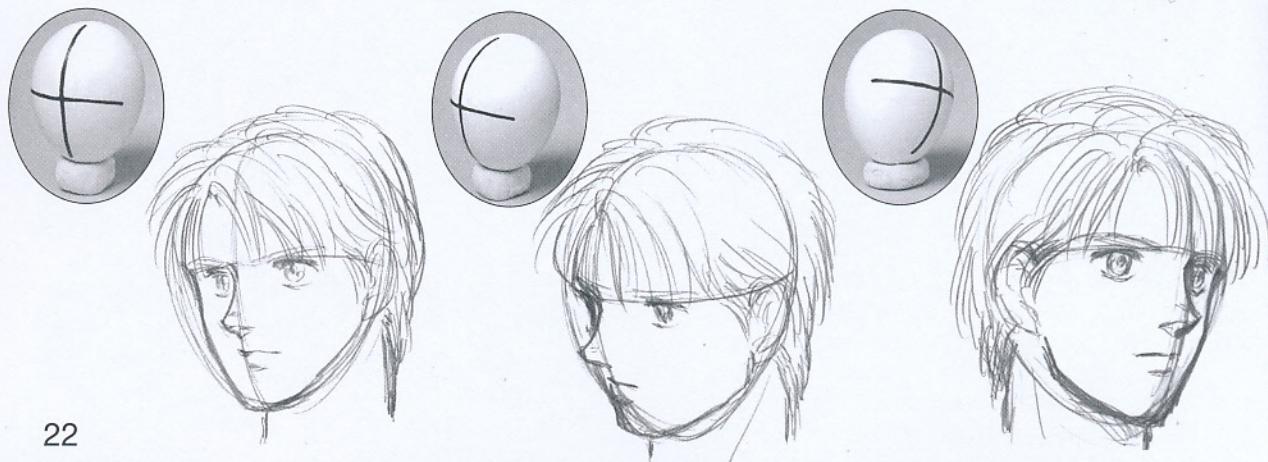
C'est sur cette ligne que sont situés les yeux. Le visage humain est une surface relativement plate, très légèrement courbe, sur laquelle reposent les yeux et le nez. La ligne des yeux doit être incurvée vers le bas si le visage est dirigé vers le bas, et vers le haut s'il est dirigé vers le haut.

Cette ligne, la ligne médiane, relie le crâne au menton en une ligne droite et détermine l'orientation de la tête.

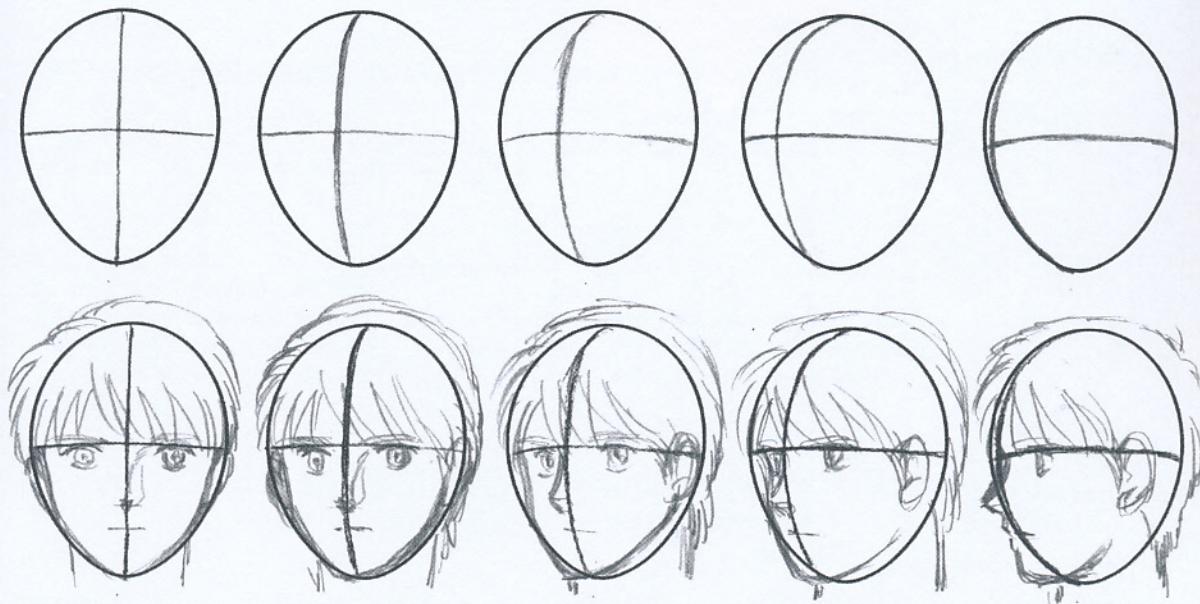


Tracer une croix sur un œuf permet de se rendre compte des allures différentes que peut prendre une tête en fonction de son orientation.

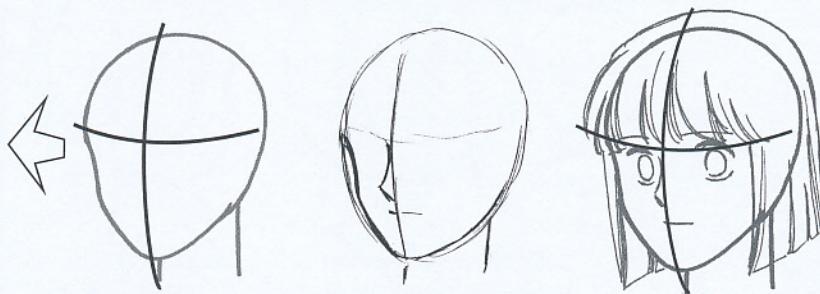
Pour mieux saisir les notions de volume et d'orientation du visage, prenez un œuf et tracez une croix dessus.



Qu'elle soit de profil ou de face, une tête a toujours une forme d'œuf.



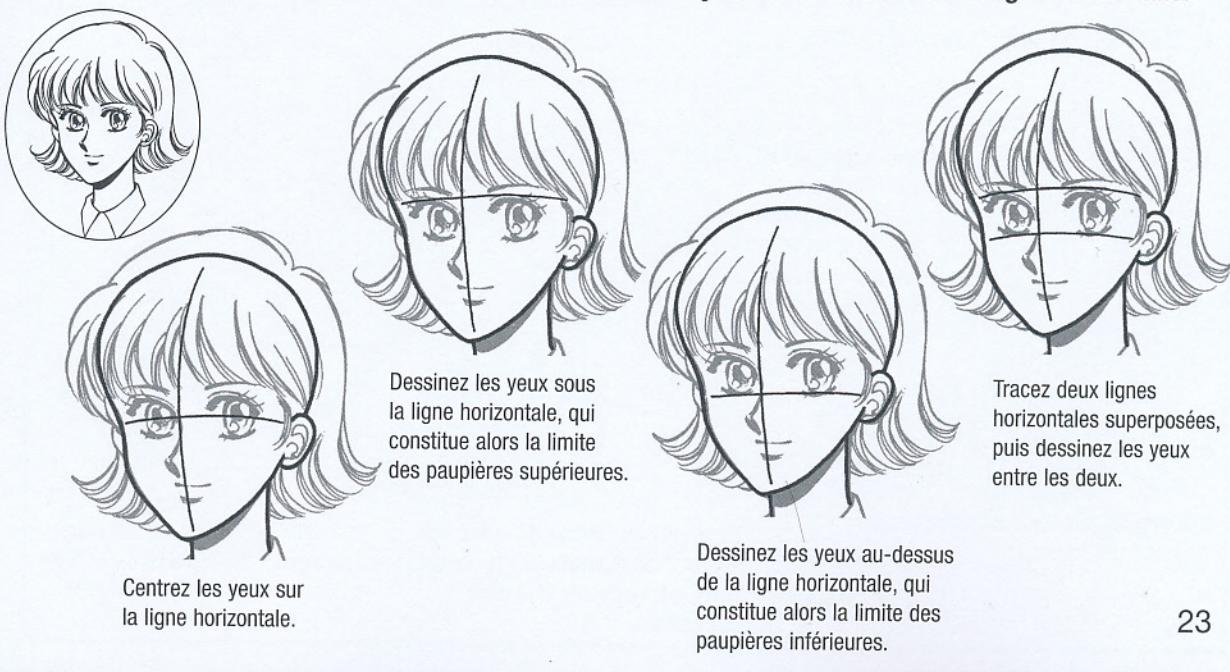
La croix doit décrire un arc orienté selon la direction de la tête.



Dessinez la ligne médiane pour relier la base du nez au menton.

Le nez doit toujours être situé juste sous la ligne verticale.

On peut déterminer l'emplacement des yeux de quatre façons en se servant de la ligne horizontale.



Centrez les yeux sur la ligne horizontale.

Dessinez les yeux sous la ligne horizontale, qui constitue alors la limite des paupières supérieures.

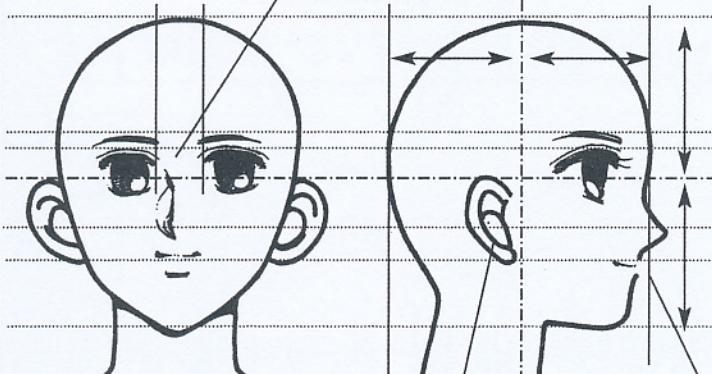
Dessinez les yeux au-dessus de la ligne horizontale, qui constitue alors la limite des paupières inférieures.

Tracez deux lignes horizontales superposées, puis dessinez les yeux entre les deux.

Cinq repères pour dessiner un visage

De face, l'écartement

1. Les traits du visage entre les yeux est de la taille d'un œil.

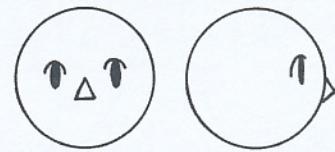


Les traits du visage sont à la même hauteur de face et de profil.

Le haut des oreilles est situé juste derrière le centre de la tête.

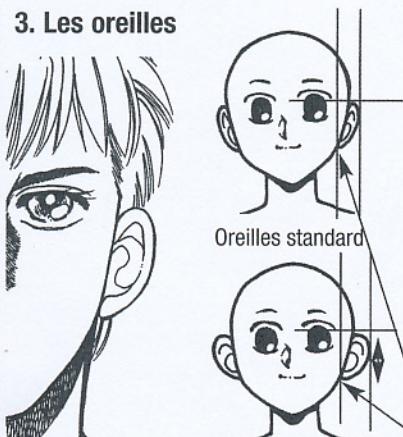
La bouche est un peu en retrait par rapport au front.

2. La forme de la tête



Qu'elle soit de face ou de profil, la tête humaine est presque ronde ; tracez donc un cercle pour représenter une tête dans sa plus simple expression, ou pour faire le croquis de base.

3. Les oreilles

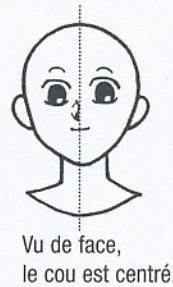


Les oreilles sont situées sur les côtés de la tête.

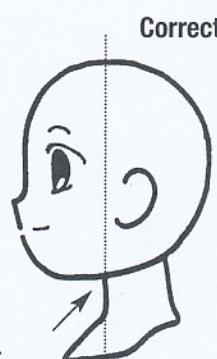
Oreilles décollées

Quelle que soit la taille des oreilles, leur base est de la même longueur, et elles sont attachées au même endroit.

4. Le cou

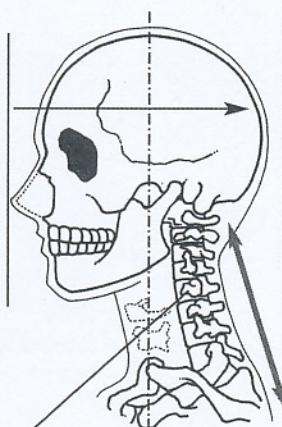


Vu de face, le cou est centré.



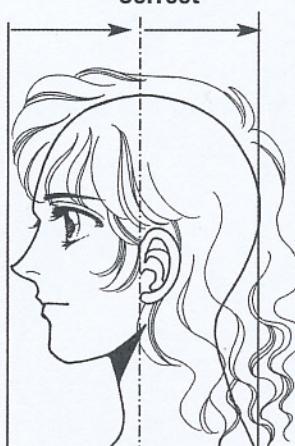
De profil, le cou est incliné et situé juste derrière le centre de la tête.

5. L'arrière de la tête (vue de profil)



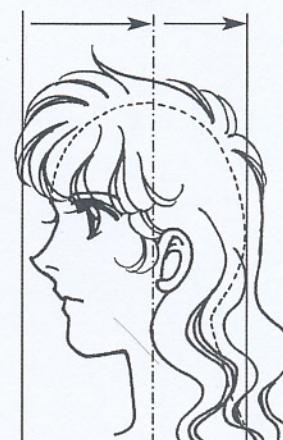
Les vertèbres du cou ne sont pas droites mais inclinées.

L'arrière de la tête est plus large qu'on ne le pense, et les dessinateurs ont tendance à l'oublier quand ils dessinent des profils. Faites attention à ne pas aplatis la tête.



La largeur de l'arrière de la tête doit être environ équivalente à la distance entre le bout du nez et la base des oreilles.

Correct

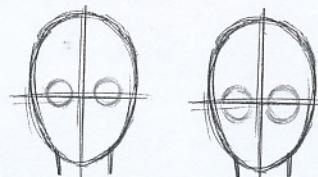
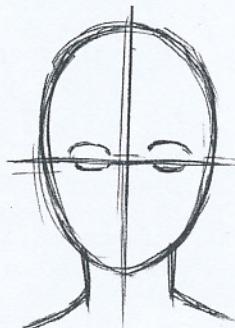
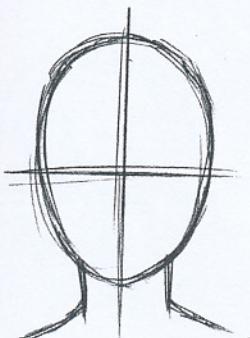


Ici, l'arrière de la tête n'a pas assez de volume. La tête, mal équilibrée, est donc ratée, même si le visage a été bien dessiné.

Dessiner la tête par étapes

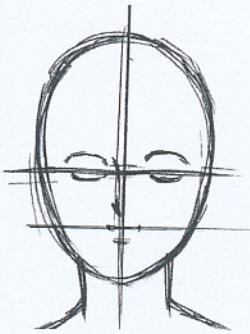
Vue de face

Notez l'emplacement des traits du visage et tracez le contour de la tête.

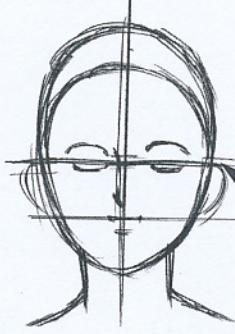


À ce stade, seuls les emplacements des yeux doivent être déterminés ; représentez-les par des cercles.

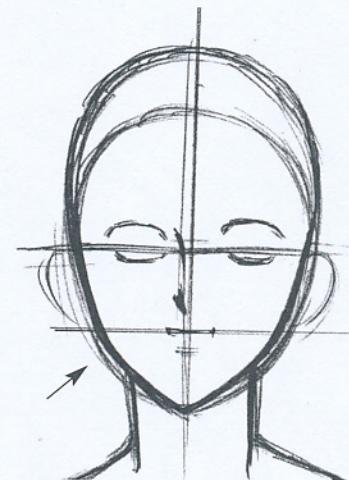
- ① Tracez une croix dans l'ovale (ou le cercle), puis esquissez l'emplacement des yeux.



- ② Indiquez l'emplacement de la bouche après celui du nez.

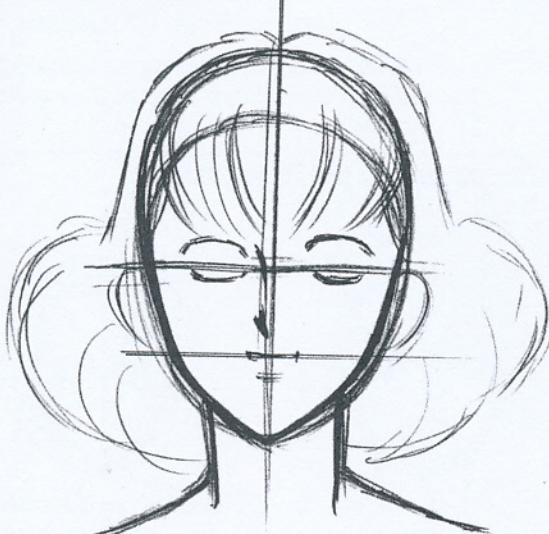


- ③ Notez la position des oreilles et de la ligne d'implantation des cheveux. Les oreilles doivent être placées après les yeux et la bouche.



- ④ Tracez le contour définitif de la tête une fois que tous les traits du visage ont été positionnés.

Esquissez les cheveux.

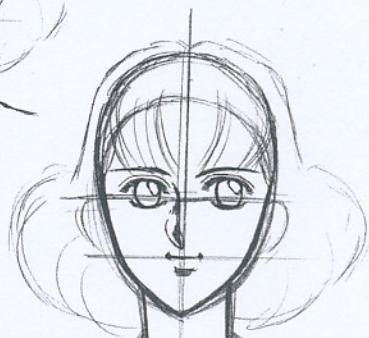


Ajoutez les cheveux après avoir décidé de la forme du visage.

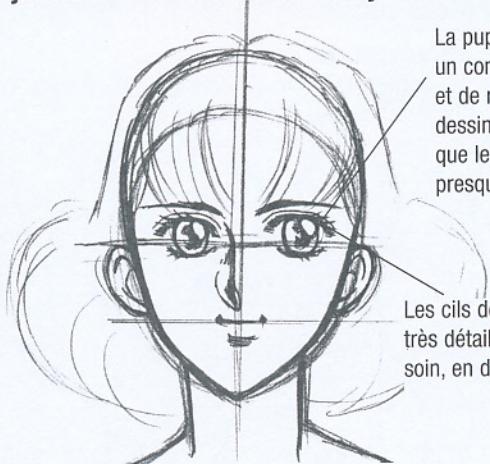
Esquissez les traits du visage.



Détaillez les yeux, le nez, la bouche et les sourcils.



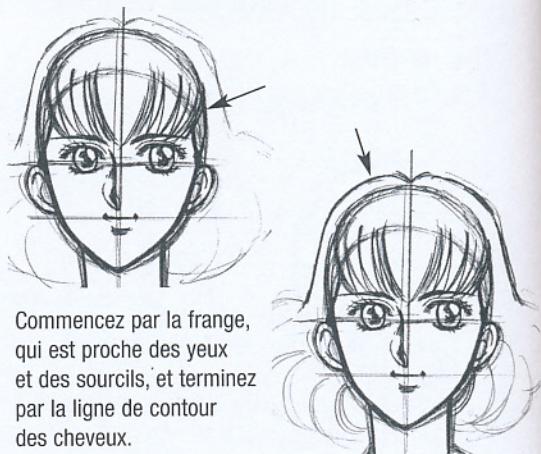
Ajoutez les touches finales des yeux et des oreilles.



La pupille doit être un contraste de noir et de reflets blancs ; dessinez-les une fois que le visage est presque terminé.

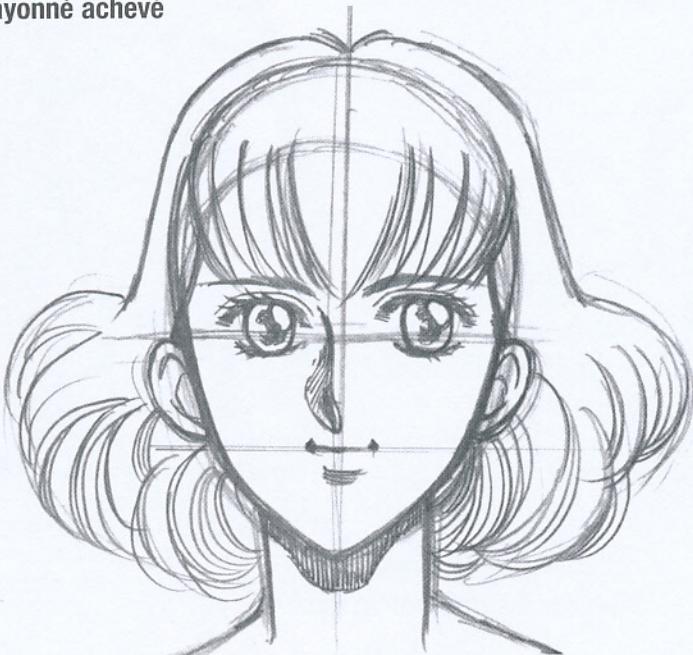
Les cils demandent un dessin très détaillé ; faites-les avec soin, en dernier.

Dessinez les cheveux.

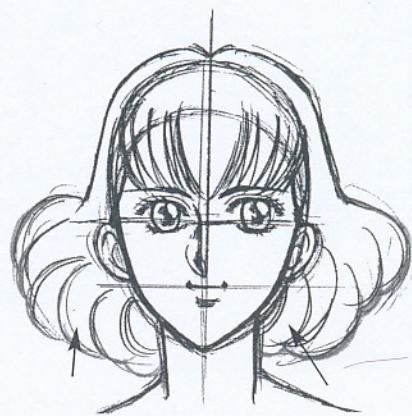


Commencez par la frange, qui est proche des yeux et des sourcils, et terminez par la ligne de contour des cheveux.

Crayonné achevé



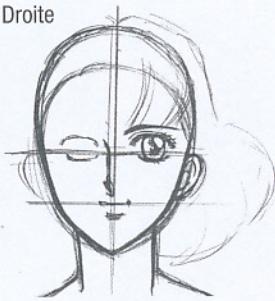
Quand vous faites les cheveux, donnez à vos traits le mouvement de la chevelure.



Les cheveux noirs d'un personnage nécessitent moins de détails qu'une chevelure d'une autre couleur.

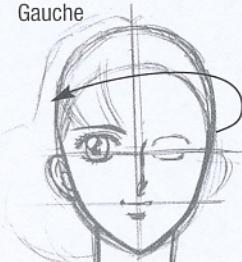
Astuces pour dessiner une tête de face et bien équilibrer le côté droit et le côté gauche

Droite



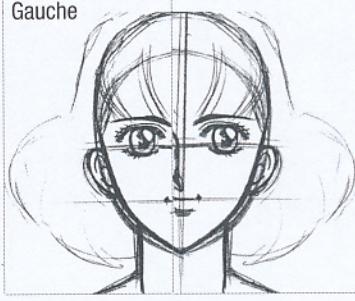
① Commencez par dessiner la moitié du visage.

Gauche

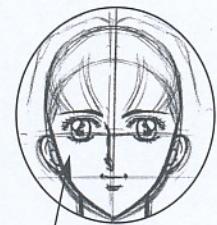


② Retournez la feuille, recouvrez-la d'une autre feuille de papier et décalquez.

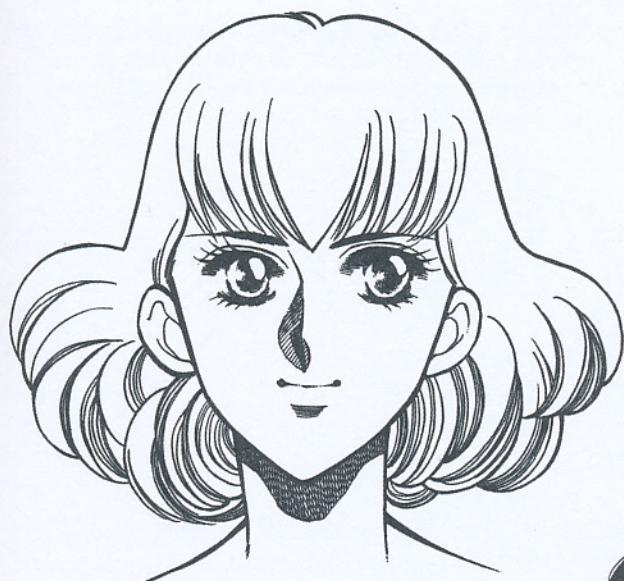
Gauche



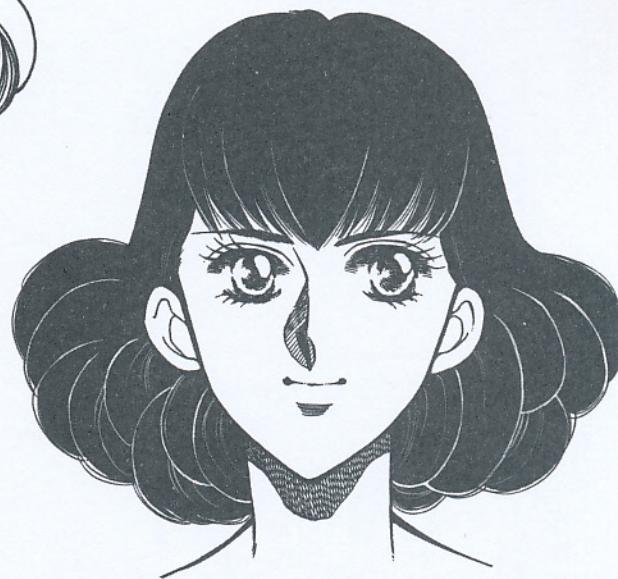
③ Faites correspondre les deux feuilles de papier.



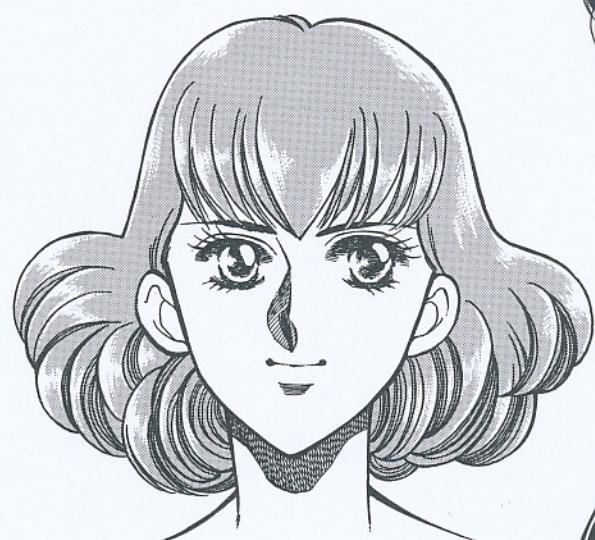
Détaillez l'iris et la pupille après avoir rassemblé les deux côtés du visage.



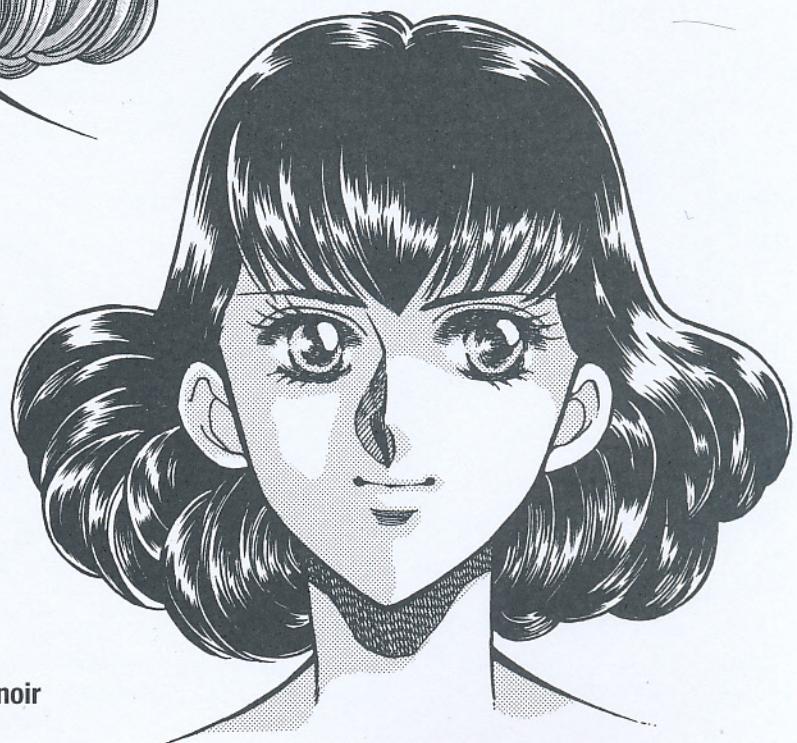
Dessin achevé



Cheveux en noir



Cheveux en trame



Cheveux en noir
et en trame

Vue de trois quarts

Tracez le croquis de base et les lignes de contour et ajoutez l'arête du nez.

Esquissez d'abord le nez et la moitié du visage (ici, le côté gauche), puis esquissez la seconde partie du visage en l'équilibrant avec la première. Je conseille aux gauchers de commencer par le côté droit du visage.



Dessinez la forme générale de la tête et tracez une croix.

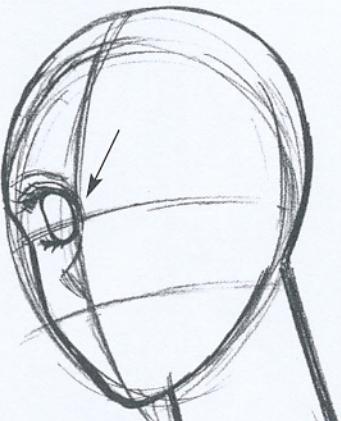


Tracez d'abord approximativement les lignes de contour du visage et de la tête. Esquissez l'arête du nez, même si vous n'avez pas l'intention de la faire apparaître sur le dessin final.

Dessinez l'œil droit, le nez et la bouche.



Esquissez l'œil droit derrière le nez.



Faites attention à ce que l'arête du nez ne soit pas interrompue par le coin de l'œil.



Dessinez l'œil gauche et esquissez la ligne d'implantation des cheveux et l'oreille.



Faites attention à équilibrer l'œil gauche avec l'œil déjà dessiné.



Déterminez la forme de l'œil avant de dessiner le sourcil pour proportionner plus facilement le visage.



Ligne d'implantation des cheveux esquissée

Oreille esquissée

Comme pour la vue de face, commencez par dessiner les traits au centre du visage, avant d'aller progressivement vers l'extérieur.

Dessinez les oreilles et les cheveux.



Peaufinez le crayonné.

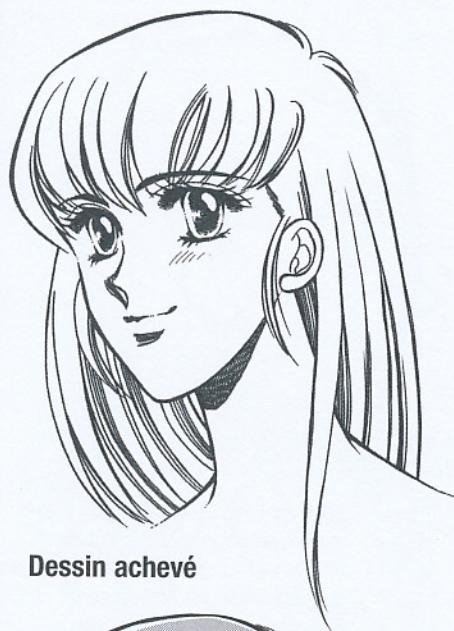


Dessinez assez soigneusement les oreilles avant de passer aux cheveux, car elles jouent un rôle sur la façon dont ils tombent.

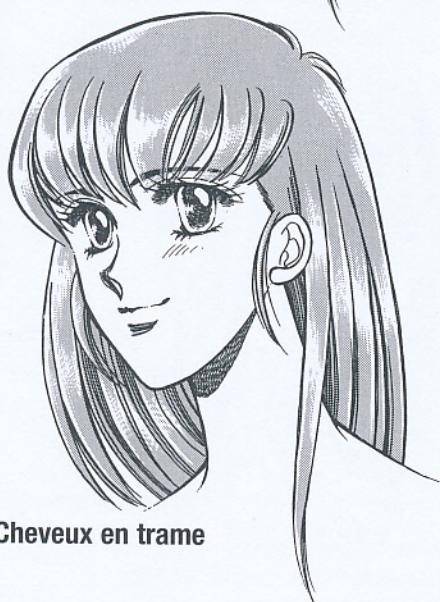
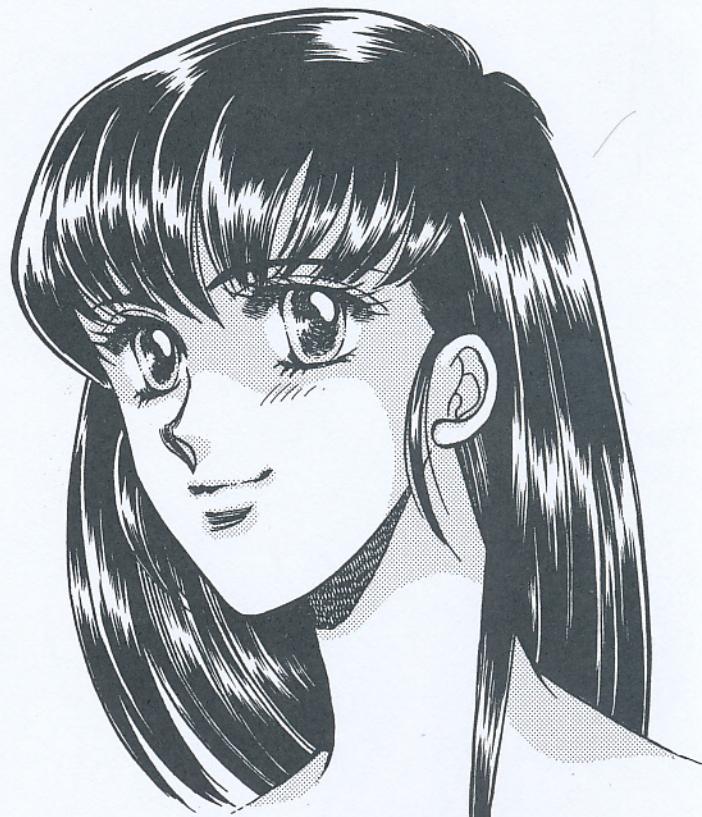
Commencez par la fringe, les petites mèches sur le côté, et les autres parties touchant le visage.

Ensuite, dessinez les grandes mèches de cheveux à droite.

Dessinez les mèches de cheveux de gauche, en les équilibrant avec celles de droite. Enfin, terminez par des traits fins épousant la forme de la chevelure.



Dessin achevé



Cheveux en trame

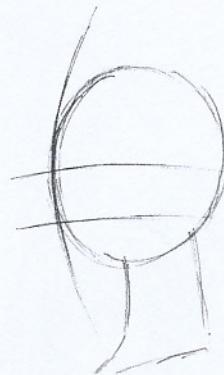
Cheveux en noir et en trame

Vue de profil

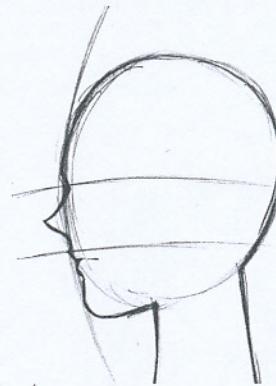
Dessinez les contours.



Esquissez le croquis de base de la tête. Notez que l'angle du cou et la forme de la tête ne sont pas les mêmes que de face.

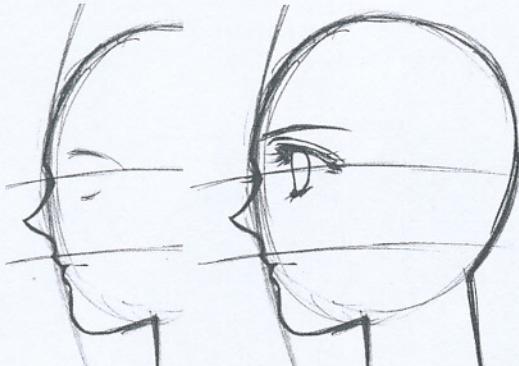


Ici, on voit l'emplacement approximatif de l'œil et du nez. Sur les vues de profil, il est particulièrement important de positionner l'œil mais aussi le bas du nez (ou de la bouche).



Tracez le contour de la tête entière et du visage de profil.

Esquissez l'œil, le sourcil, l'oreille et la ligne d'implantation des cheveux.



Emplacement de l'œil



Bien que dans la réalité les cils de l'œil de l'autre profil soient cachés, ils sont quand même dessinés dans les mangas.

Faites une légère courbe pour figurer la ligne d'implantation des cheveux. On doit avoir l'impression qu'elle prolonge naturellement une ligne qui irait de la mâchoire jusqu'à l'oreille.

Dessinez les cheveux.



Dessinez l'oreille. Esquissez la forme globale des cheveux.



Dessinez la frange et les petites mèches sur le côté.



Tracez la ligne de contour et faites des traits intérieurs ondulés.

Ajoutez les touches finales.



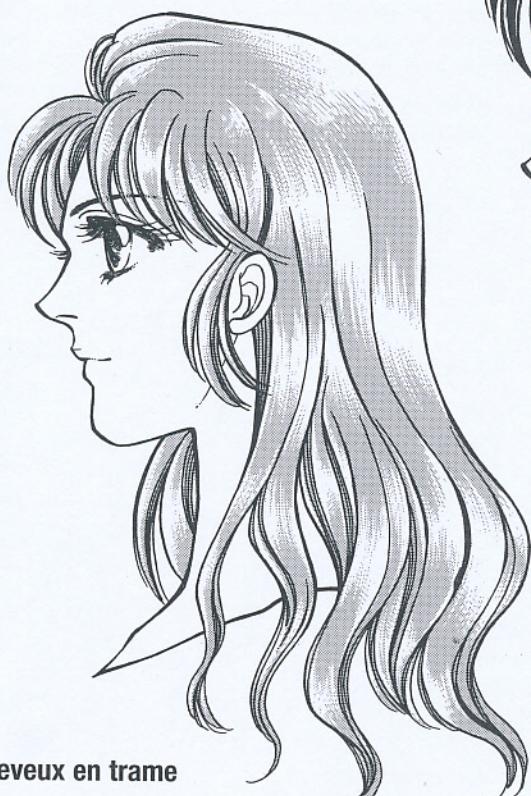
Dessinez les mèches de cheveux de l'autre côté (droit). Ajoutez la narine et l'iris. Peaufinez l'œil, la forme des lèvres, de la mâchoire...



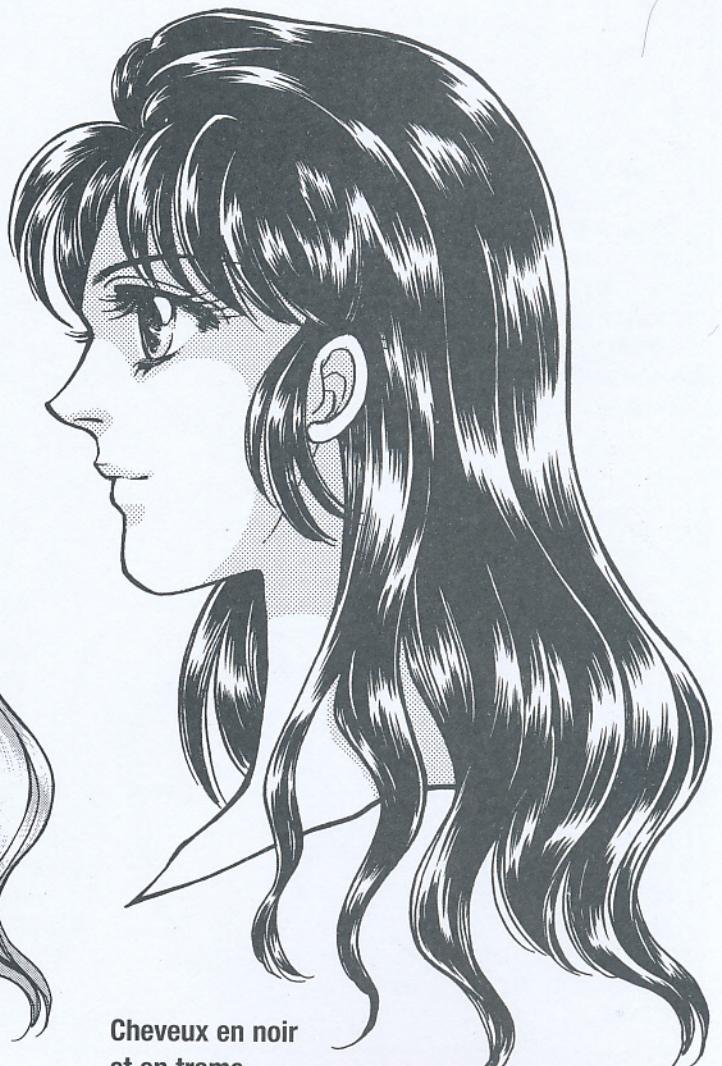
Dessin achevé



Cheveux en noir



Cheveux en trame



Cheveux en noir et en trame

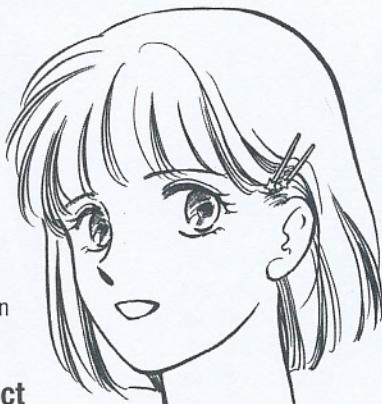
Bien exploiter le croquis de base

Tracez toujours des lignes courbes sur le croquis de base.

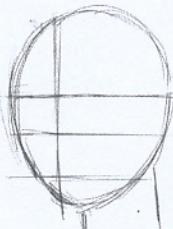


Les lignes courbes produisent une impression de 3D.

Correct



Les lignes du croquis de base servent de repères pour positionner les yeux, le nez et la bouche sur un ovoïde, et doivent donc être courbes. En utilisant correctement ces lignes de repère, vous dessinerez un visage en trois dimensions.

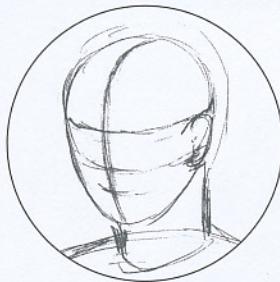


Si on trace des lignes droites, le visage est aplati.

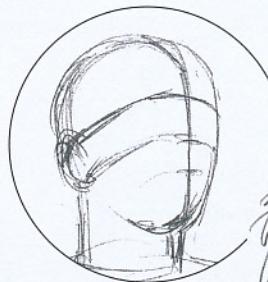
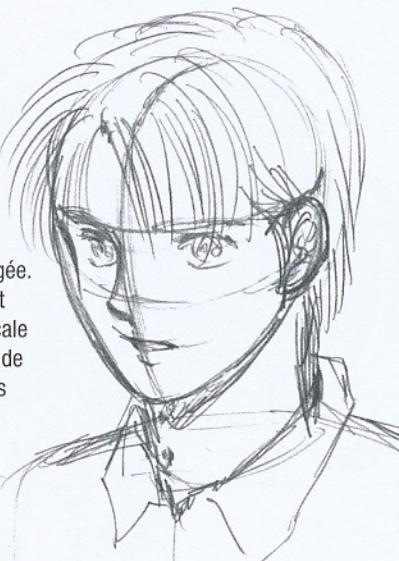
Incorrect



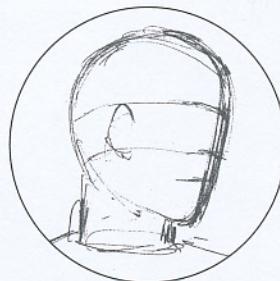
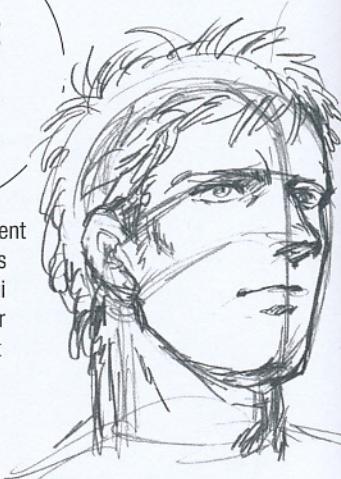
Le croquis de base permet de dessiner sous tous les angles.



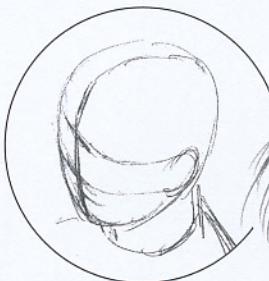
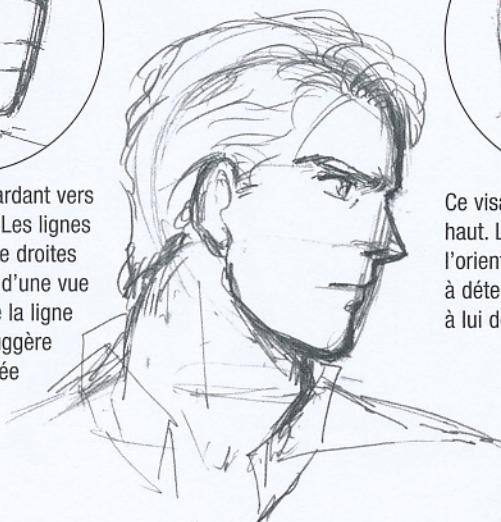
La vue est légèrement en plongée. Comme le dessus de la tête est visible, la ligne de repère verticale doit d'abord passer sur l'avant de la tête puis sur le dessus, et les lignes horizontales doivent être courbées vers le bas.



Ici, la vue est légèrement en contre-plongée. Les lignes horizontales, qui servent de repère pour les yeux et le nez sont courbées vers le haut.



Voici un visage regardant vers le bas, vu de profil. Les lignes horizontales presque droites créent l'impression d'une vue de profil, tandis que la ligne verticale inclinée suggère que la tête est dirigée vers le bas.



Ce visage de biais est vu d'en haut. La ligne verticale indique l'orientation de la tête et sert à déterminer le volume à lui donner.



Peut-on se passer du croquis de base ? Les règles du croquis de base.

La ligne de repère verticale est indispensable pour tracer le contour de la tête.



Bien que les traits du visage soient décalés vers le côté, l'orientation de la tête suggérée par ses contours ne leur correspond pas.

En traçant une ligne légèrement courbée le long du nez, on remarque que le menton devrait être situé plus à gauche.



Bien que les traits du visage soient décalés vers la droite, le contour de la tête laisse penser que la tête est dirigée vers la gauche.

Les lignes horizontales permettent de positionner les yeux, tandis que la ligne verticale sert à centrer le nez et la bouche.



Correct

Visage dessiné à l'aide de lignes de repère



Incorrect

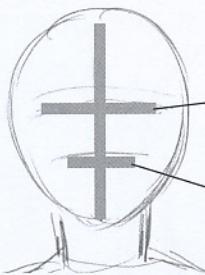
Les yeux ne sont pas alignés et le nez et la bouche ne sont pas centrés.

Visage dessiné sans lignes de repère

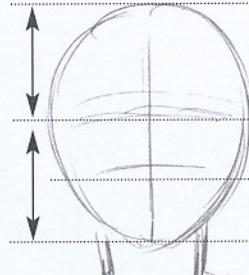
Visages allongés et visages ronds

Croquis de base d'un visage allongé

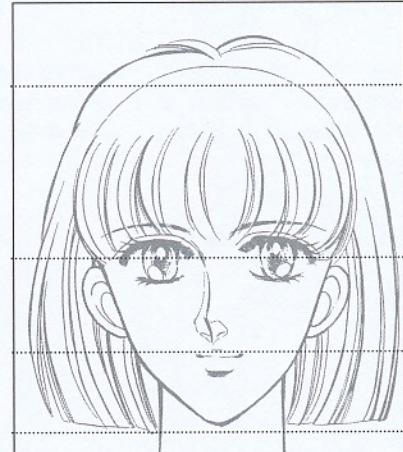
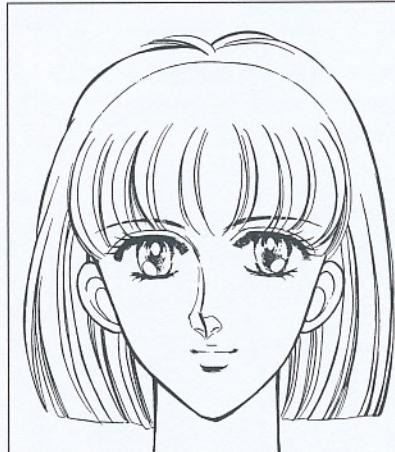
Modifier la distance entre les traits du visage permet de créer facilement différents types de personnages.



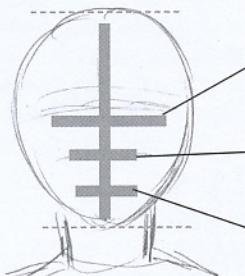
Les yeux sont situés au centre du visage, et la bouche est placée entre les yeux et le menton.



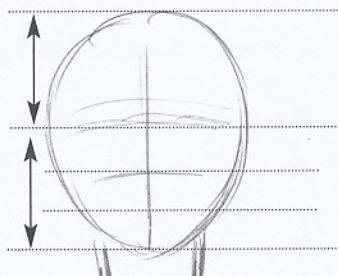
Distance entre les yeux et le menton divisée en deux parties égales



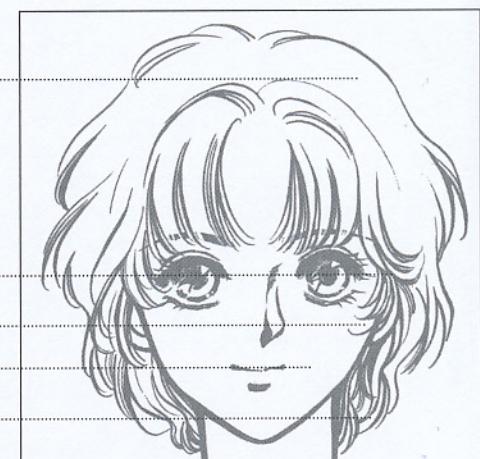
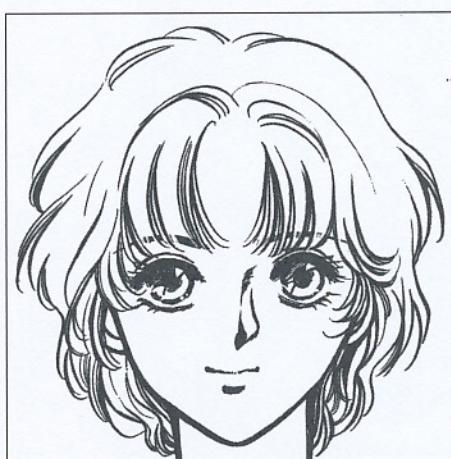
Croquis de base d'un visage rond



Ligne de repère des yeux
Ligne de repère du bout du nez
Ligne de repère de la bouche



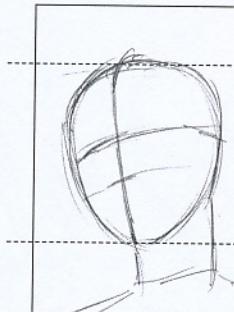
Distance entre les yeux et le menton divisée en trois parties égales



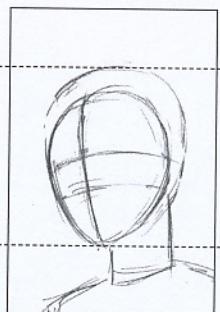
Faire entrer le dessin dans un cadre.



Dessinez cette tête pour vous exercer.



Voici un croquis de base réalisé sans tenir compte du volume des cheveux



Le volume des cheveux a été pris en compte.

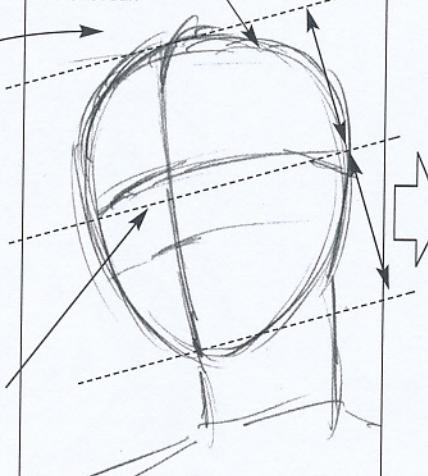


Quand vous dessinez un format carte postale faites d'abord un croquis de base.

Croquis de base de la tête seule

Les cheveux n'ont pas été esquissés sur le croquis de base.

Contour de la tête et ligne d'implantation des cheveux



Les yeux sont situés dans la partie haute du milieu.



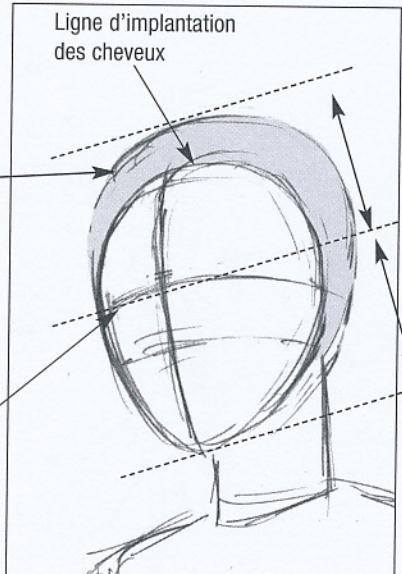
Cette grande tête attire le regard, mais les cheveux sont coupés du cadre.

Croquis de base de la tête avec les cheveux

Les yeux sont centrés sur le visage.

Ligne d'implantation des cheveux

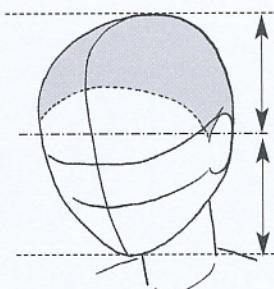
Cheveux



Les cheveux entrent dans le cadre.

Exprimer l'âge des personnages.

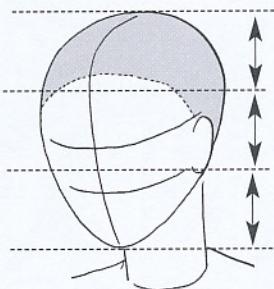
Enfants ou *chibi* (tout-petits)



Les yeux sont situés dans la partie basse du milieu (la tête semble plus grosse).



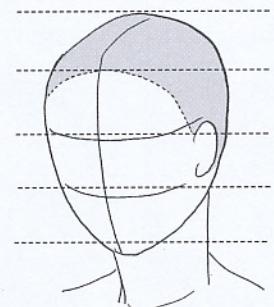
Personnages standard ou *shoujo* (filles)



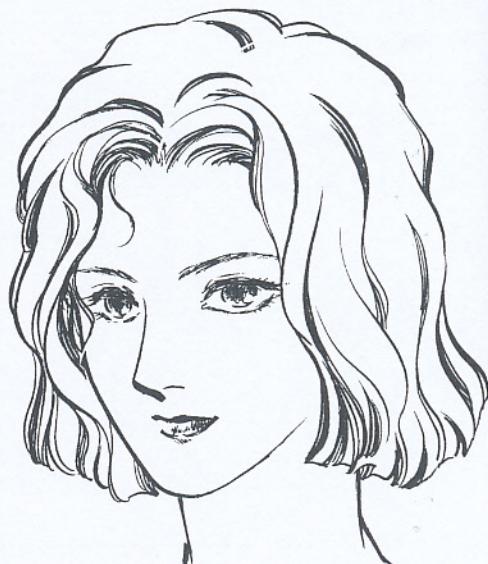
Les cheveux constituent le tiers de l'ensemble de la tête.



Personnages réalistes ou adultes



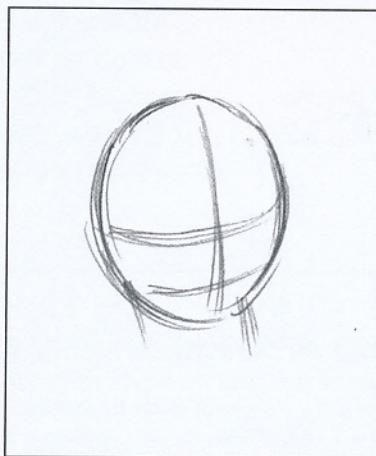
Les cheveux constituent le quart de l'ensemble de la tête.



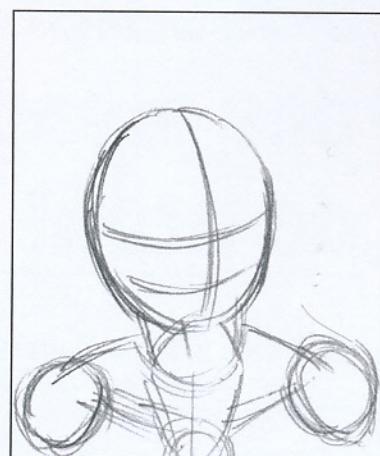
Dessiner un visage à partir d'une photo.



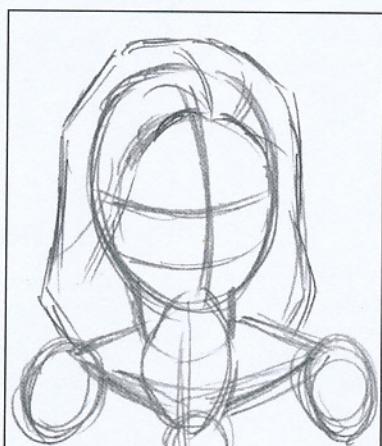
Photo de référence



① Dessinez une croix dans l'ovale pour déterminer l'orientation de la tête.



② Ébauchez les épaules et la main.



③ Tracez la ligne d'implantation des cheveux et leur contour.



④ Esquissez les yeux, le nez et la bouche.



⑤ - A. Style réaliste
Faites des lignes sombres pour le contour des yeux et reproduisez fidèlement l'arête du nez.



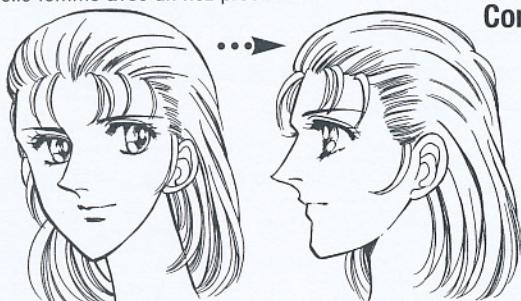
⑤ - B. Style manga
Les yeux et le nez sont simplifiés.

Dessiner des visages de profil

Il est important de savoir représenter de profil un visage déjà dessiné de face pour qu'il donne l'impression de bien appartenir à la même personne. Nous vous expliquons ici comment faire.

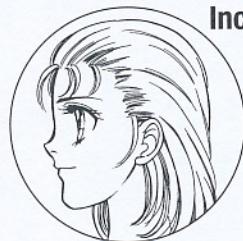
Observez bien la façon dont le nez se détache du visage en vue de profil et de face.

Belle femme avec un nez proéminent

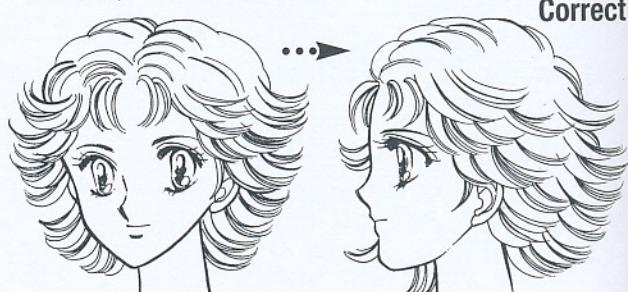


Le nez doit être aussi saillant de face que de profil.

Bien que la coiffure et les yeux soient les mêmes, ce personnage est très différent lorsqu'il a un petit nez retroussé.



Fillette au petit nez retroussé



Incorrect

Si vous dessinez, de profil, un nez proéminent à un personnage au petit nez retroussé, il devient méconnaissable.



Les traits du visage

Souvent, en traçant des lignes sur la vue de face et la vue de profil d'un même personnage, les dessinateurs se rendent compte que les traits du visage ne correspondent pas. Tentez l'exercice pour améliorer votre style.

Haut des cheveux

Crâne

Frange

Arcade sourcilière

Pli des paupières
Début du nez,
(haut des yeux)

Bas des yeux

Bout du nez

Bas des oreilles

Bas du nez

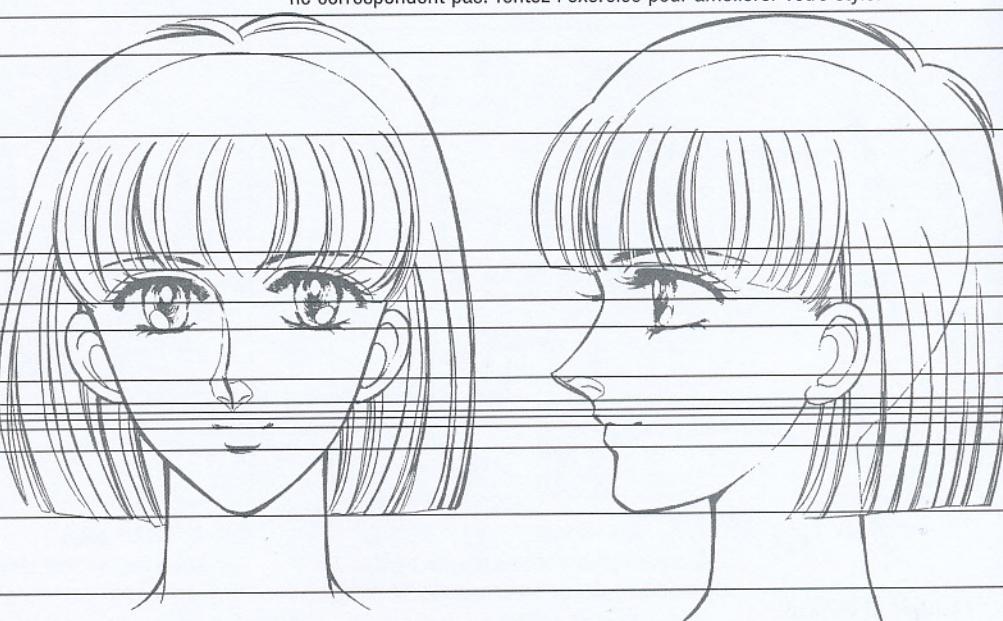
Lèvre supérieure

Bouche

Lèvre inférieure

Menton

Base du cou



Tracez les lignes de repère pour faire correspondre les yeux, les nez et les bouches.



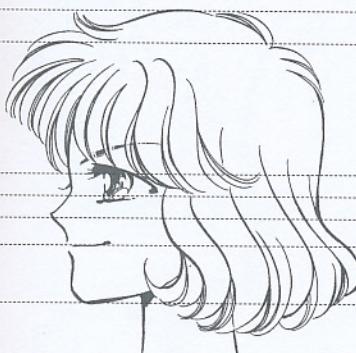
① Visages d'adultes

Dessinez un nez, des yeux et une bouche caractéristiques d'un adulte : yeux en amande avec des pupilles et des iris petits et noirs, nez droit et bouche assez petite. Les narines peuvent être dessinées.



② Visages de garçon (*shounen*) et de filles (*shoujo*) —1

Pour faire un visage de jeune fille ou de garçon, incurvez l'arête du nez et arrondissez légèrement les lèvres et le menton. En dessinant des grands yeux ovales avec un grand iris et une grande pupille, et en inclinant les sourcils vers le bas, on obtient un visage de jeune fille douce. Sur ce type de visage, le pli des paupières est visible.



③ Visages de garçon (*shounen*) et de filles (*shoujo*) —2

Le menton pointu et l'arête du nez figurée par un trait court et droit suggèrent un personnage au fort caractère. Épaississez les sourcils et modifiez la coiffure pour représenter un visage de garçon. Pour que le personnage ait l'air d'un garçon manqué, élargissez les iris et inclinez légèrement les yeux vers le bas.



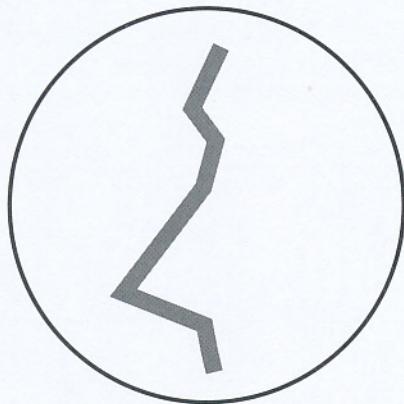
④ Visages d'enfant

Les visages d'enfant sont plutôt plats, les traits ne doivent donc pas être trop saillants. Ici, le nez est tout petit et retroussé, et l'arête n'est pas proéminente. Les yeux occupent environ la moitié du visage.

Quatre types de profil



Visage d'adulte

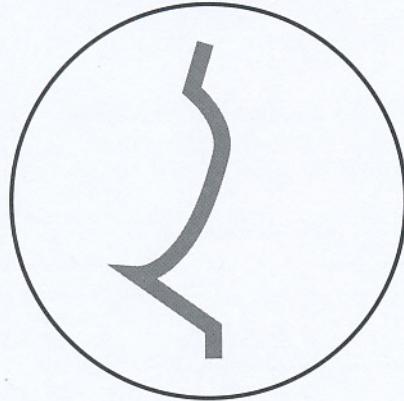


L'arête du nez est droite et proéminente.
Le personnage féminin et le personnage
masculin ont presque le même nez.

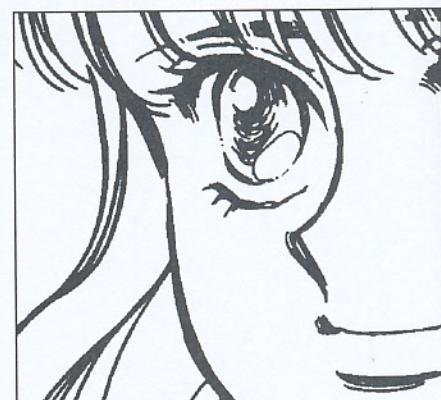
Les profils se différencient principalement au niveau du nez. Comme il sert à exprimer l'âge des personnages, les autres traits du visage sont donc dessinés en fonction du nez dessiné.



Visage de
shounen/shoujo-1

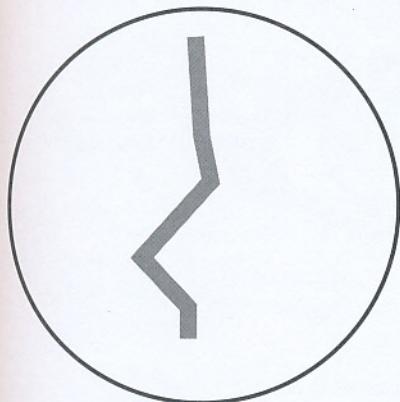


L'arête du nez est courbée,
le nez est petit.

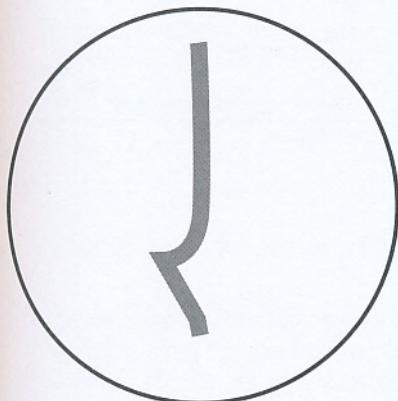




Visage de
shounen/shoujo—2



Visage d'enfant



L'arête est quasi inexistante,
le nez est minuscule et retroussé.

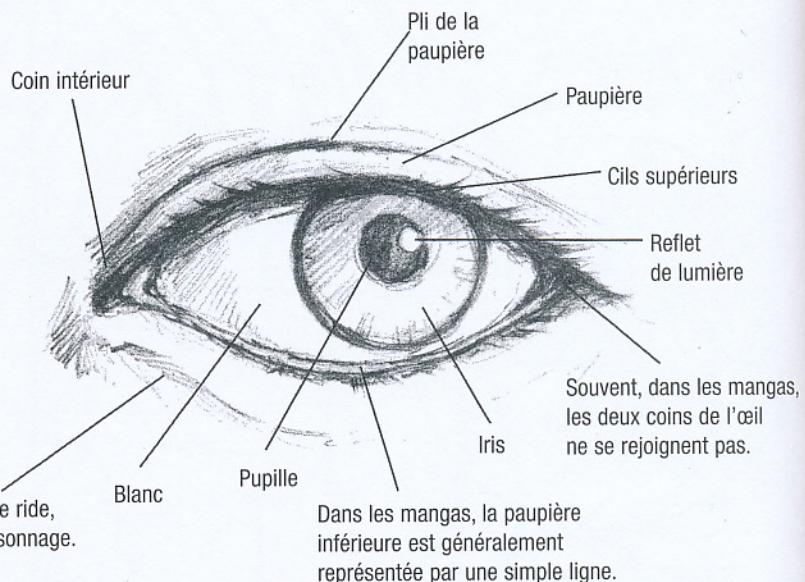
Traits du visage

(yeux, bouche, nez, oreilles et sourcils)

Pour dessiner les yeux



En ajoutant cette ride, on vieillit le personnage.



Dans les mangas, la paupière inférieure est généralement représentée par une simple ligne.



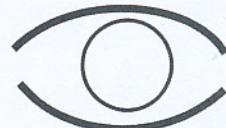
Le plus souvent, les yeux sont en forme d'amande.



① Tracez la paupière supérieure.



② Tracez la paupière inférieure.



③ Représentez l'iris par un cercle, et le tour est joué !

Formes d'yeux



Pour donner un style manga, ne reliez pas les deux coins de l'œil.

Pour dessiner des nombreuses formes d'yeux différentes, jouez sur la distance entre les paupières, ainsi que sur leur courbure.

Œil à la paupière supérieure accentuée.

Paupières



Ici, un seul trait épais pour la paupière.



Là, elle est faite de nombreux petits traits.

Les yeux sont le plus important dans un visage. Ils donnent vie au personnage et font ressortir sa personnalité. Ainsi dans les *mangas*, les yeux sont ce qu'il y a de plus difficile à dessiner.

Taille de l'iris



L'iris et la paupière inférieure se touchent. Cet œil convient bien pour les enfants et les personnages innocents.



Voici la taille standard de l'iris ; il occupe au moins la moitié de la hauteur de l'œil.

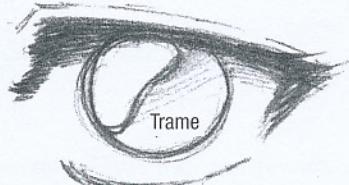


L'iris est petit et occupe moins de la moitié de la hauteur de l'œil. Cet œil est idéal pour des adultes et des personnages méchants.

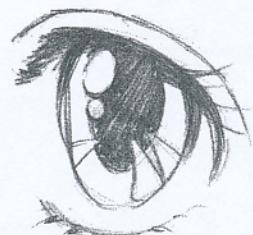
Yeux stylisés



Cet œil à l'iris carré ne possède pas de cils. Les lignes de contour sont droites.



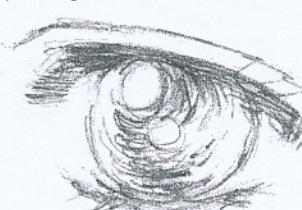
La paupière supérieure est épaisse, et l'œil, sans pupille, est occupé par un grand reflet de lumière.



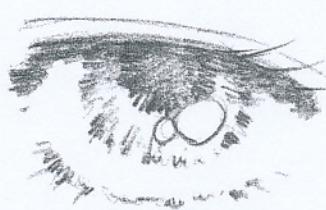
L'iris de cet œil est grand et comporte différents reflets de lumière.



Cet œil présente une très grosse pupille, un iris de forme étrange et de longs cils.



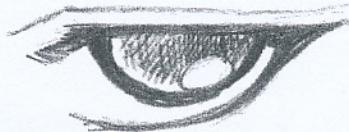
Ici, l'iris a été entièrement dessiné avec des petits traits ; les ombres définissent aussi les reflets de lumière.



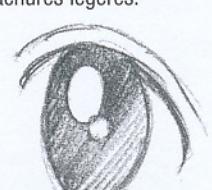
Cet iris est représenté par des traits divergents, tandis que la paupière inférieure est constituée de hachures légères.



Cet iris petit et simple ne comporte pas de reflets de lumière. Les lignes de contour des paupières sont très simplifiées, ce qui produit un effet réaliste.

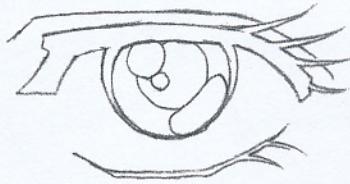


Voici un œil plissé, dont les coins ont été accentués. Le contour de l'iris est très épais, et l'intérieur est constitué de hachures croisées.



Cet œil n'a pas de paupière inférieure. Des reflets de lumière ont été ajoutés sur l'iris.

Yeux de personnages de mangas animés



① Faites des lignes nettes et continues pour les contours de l'œil et les cils.

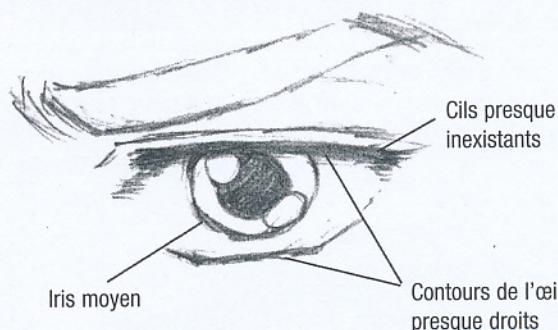
② Encrez les contours.

Yeux masculins

Vue de face



Caractéristiques des yeux masculins



Étape par étape



① Commencez par les contours de l'œil, en traçant des traits presque droits.

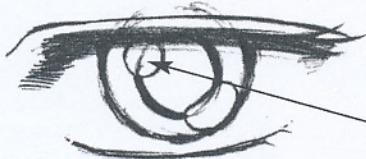
Représentez aussi la partie de l'iris recouverte par la paupière supérieure.



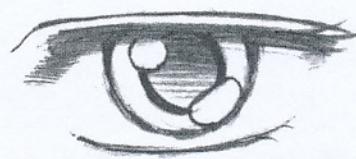
③ Dessinez la paupière supérieure et son pli.



④ Dessinez la paupière inférieure et le reflet de lumière principal.



Ne foncez pas les lignes situées à l'intérieur des reflets de lumière.



⑥ Dessinez la pupille et les cils.

⑦ Terminé

Dessinez la paupière inférieure avec soin, c'est elle qui détermine la forme de l'œil.



Incorrect



Incorrect



Correct

Les paupières ne vont pas ensemble.

Pour vous aider à dessiner la paupière inférieure, tracez une ligne en pointillé la reliant à la paupière supérieure.

Vue de profil



Les étapes à suivre sont presque les mêmes que pour une vue de face.

Étape par étape



① Dessinez les contours de l'œil.



② Dessinez la paupière supérieure et le pli. Esquissez l'iris.



③ Dessinez l'iris et la paupière inférieure.



④ Enfin, ajoutez les reflets de lumière et la pupille. Si vous dessinez deux reflets de face, assurez-vous de les reproduire aussi de profil.



④ Ce crayonné est assez proche du résultat qu'on obtiendra après l'encrage.

Regard vers le bas



Quand un personnage regarde vers le bas, il faut agrandir la paupière supérieure vers le bas.

Étape par étape



① Croquis de base : la paupière est baissée, elle doit donc plus recouvrir l'iris que lorsqu'elle ne l'est pas.



② Crayonné achevé : la lumière se reflète dans l'iris. Même si l'iris est moins visible que d'habitude, les reflets doivent y être représentés.



Reflet

Ici, l'iris est tellement recouvert par la paupière que la lumière se reflète à peine dans l'œil.

Faites attention à la taille de l'iris.

Incorre



Correct



La taille de l'iris n'est pas la même de face et de profil.



Correct

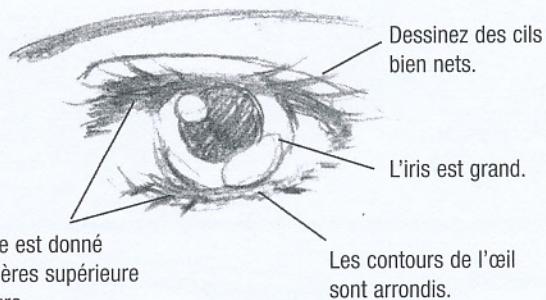
L'iris et la paupière inférieure se touchent.

Yeux féminins

Vue de face



Caractéristiques des yeux féminins



Étape par étape



① Tracez le croquis de base. Les paupières et l'iris doivent être plus grands que pour un œil masculin, et les contours plus épais.

② Complétez la paupière et l'iris avec des traits courts et délicats.

③ Faites ressortir la lumière et les ombres en assombrissant le milieu du contour des paupières, et en éclaircissant les coins de l'œil.



④ Dessinez un iris plus grand que pour un œil masculin. Les reflets de lumière doivent également être plus grands.

⑤ Enfin, ajoutez les cils.

Correct



Incorrect



Ne dessinez pas les cils individuellement, mais par trois ou quatre. Le résultat sera plus esthétique.

Vues de profil et regards vers le haut



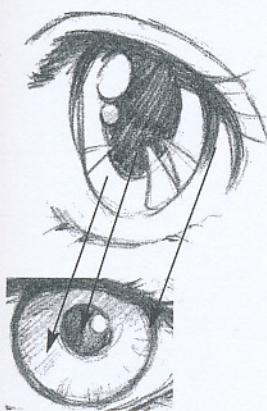
Suivez les mêmes étapes que précédemment :
croquis de base → contours de l'œil → iris et pupille
→ reflets de lumière → cils



Rendu des yeux et du mouvement

Méthodes de rendu de l'iris

Œil 1



① Croquis de base



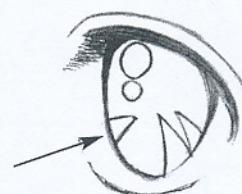
② Contours



③ Reflets de lumière

Pour que l'œil ait l'air brillant et humide, ajoutez des hachures légères dans le coin supérieur de l'œil.

Ici, les reflets de lumière et les reflets du décor sont représentés sous la forme de triangles et d'autres formes géométriques.



Pour dessiner des reflets triangulaires, tracez des traits courbes suivant l'arrondi de l'iris.

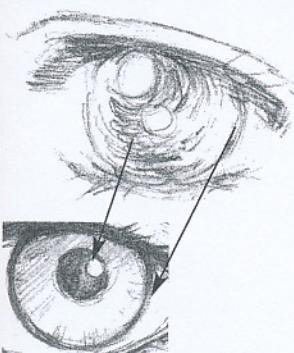
④ Ajoutez des reflets triangulaires.



⑤ Pour finir, dessinez la pupille.

Vous pouvez ajouter plus de cils que sur ce dessin.

Œil 2



① Croquis de base

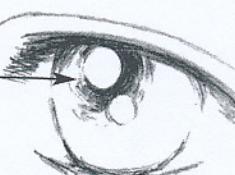


② Contours

N'appuyez pas trop le contour de l'iris et des reflets de lumière ; il suffit de les esquisser.

Tracez des traits d'esquisse délicats à l'intérieur de l'iris. L'important est, dans un premier temps, d'esquisser grossièrement tous les reflets de lumière.

Remplissez bien la zone autour des reflets, en traçant des traits serrés autour, en partant de leur contour et en se dirigeant vers l'extérieur.

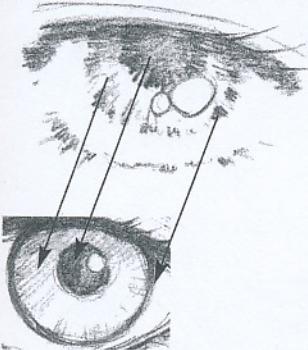


④ Ajoutez des hachures en partant de la paupière.



⑤ Tracez des traits délicats à l'intérieur de l'iris ; les reflets de lumière doivent rester blancs.

Œil 3



① Croquis de base

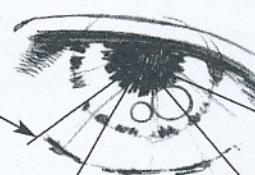


② Contours

Le contour des reflets de lumière doit être plus accentué que celui de la pupille.

Voici un dessin assez réaliste. L'iris et les paupières sont faits à petits coups de crayon.

Vous pouvez ajouter d'autres lignes partant du centre de l'iris.



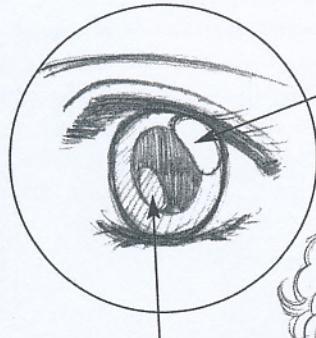
③ Dessinez l'iris et la pupille.



④ Dessin achevé

Renforcer la direction du regard par des reflets de lumière

Reflets sur le côté



Ajoutez un reflet de lumière dans l'iris.



Pour représenter les reflets de deux sources de lumière opposées (une petite et une grande), dessinez un petit reflet en face d'un grand reflet.

Le personnage regarde vers la gauche (du point de vue de l'observateur).

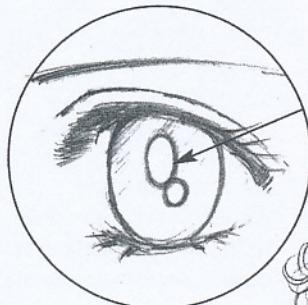


Un reflet de lumière a été dessiné dans la direction contraire à celle du regard du personnage (côté droit).

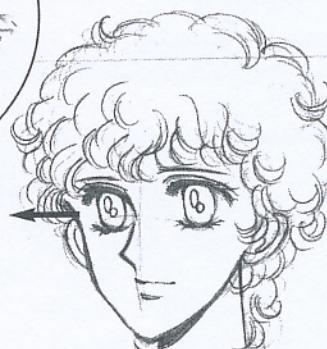


Sur ce dessin, le personnage regarde l'observateur (c'est-à-dire vers la droite). C'est le reflet situé dans la partie supérieure gauche de l'iris qui produit cette impression.

Reflets centraux



Voici un reflet dessiné presque au centre de l'iris.



Le regard est dirigé vers la gauche.



Dessinez un grand reflet de lumière du même côté que la direction du regard (c'est-à-dire vers la gauche).



Iris d'yeux tirés vers le haut et d'yeux tombants



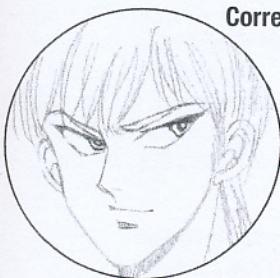
Yeux tirés vers le haut



Regard droit devant



Yeux standard



Correct



Regard dirigé vers la droite



Incorrect



Sur ce dessin, les yeux affichent des reflets de lumière ronds. Chaque œil est bien dessiné, mais les deux yeux ne regardent pas dans la même direction.



Yeux tombants



Correct



Regard droit devant



Regard dirigé vers la droite



Incorrect

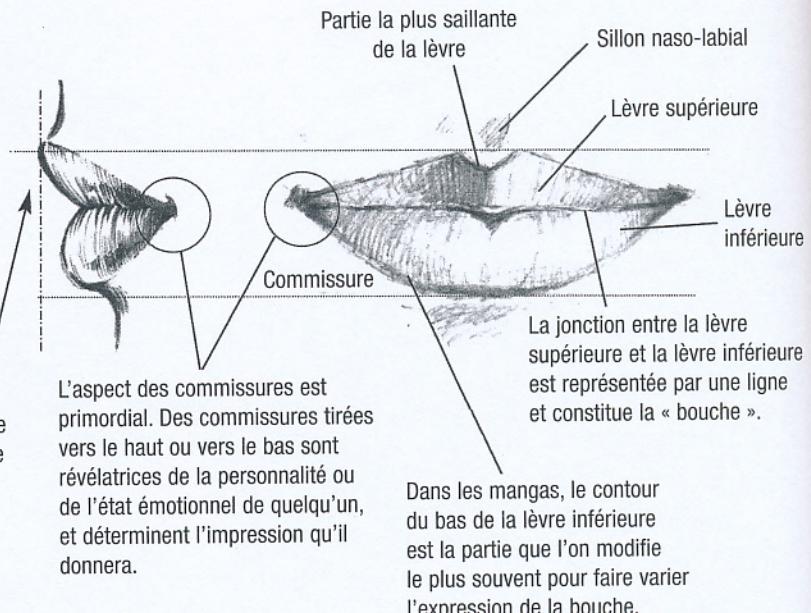


Les grands reflets de lumière ronds donnent l'impression que les yeux ne regardent pas dans la même direction.

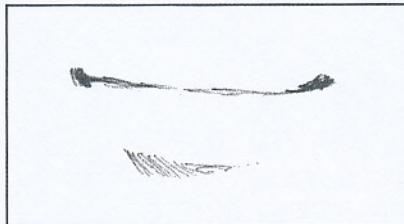
Quatre types de bouche



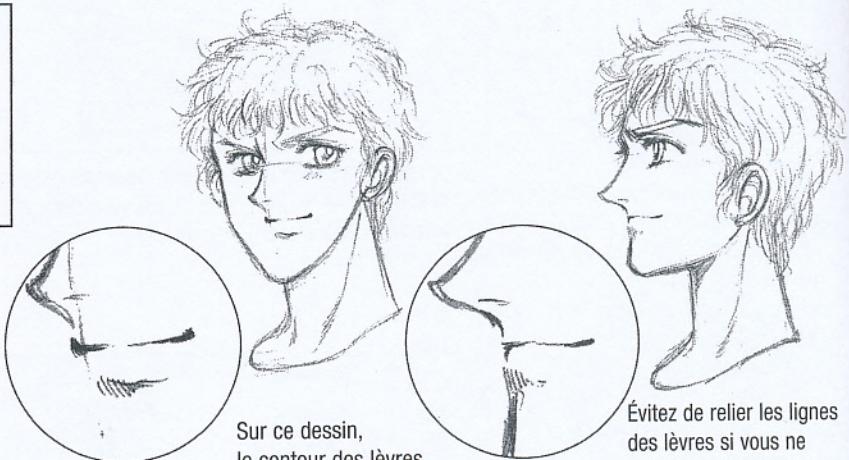
Sur les dessins réalistes, la lèvre supérieure est plus avancée que la lèvre inférieure.



Bouche représentée par une ligne



Cette bouche est représentée par une simple ligne additionnée d'une ombre sous la lèvre inférieure. Elle se caractérise principalement par le fait que les lèvres ne sont pas dessinées. C'est ainsi que la bouche est le plus souvent dessinée dans les mangas *shonen*. Pour en changer l'apparence, il suffit de modifier l'ombre sous la lèvre.

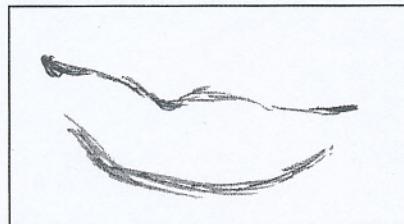


Sur ce dessin, le contour des lèvres n'a pas été tracé.

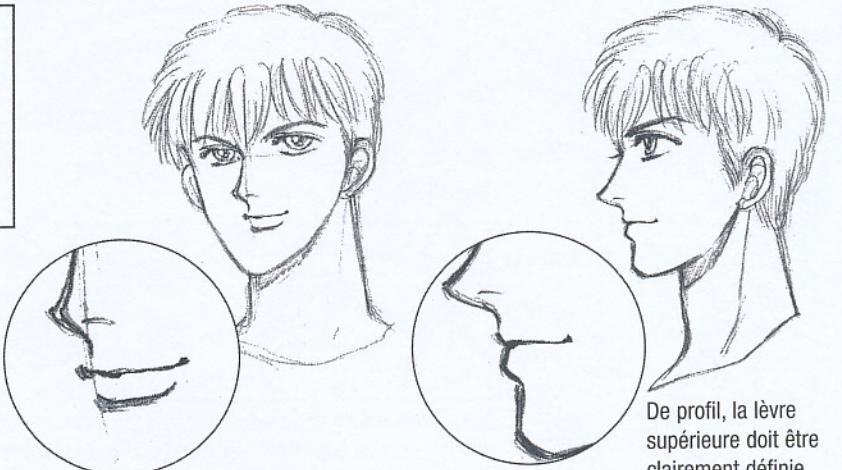


Évitez de relier les lignes des lèvres si vous ne voulez pas que le profil de votre personnage soit rendu avec un réalisme qui le transforme.

Bouche avec contour de la lèvre inférieure



Ici, la ligne horizontale ne figure pas toute la bouche, mais seulement la lèvre supérieure, tandis que la lèvre inférieure est représentée par une courbe, suggérant son volume. Ce n'est pas pour autant un dessin réaliste détaillé.

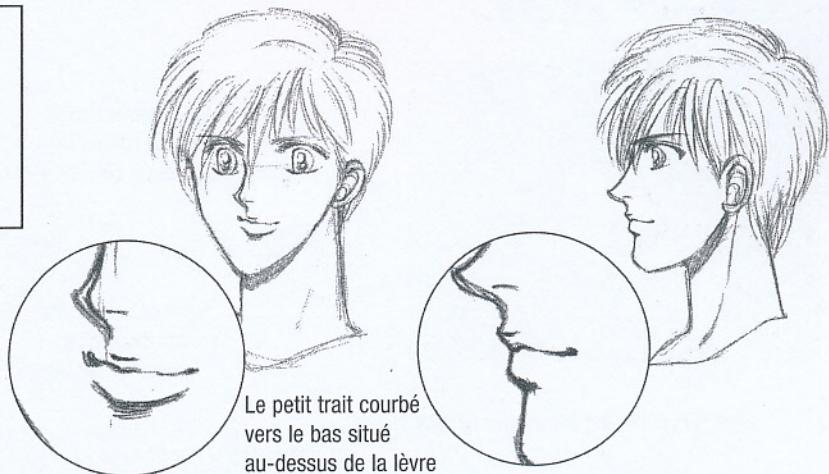


De profil, la lèvre supérieure doit être clairement définie, comme la lèvre inférieure.

Bouches charnues

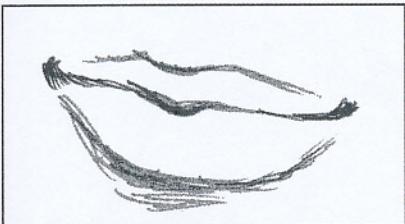


Voici une représentation réaliste, qui accentue le volume des lèvres. Le sillon naso-labial au-dessus de la bouche est suggéré par un trait.

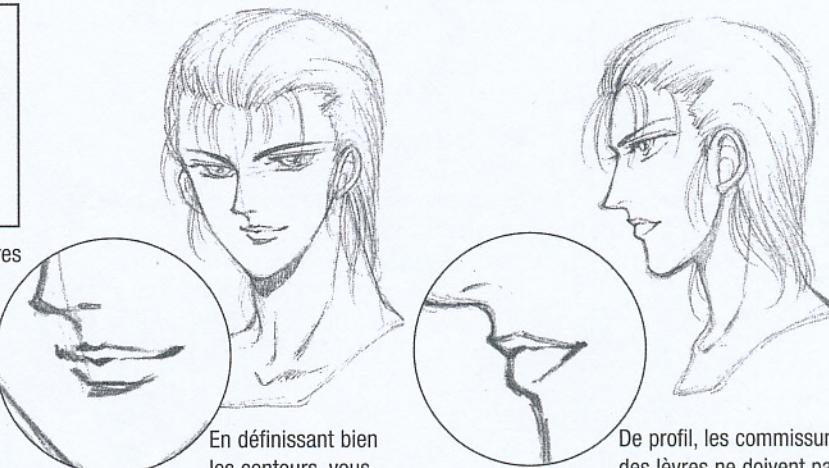


Le petit trait courbé vers le bas situé au-dessus de la lèvre supérieure représente le sillon naso-labial.

Lèvres maquillées



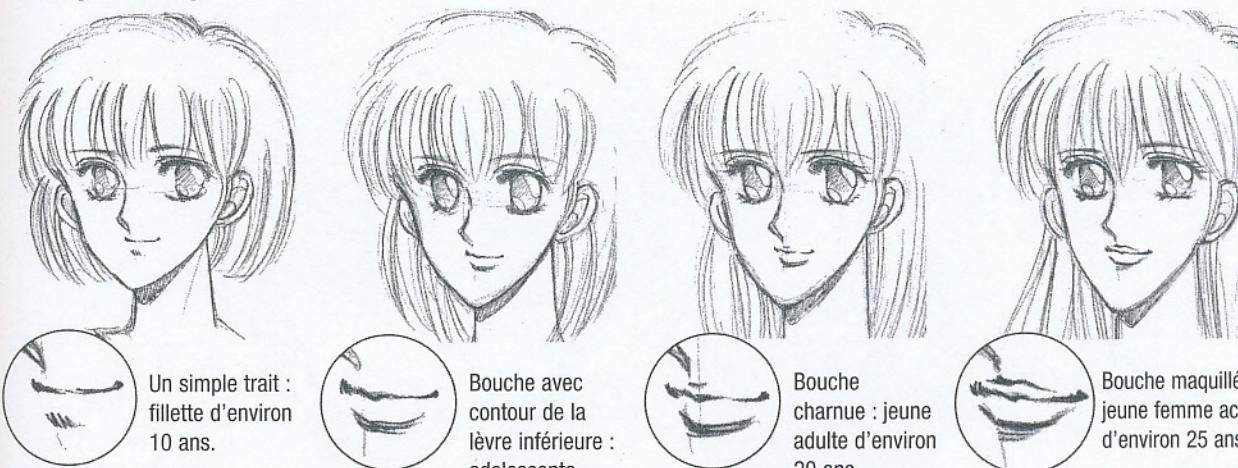
Définissez clairement les contours des lèvres supérieure et inférieure. Comme il s'agit d'un dessin de face et que toutes les parties en sont clairement visibles, variez les lignes et les formes figurant les commissures des lèvres, le centre de la bouche et l'ombre sous la lèvre inférieure.



En définissant bien les contours, vous accentuez le fait que la lèvre inférieure est plus pleine que la lèvre supérieure.

De profil, les commissures des lèvres ne doivent pas se joindre.

La bouche est un indice de l'âge des personnages féminins.



Un simple trait : fillette d'environ 10 ans.

Bouche avec contour de la lèvre inférieure : adolescente d'environ 15 ans.

Bouche charnue : jeune adulte d'environ 20 ans.

Bouche maquillée jeune femme adulte d'environ 25 ans.

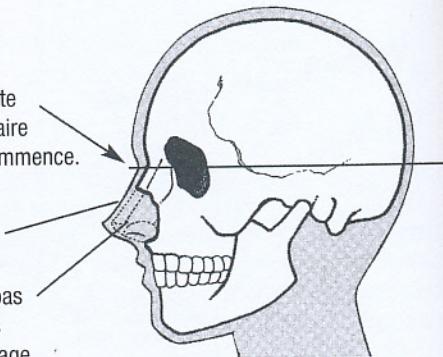
Trois types de nez



Quand vous dessinez l'arête du nez, n'oubliez pas de faire le petit creux là où elle commence.

Arête du nez

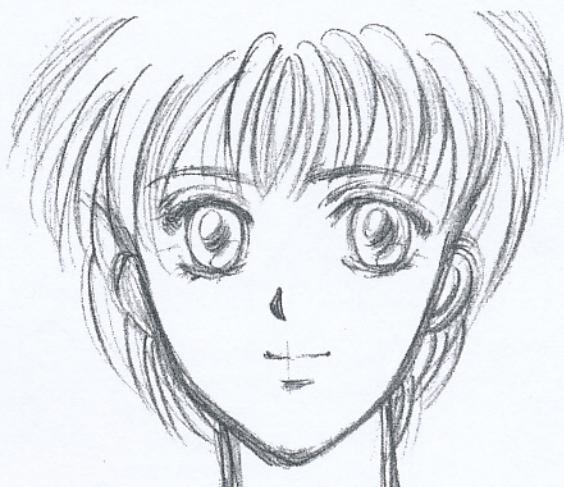
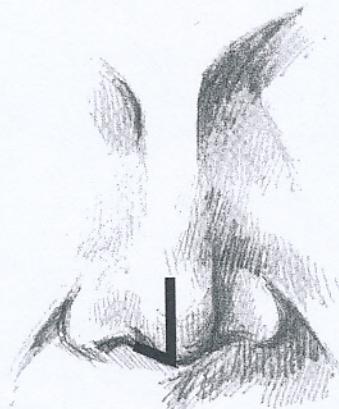
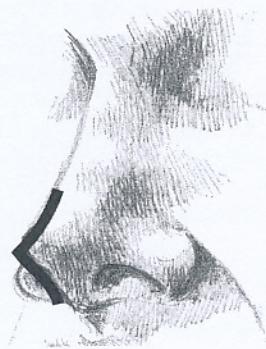
Le nez n'est pas constitué d'os mais de cartilage.



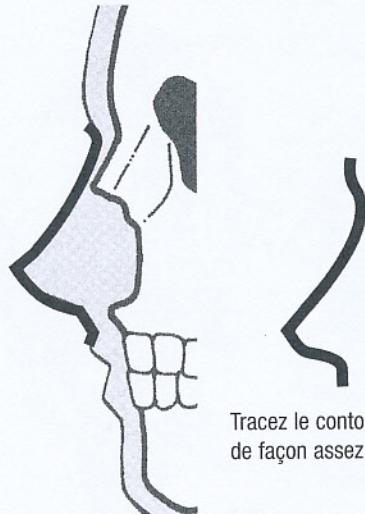
Nez sans arête de style manga



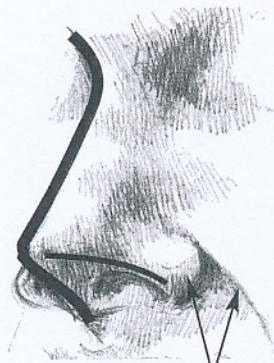
Ici, seul le bout du nez a été dessiné. Les narines ne figurent généralement pas sur ce genre de nez.



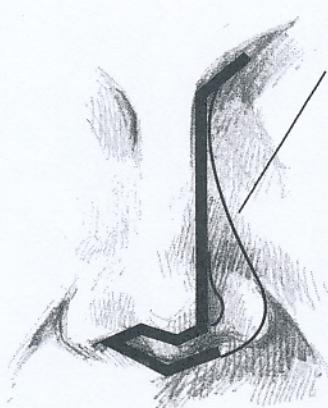
Nez de style réaliste



Tracez le contour du nez de façon assez réaliste.



Ne représentez pas la partie bombée de la narine ni cette ride.



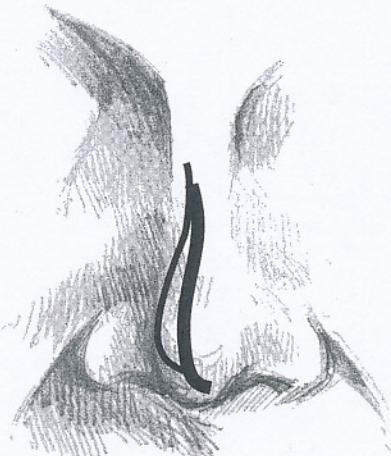
À partir de cette ligne, on considère que le nez est saillant.



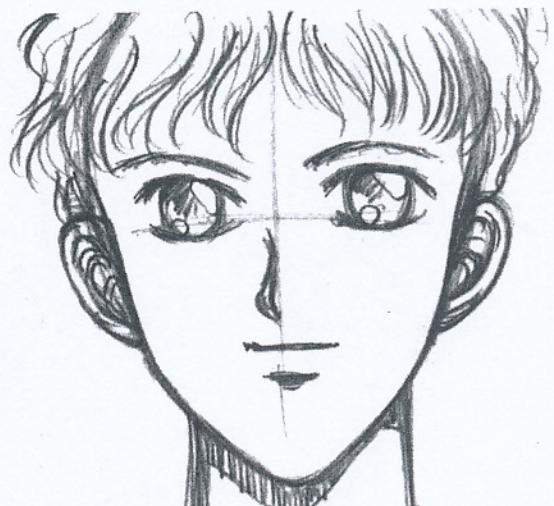
Nez de style intermédiaire (entre manga et réaliste)



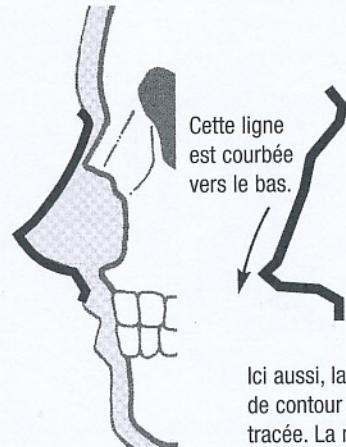
L'arête du nez est dessinée à partir de l'endroit où commence le cartilage. Les narines ne sont généralement pas représentées.



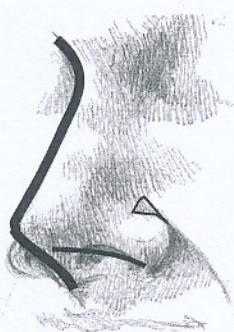
L'arête du nez est définie par une ligne de contour qui n'existe pas dans la réalité.



Exemple de nez réaliste (aquilin)



Ici aussi, la ligne de contour est clairement tracée. La narine est orientée vers le bas.

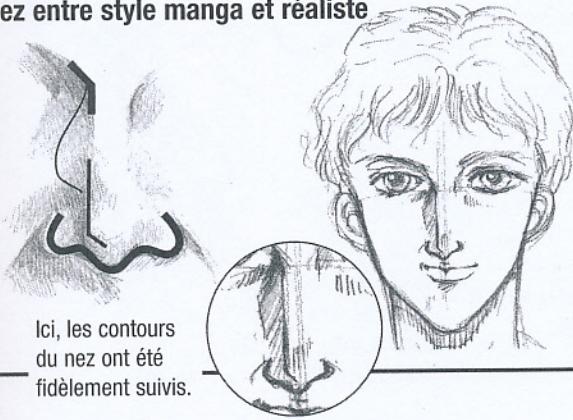


Foncez le bas du nez et indiquez jusqu'où il va.

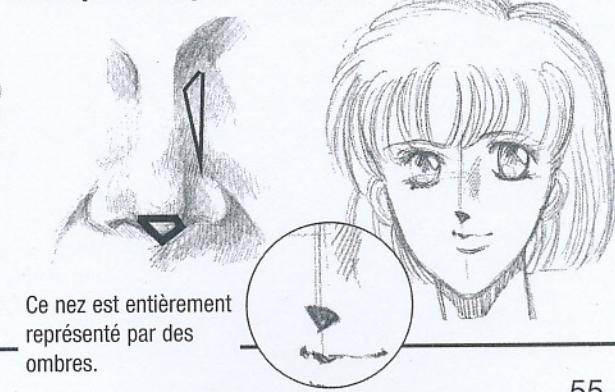


Styles divers

Nez entre style manga et réaliste



Nez représenté par des ombres

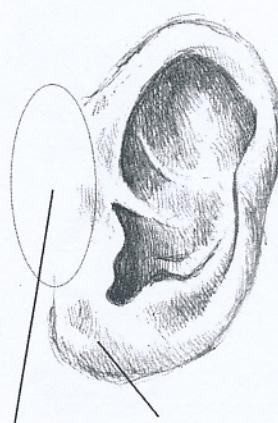


Deux types d'oreille

L'oreille manga (l'oreille « en 6 ») et l'oreille réaliste (l'oreille « en vagues »)



Base du pavillon auriculaire Lobe



Cette ligne est la base du dessin d'une oreille.

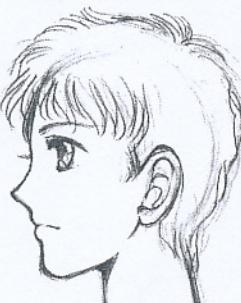


Oreille réaliste



Oreille manga

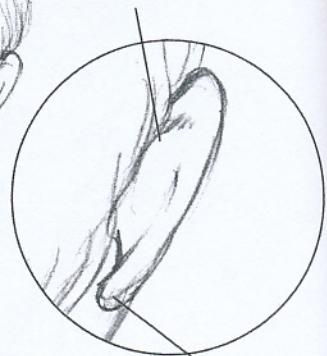
Oreille réaliste



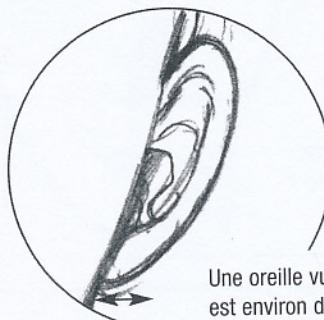
Ajoutez des ombres.



Arrière de la conque



Lobe



Une oreille vue de face est environ deux fois moins large qu'une oreille vue de profil.



Quand les oreilles sont inclinées, le lobe doit être rétréci.

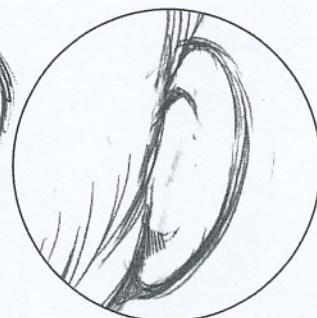


Ces traits indiquent l'angle de l'oreille, ainsi que l'épaisseur de l'hélix (pli).

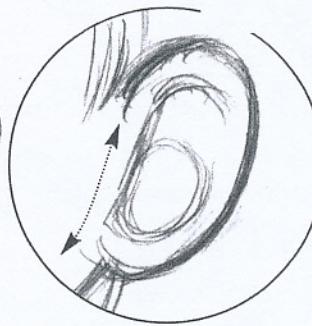
Oreille manga



L'oreille manga consiste en un « 6 » dessiné à l'intérieur d'un ovale. Notez que pour l'autre oreille il s'agit d'un 6 inversé.



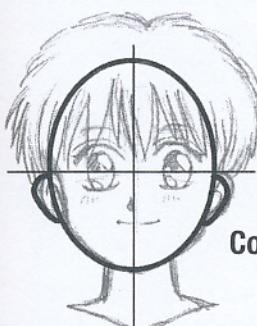
Comme l'oreille réaliste, l'oreille manga vue de face est environ deux fois moins large que de profil. Tracez une grande spirale en forme de "6" pour représenter l'intérieur.



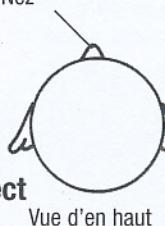
Vue sous un certain angle, l'oreille forme un ovale. La base du pavillon auriculaire est la prolongation de la ligne de la mâchoire.

Éléments à prendre en compte pour dessiner une oreille

Les oreilles suivent l'arrondi de la tête.

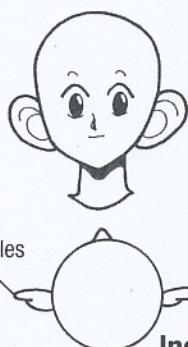


Nez



Correct

Vue d'en haut

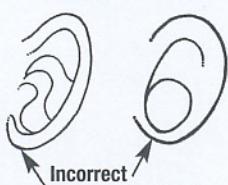


Oreilles

Incorrect

Si l'intérieur du pavillon auriculaire est clairement visible de face, cela signifie que les oreilles sont décollées. Exercez-vous à dessiner des oreilles vues sous tous les angles.

Lobe de l'oreille



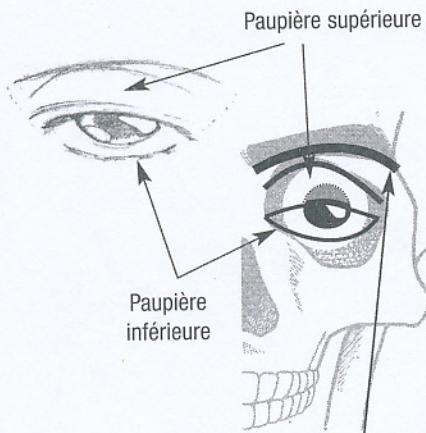
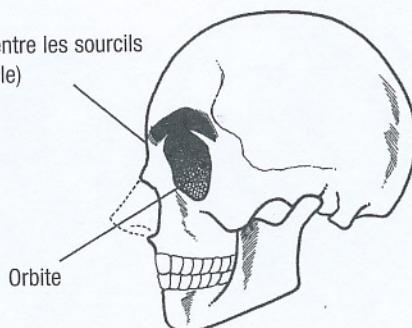
N'oubliez pas de représenter le lobe quand vous dessinez des oreilles simplifiées, sinon elles risquent de ne pas ressembler à des oreilles.

Les sourcils, extension de l'arête du nez

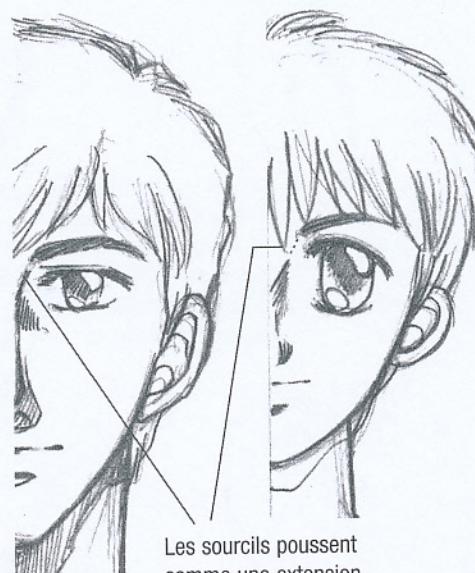
Les sourcils suivent la forme de l'arcade sourcilière.



Zone entre les sourcils (glabelle)



Les sourcils suivent la forme de l'arcade sourcilière. Ils peuvent être de différentes formes et épaisseurs.

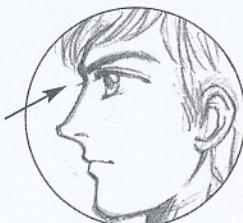


Les sourcils poussent comme une extension de l'arête du nez.



Même quand vous ne dessinez pas l'arête du nez, ayez en tête l'endroit où elle devrait être située.

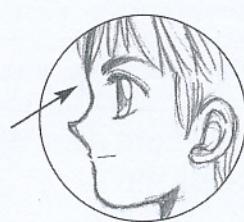
La distance entre le milieu du front et la naissance des sourcils doit être la même de face que de profil.



La naissance des sourcils est près de la glabelle.



La ligne médiane du visage est très proche de la naissance des sourcils.

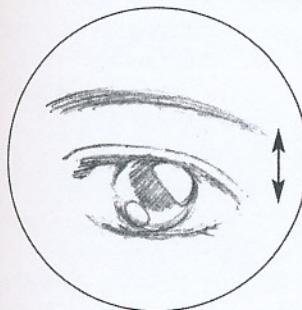


Ici, il y a un grand espace entre la naissance des sourcils et la glabelle.

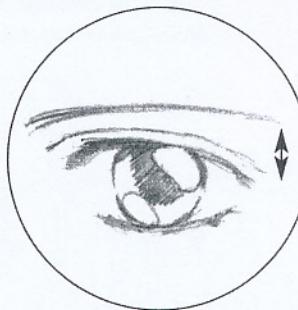


La ligne médiane du visage est assez éloignée de la naissance des sourcils.

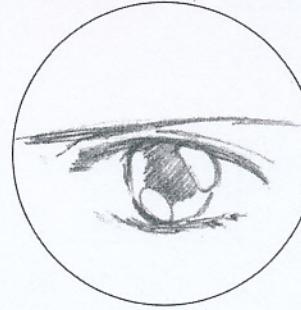
Distance entre les yeux et les sourcils



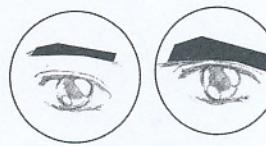
Grande



Moyenne



Ici, l'œil et le sourcil se touchent presque.



On peut obtenir un nombre infini de visages en jouant sur la distance entre les yeux et les sourcils, ainsi que sur la forme et l'épaisseur des sourcils.

Quatre types de sourcils

Sourcils épais



Ce sourcil presque droit est souvent attribué à des personnages virils.



Sourcils fins



Ce sourcil gracieusement courbé ressemble au trait de crayon à sourcils que traçaient autrefois les stars de cinéma. Certains personnages masculins ont aussi parfois de tels sourcils.



Sourcils à la fois épais et fins



Ce sourcil se termine en pointe près de la glabelle mais s'épaissit près du coin extérieur de l'œil.



Sourcils arqués



Selon l'épaisseur, la couleur ou l'ombre de ce sourcil, on peut faire varier l'humeur du personnage. On les dessine aussi bien sur des personnages masculins que féminins.



Dessinez des sourcils sur les personnages avec une longue frange quand le front est visible.

Correct



Ici, on a dessiné des sourcils fins entre les mèches de cheveux. Même s'ils n'ont été ajoutés qu'après les cheveux, ils rendent le visage plus expressif.

Incorrect

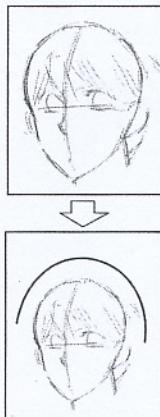


Même si la bouche et les yeux sont expressifs, on a l'impression qu'il manque quelque chose à cette image.

Dessiner les cheveux



- ① Dessinez le croquis de base du visage. Si vous le faites sur toute la surface du papier, vous risquez de ne plus avoir assez de place pour les cheveux ; pensez donc au volume qu'ils occuperont.



Contour des cheveux prenant en compte leur volume

L'implantation de la spirale des cheveux est le point de départ pour dessiner les cheveux.

La distance entre le contour de la tête et le contour des cheveux (c'est-à-dire le volume occupé par les cheveux) dépend de la coiffure que vous voulez obtenir.

Contour de la tête

- ② Dessinez le croquis de base de la tête.



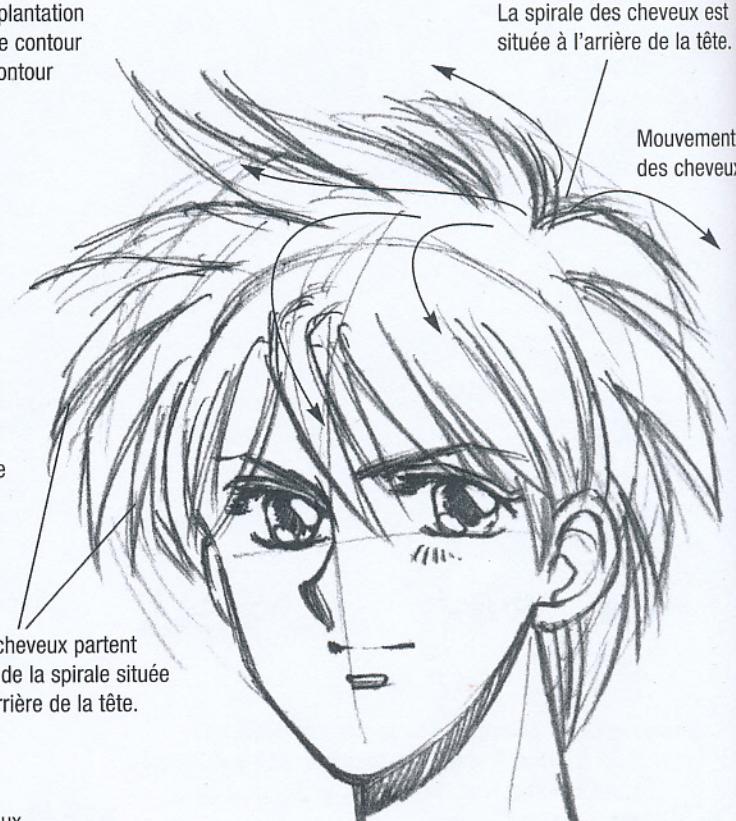
Contour des cheveux prenant en compte leur volume

Tracez la ligne d'implantation des cheveux entre le contour des cheveux et le contour de la tête.



- ③ Donnez sa forme générale à la chevelure en tenant compte de la ligne d'implantation des cheveux.

Contour de la tête



Pièges courants : les visages aplatis



Contour des cheveux

Cette ligne devrait être la ligne d'implantation des cheveux et non le contour des cheveux.

Incorrect

La spirale a été dessinée vers l'intérieur de la tête, ce qui donne l'impression que les cheveux poussent de l'intérieur de la tête.

- ④ Enfin, ajoutez des cheveux.

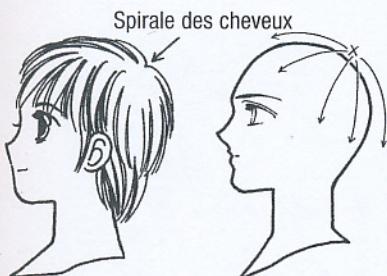
Comment les cheveux poussent : la spirale des cheveux est située à l'arrière de la tête.



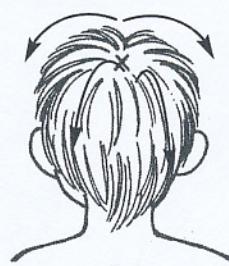
Ici, les cheveux n'ont pas beaucoup de volume.

La ligne d'implantation des cheveux se confond avec celle du contour de la tête.

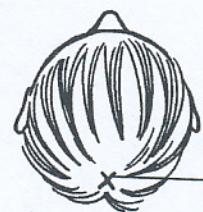
Ayez bien à l'esprit l'emplacement de la spirale quand vous dessinez la ligne d'implantation des cheveux pour obtenir une tête ronde avec du volume, même avec des cheveux courts.



Dessinez les cheveux en partant de la spirale.



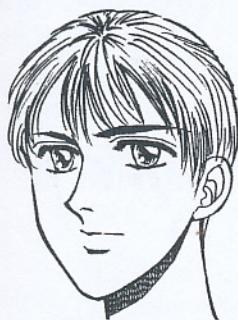
Représentez les cheveux par des traits incurvés épousant la forme de la tête.



Spirale des cheveux

La spirale des cheveux est située à l'arrière de la tête, il faut donc tracer de longs traits incurvés pour représenter les cheveux devant, suggérant la forme arrondie de la tête.

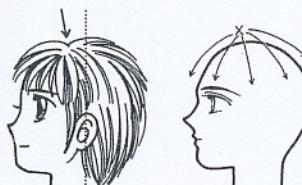
Spirale à l'arrière de la tête



Si vous déplacez la spirale vers l'avant de la tête, les cheveux n'auront plus de volume.

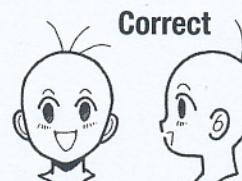


Ici, le contour de la tête et celui des cheveux sont les mêmes que pour les personnages ci-dessus.

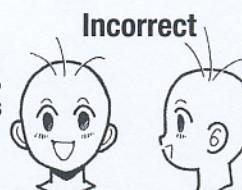


Si la spirale des cheveux est située au sommet de la tête ou vers l'avant, il faudra raccourcir les traits incurvés représentant les cheveux du devant, tandis que ceux de derrière seront plus longs et donneront l'impression d'une tête plus plate.

Les cheveux de votre personnage sembleront bizarres si la spirale est située vers l'avant. Bien que la spirale ne soit pas visible de face, dessinez toujours les cheveux comme s'ils poussaient à partir de l'arrière de la tête.



En positionnant la spirale des cheveux à l'arrière de la tête, le dessin semblera plus cohérent.



En positionnant la spirale des cheveux au sommet de la tête ou vers l'avant, on aura l'impression que les cheveux poussent bizarrement.

Penser au sens de la spirale

La spirale des cheveux peut tourner vers la droite ou vers la gauche. Pensez au sens de la spirale quand vous la situez à l'arrière de la tête et quand vous dessinez la coiffure.



Spirale des cheveux



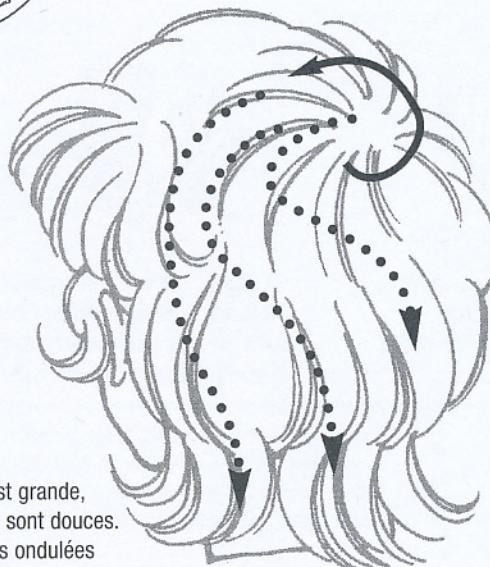
Spirale vers la gauche



Spirale vers la droite

Ici, la spirale tourne vers la droite.

À gauche, les cheveux partent
dans le sens contraire.



Plus la spirale est grande,
plus les courbes sont douces.
Tracez des lignes ondulées
en forme de S.



Cette spirale située à l'arrière
de la tête est dirigée vers la droite.

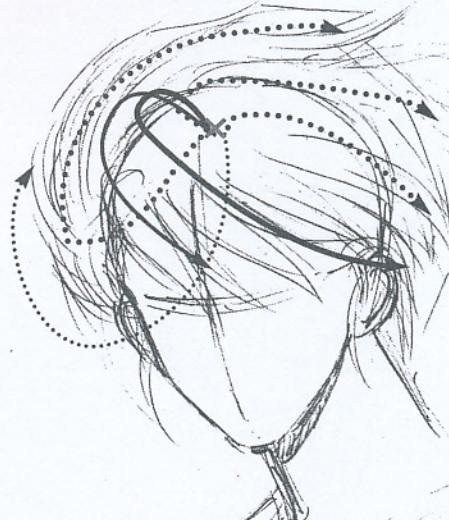
Cheveux en tourbillon



De face, les cheveux
tournent vers la droite.

De derrière, les cheveux
tournent vers la gauche.

Donner un mouvement réaliste aux cheveux

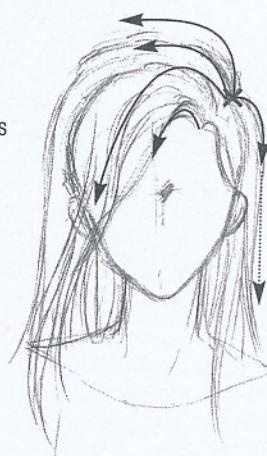


Dessinez les cheveux en ayant en tête que la spirale est située sur l'arrière de la tête.

Cheveux longs

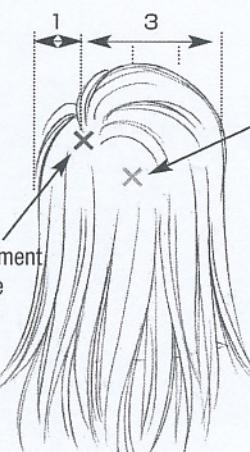


Ces mèches tombent devant.



Les cheveux tombent droit, vers le bas.

Dessinez les cheveux longs comme s'ils partaient dans trois directions.



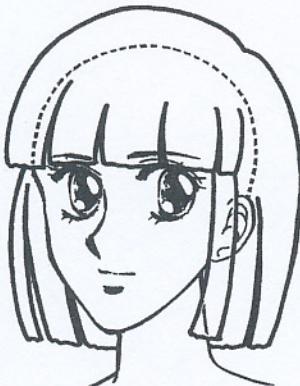
Quand vous dessinez des cheveux longs, choisissez un endroit sur la tête et faites partir les cheveux de ce point par vagues.

Quand vous dessinez l'arrière de la tête, dessinez d'abord le contour de la tête et les oreilles pour vous aider à déterminer le volume des cheveux et leur mouvement.

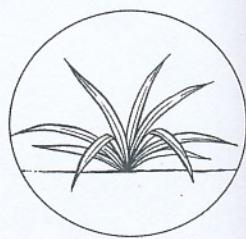
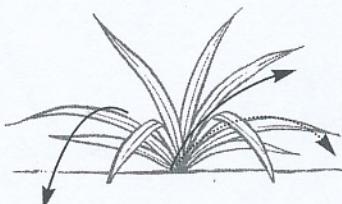


Dessinez des cheveux ondulés en légère forme de S à partir de l'épaule ; ils auront ainsi l'air souples.

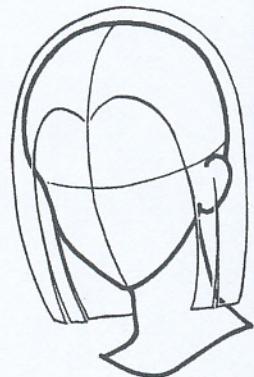
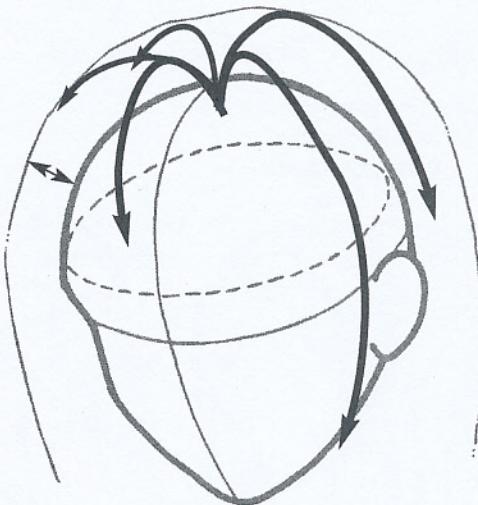
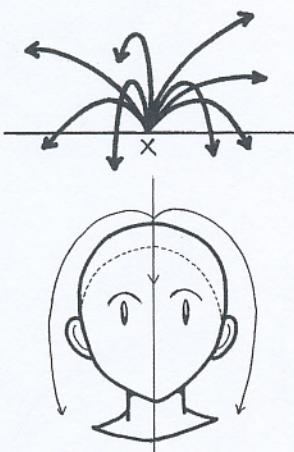
Les cheveux poussent comme l'herbe.



La taille d'une tête augmente en fonction du volume de cheveux dessinés. Partant du cuir chevelu vers l'extérieur, ils épousent les contours de la tête.



L'herbe pousse toujours vers le haut puis ploie sous son propre poids.



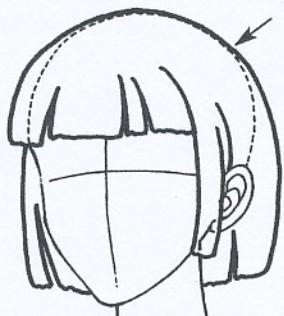
Les cheveux poussent de la racine vers l'extérieur. Imaginez que la spirale des cheveux est la racine et que les mèches sont des brins d'herbe.

Le volume créé par les cheveux dépend de leur raideur, de leur nombre et de leur tenue. Plus les cheveux sont nombreux et raides, plus ils ont de volume. Moins ils sont nombreux et plus ils sont souples, plus ils épousent la forme de la tête.

Pensez aux cheveux comme à une « couche » enveloppant le contour de la tête.

Correct

Ce qui se passe quand on ne tient pas compte du volume des cheveux

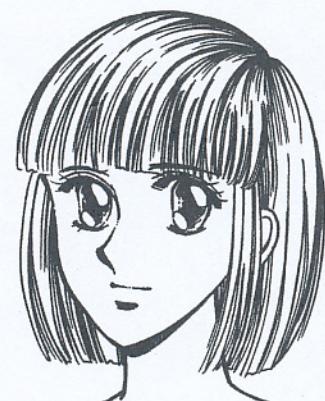


Ici, le contour extérieur des cheveux se confond avec le contour de la tête.

Incorrect



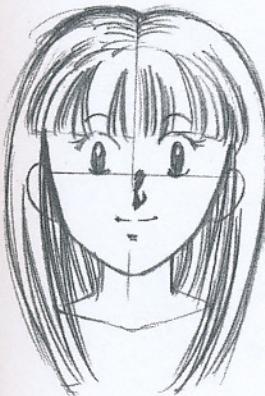
On obtient une tête plate et déformée, pas très esthétique.



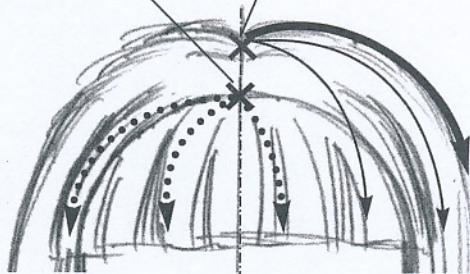
Ici, la raie du personnage a été tracée à sa gauche. Les deux personnages ont le même visage, mais cette tête a plus de volume.

Cheveux avec deux raies : pour les coiffures avec frange

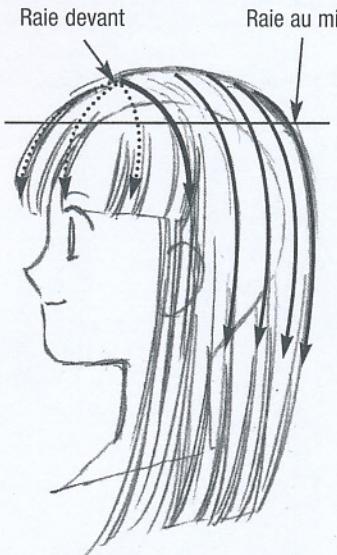
Tracer deux raies



Raie devant pour la fringe



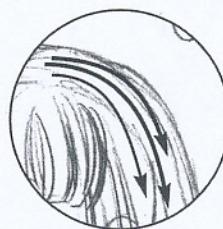
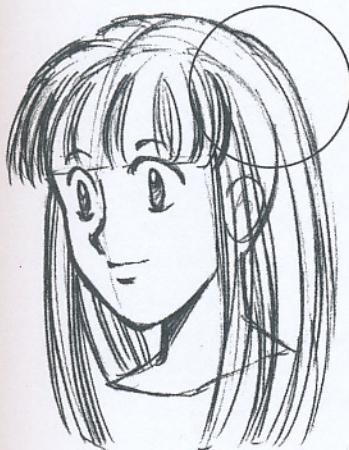
Raie au milieu pour que les cheveux partent sur les côtés en épousant la forme de la tête



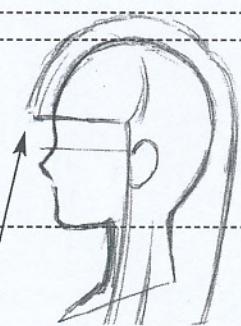
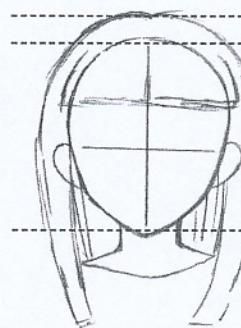
Raie devant

Raie au milieu

La frange part de la raie devant. Sur le côté, les cheveux tombent en lignes très légèrement incurvées, presque parallèles. La raie au milieu est située au sommet de la tête.



Pour donner du volume aux cheveux, tracez des traits épousant le contour des cheveux.

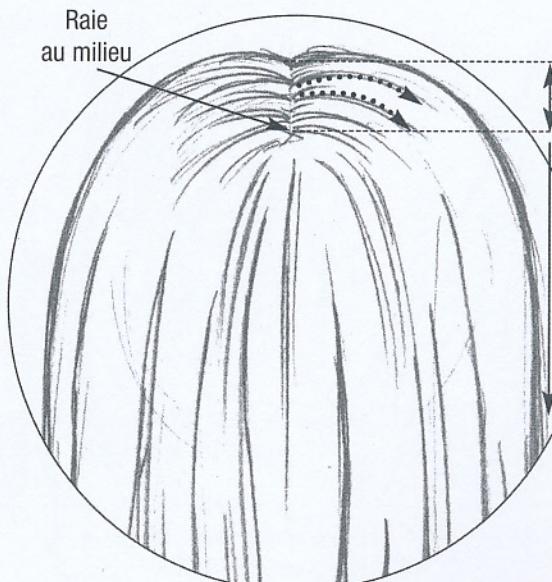


Donnez aux cheveux le même volume que celui de la frange.

Dessiner les cheveux derrière



Raie au milieu

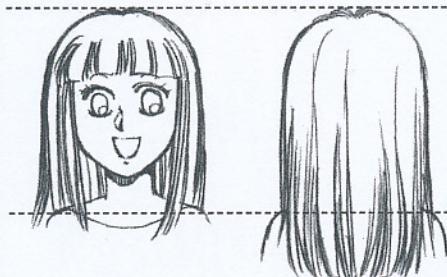


Tracez des traits légèrement incurvés pour suggérer la surface arrondie de la tête.

Dessinez des cheveux qui partent de la raie puis tombent droit.

Profils et mouvements des cheveux

Cheveux à hauteur des épaules, avec frange



Représentez la spirale des cheveux par un petit creux.



Les cheveux partent vers l'arrière à partir de l'hélix.

Divisez la mèche de cheveux de devant en deux au niveau du milieu de l'oreille, pour donner un mouvement naturel aux cheveux.



Quand le personnage lève la tête, la mèche qui couvre l'oreille forme une courbe en S.



Quand la tête est penchée en arrière, cette mèche ne devrait pas se soulever ainsi.



Pour commencer, dessinez la forme générale des cheveux. Ensuite, détaillez-les au fur et à mesure, en traçant plus de traits vers les pointes.



Spirale des cheveux
Les cheveux partent de la spirale et forment des lignes légèrement courbes.

Quand le personnage penche la tête en avant, l'oreille devient le point de référence du mouvement des cheveux.

Les cheveux d'un personnage se renversent quand il se penche en arrière, ce qui le rend parfois méconnaissable. Pour éviter cela, on laisse la frange sur le front dans certains mangas, bien que ce soit irréaliste.



Le front du personnage apparaît quand il se penche en arrière, alors qu'habituellement il est dissimulé par la frange.



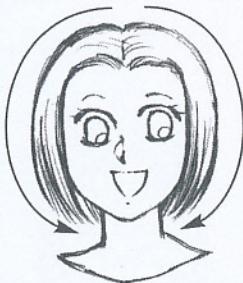
Sur ce dessin, les cheveux sont plus proches de la coiffure originale. Les pointes de la frange sont écartées, ce qui en change un peu l'allure. Le front est dissimulé.



Il suffit de laisser le front visible ou de le masquer pour obtenir une apparence très différente.



Cheveux courts sans frange



Dessinez une coiffure arrondie, en dirigeant les pointes des cheveux sous le menton.



De profil, les cheveux devraient avoir peu de volume et épouser la forme de la tête.



La ligne d'implantation des cheveux ressort quand la tête est inclinée vers l'arrière.



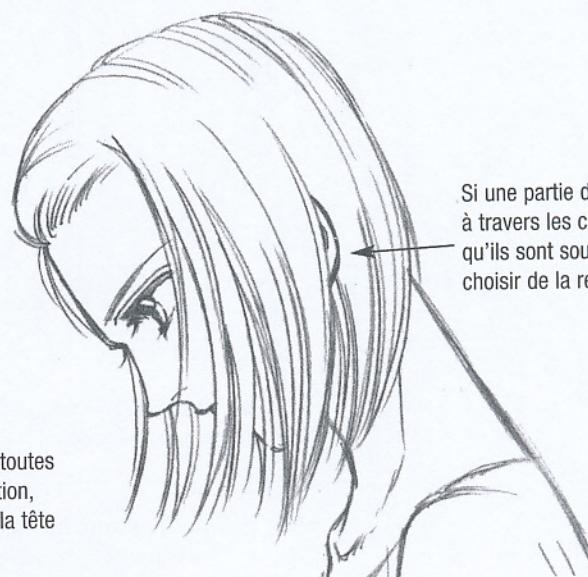
L'oreille apparaît quand la tête est penchée en arrière. Cette mèche défie la gravité.

Quand les cheveux sont renversés, on devrait avoir l'impression qu'ils partent de ce point.



Quand la tête est penchée en avant, les cheveux se séparent au niveau de l'hélix.

Les pointes des cheveux sont toutes orientées dans la même direction, ce qui n'est pas le cas quand la tête est inclinée vers l'arrière.



Si une partie de l'oreille apparaît à travers les cheveux, cela signifie qu'ils sont souples. Vous pouvez choisir de la représenter ou non.

Cheveux bouclés volumineux



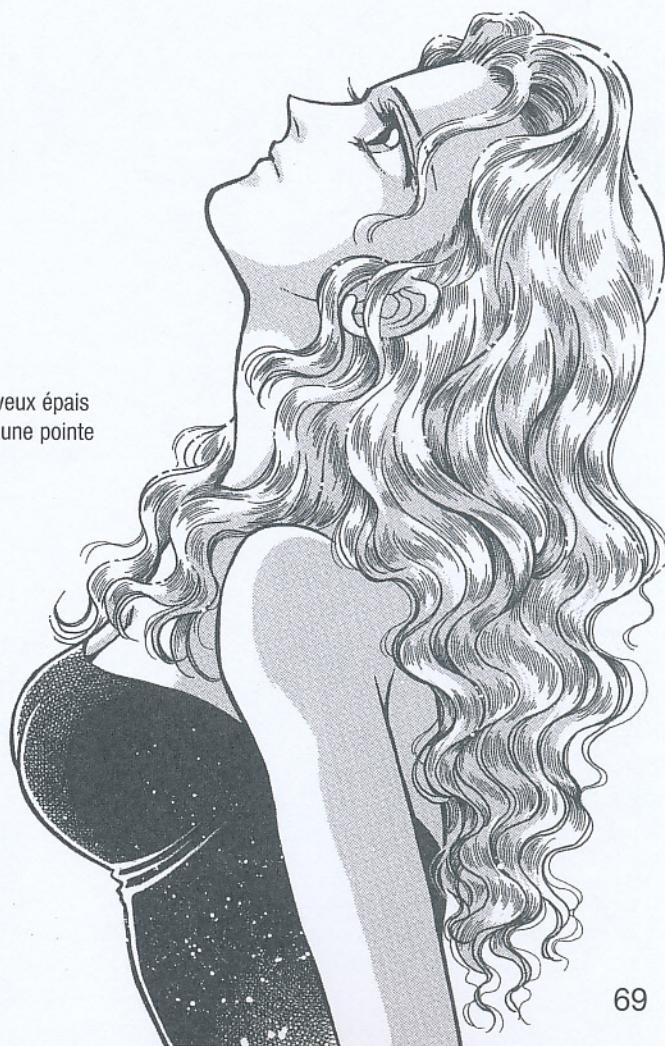
Sur des cheveux volumineux, représentez la spirale par un creux plus profond.

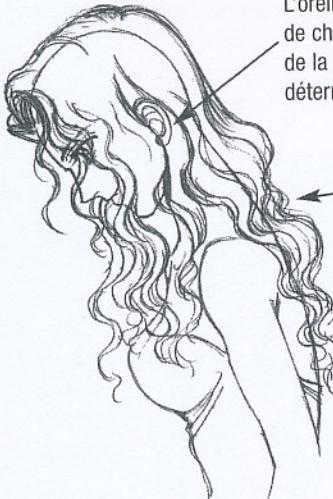
Les petites mèches bouclées sur le front restent en place même quand la tête est penchée en arrière.



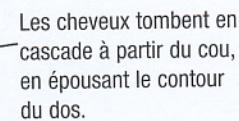
Les cheveux épais forment une pointe en bas.

Quand les cheveux sont assez longs pour recouvrir le dos, dessinez dans un premier temps la zone qui sera cachée par les cheveux.





L'oreille est rarement visible avec ce type de cheveux. Cependant, n'oubliez pas de la dessiner car elle vous aidera à déterminer le mouvement des cheveux.



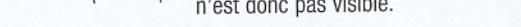
Les cheveux tombent à partir de leur ligne d'implantation au niveau de la base du cou.



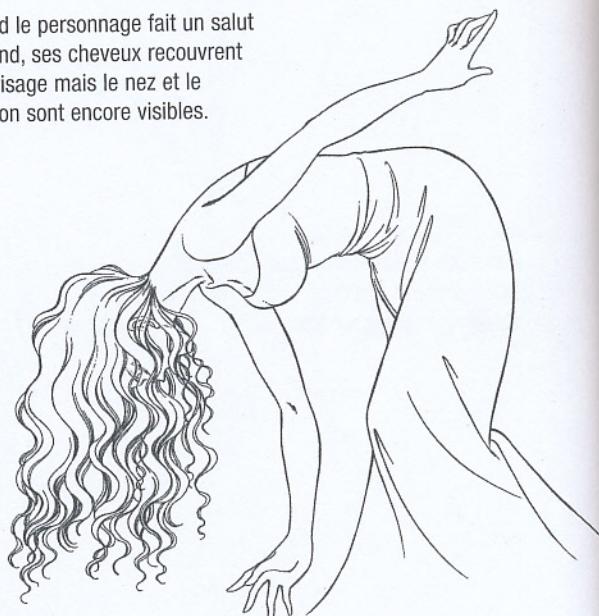
Les cheveux
se dispersent peu.



Ici, on entrevoit les yeux et la bouche, normalement dissimulés par les cheveux. Dessinez les yeux et la bouche puis gommez les cheveux aux endroits où c'est nécessaire.

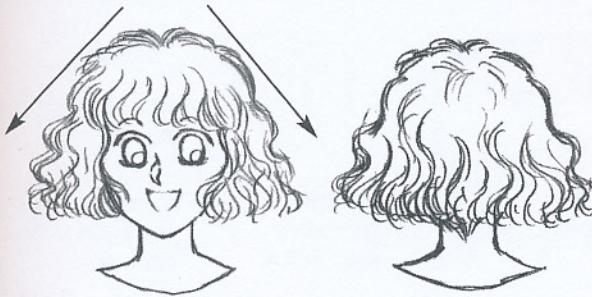


Quand le personnage fait un salut profond, ses cheveux recouvrent son visage mais le nez et le menton sont encore visibles.



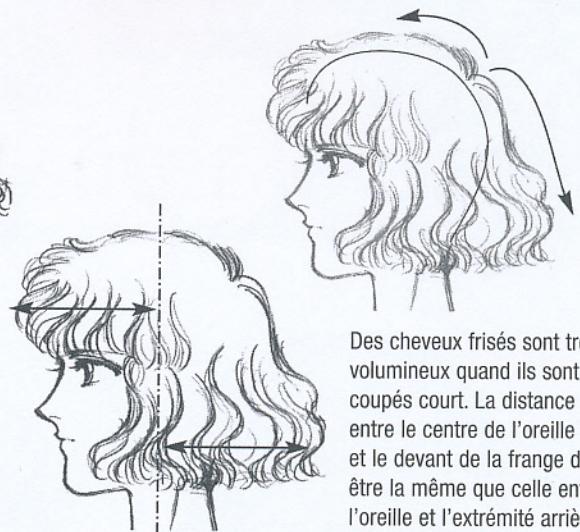
Les cheveux doivent couvrir tout le visage.

Cheveux frisés coupés au carré



Les cheveux forment un cône.

Sens de la pousse des cheveux



Des cheveux frisés sont très volumineux quand ils sont coupés court. La distance entre le centre de l'oreille et le devant de la fringe doit être la même que celle entre l'oreille et l'extrémité arrière des cheveux.



Ce type de cheveux forme une masse homogène, la forme de la coiffure reste donc la même de profil. Contrairement aux autres coiffures, celle-ci bouge à peine quand la tête est penchée en avant ou en arrière.



La pointe des cheveux forme une ligne droite presque dans l'alignement du menton.

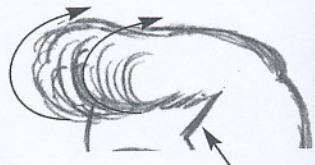


Quand vous dessinez un personnage en contre-plongée, dessinez le volume du bas des cheveux.



Derrière, la ligne d'implantation des cheveux doit être visible.

Banane



La banane
est peignée
vers l'arrière.

La tempe
est en forme
de triangle.



Comme les cheveux
sont fixés par du gel,
ils ne bougent pas.



La ligne d'implantation
des cheveux est visible car
les cheveux de devant sont
ramenés vers l'arrière.

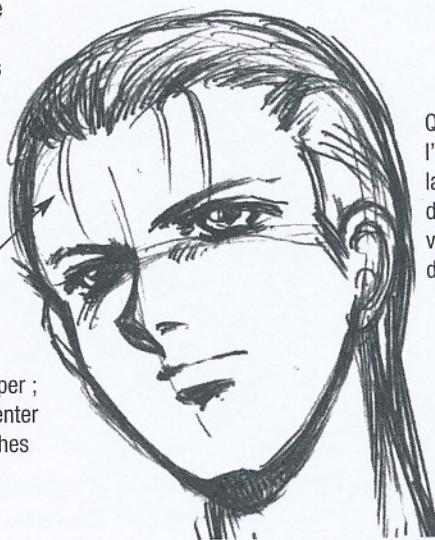


Cheveux gominés



Il n'est pas nécessaire de représenter
la spirale des cheveux puisque
les cheveux sont lissés en arrière.

La tête doit être dessinée
très soigneusement, car
les cheveux sont plaqués
dessus.



Au bout d'un moment,
les cheveux de devant
ont tendance à s'échapper ;
vous pouvez les représenter
par quelques fines mèches
tombant sur le front.

Quelle que soit
l'orientation de la tête,
la ligne d'implantation
des cheveux doit être
visible et la taille du front
doit rester la même.



Comme pour la banane,
cette coiffure reste en place
et bouge rarement.

Chapitre 3

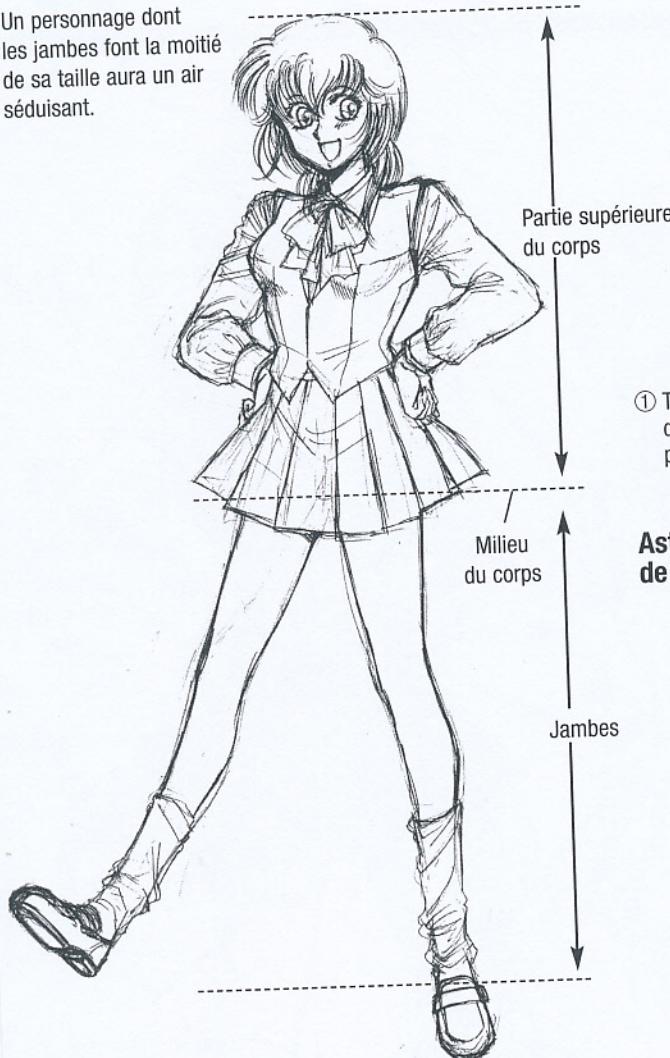
Dessiner le corps



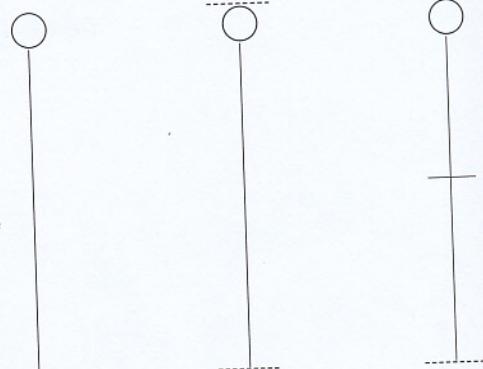
Points importants

Les jambes représentent environ la moitié de la hauteur totale.

Un personnage dont les jambes font la moitié de sa taille aura un air séduisant.

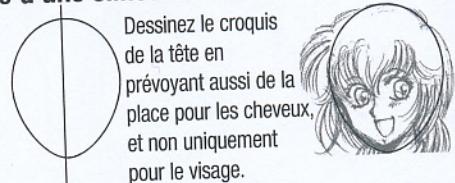


Commencez le croquis de base de la silhouette en dessinant une épingle.

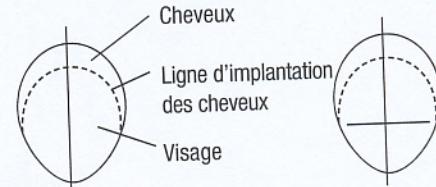


- ① Tracez une ligne droite terminée par un cercle.
- ② Tracez un trait aux deux extrémités pour déterminer la hauteur.
- ③ Faites une marque au milieu, qui délimite les parties supérieure et inférieure de la silhouette.

Astuces pour dessiner le croquis de base d'une silhouette.



Dessinez le croquis de la tête en prévoyant aussi de la place pour les cheveux, et non uniquement pour le visage.

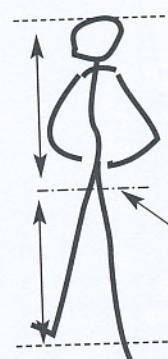


Tracez la ligne d'implantation des cheveux.



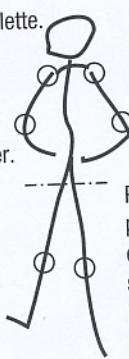
Tracez une croix sur le visage.

Croquis de la pose adoptée



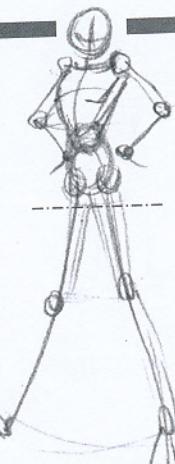
- ① Voici un croquis du squelette. Commencez par tracer une silhouette avec des bâtons, en essayant de reproduire la pose que vous voulez dessiner.

Voici la ligne qui sépare le corps en deux. Si elle est située juste en dessous de l'aine, le personnage aura des jambes standard.



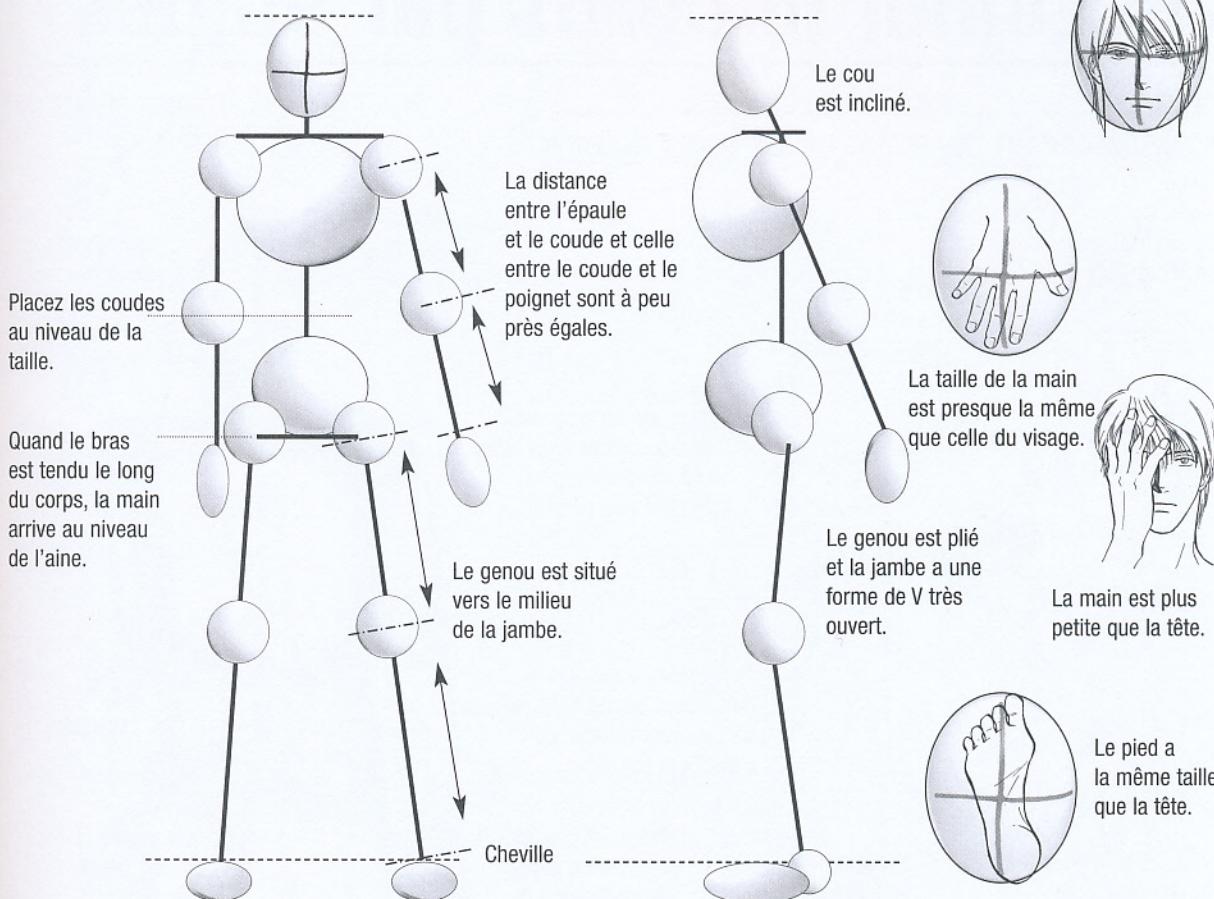
- ② Dessinez les articulations : faites des cercles pour les épaules, les coudes et les genoux.

Pensez à ces règles pour dessiner les coudes et les genoux : les coudes sont situés à la moitié des bras, et les genoux à la moitié des jambes.

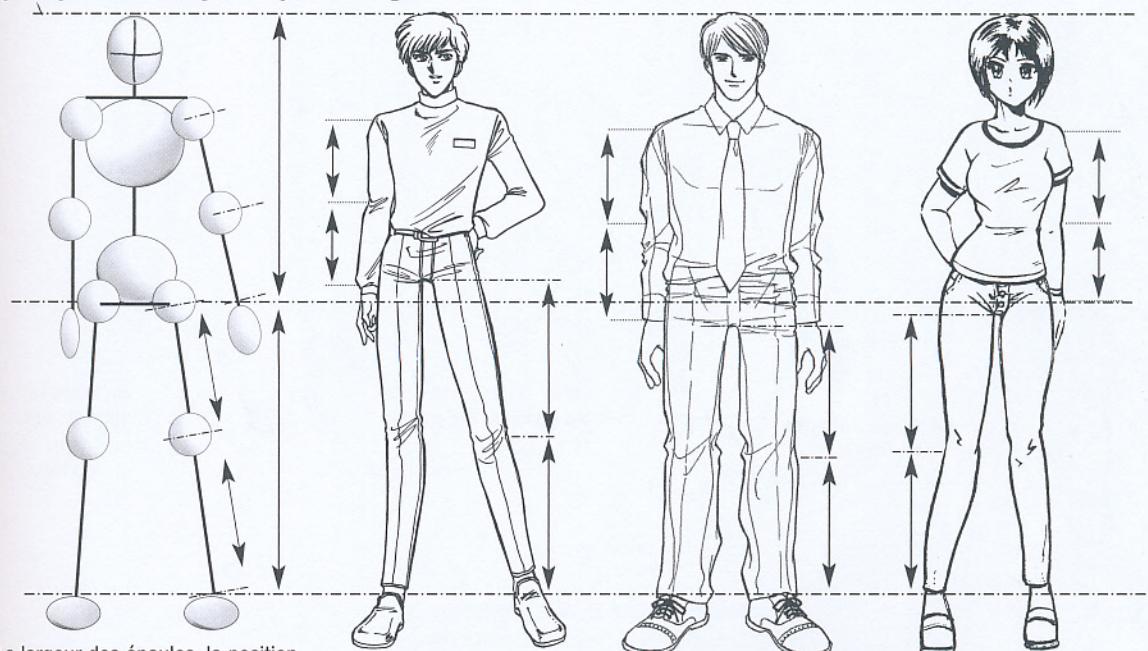


- ③ Étoffez la silhouette avec des formes, pour obtenir le croquis du personnage entier.

Les proportions de base



L'emplacement des coudes et des genoux est toujours le même, quel que soit le style du personnage.



La largeur des épaules, la position des hanches, des coudes et des genoux, la taille des pieds sont toujours les mêmes, quelle que soit la taille de la tête.

En décalant l'aine vers le haut, on obtient un personnage aux longues jambes.

En décalant l'aine vers le bas, on obtient un personnage aux jambes courtes.

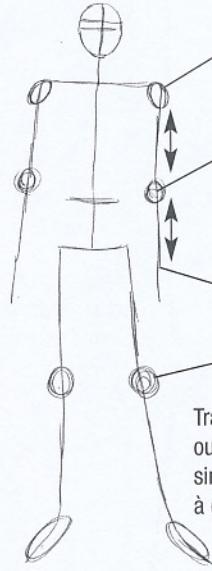
Ici, les jambes représentent à peu près la moitié du corps.

Dessiner le corps par étapes

Dessiner un personnage de face, debout



① Le croquis de pose est une silhouette de base en bâtons.



② Représentez les articulations par des cercles, et esquissez les pieds.

Épaule

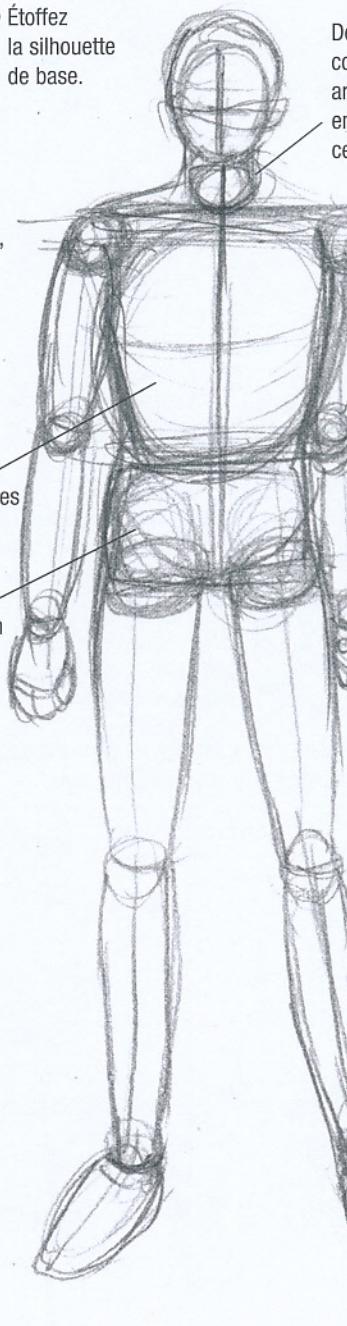
Poignet

Genou

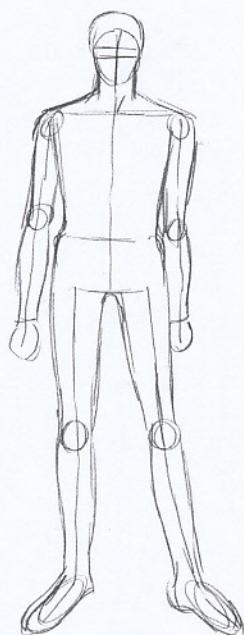
Tracez des cercles, des carrés ou d'autres formes géométriques simples pour commencer à étoffer la silhouette.

Représentez le bassin d'un personnage masculin par un rectangle.

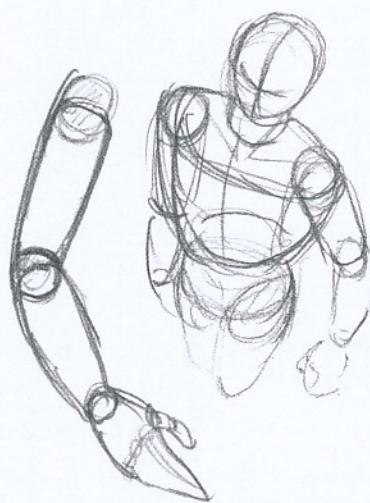
③ Étoffez la silhouette de base.



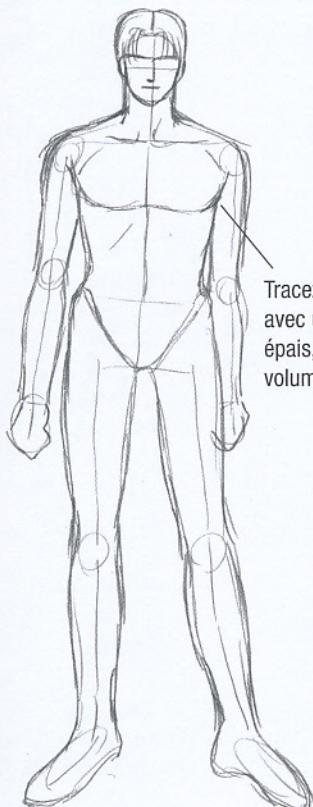
Dessinez le cou comme une articulation, en faisant un cercle.



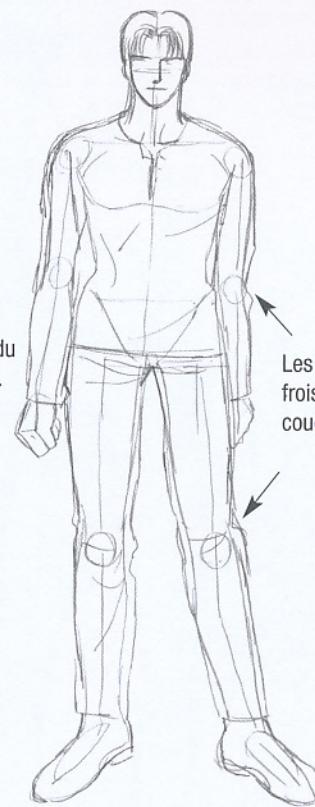
④ Version propre d'un croquis de base de silhouette



Les articulations sont figurées par des cercles et des lignes courbes, car les bras et le corps sont plus au moins des cylindres. Vous créerez plus facilement un effet de volume avec des lignes courbes qu'avec des lignes droites.



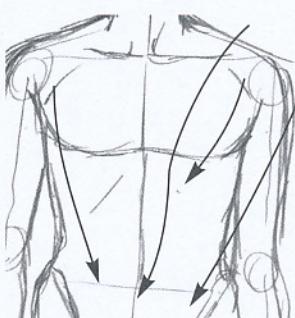
Tracez le contour avec un trait un peu épais, pour donner du volume à la poitrine.



Les vêtements sont froissés au niveau des coudes et des genoux.

⑤ Représentez les muscles de la poitrine et les articulations, pour créer un effet 3D. Le dessin ci-dessus est une esquisse de base de nu.

⑥ Habillez le personnage nu. Les vêtements ne doivent pas être collés au corps ; dessinez-les en laissant de l'espace entre eux et le corps.

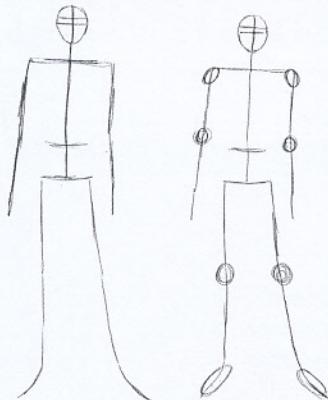


⑧ Dessin fini

⑦ Dessin au trait propre

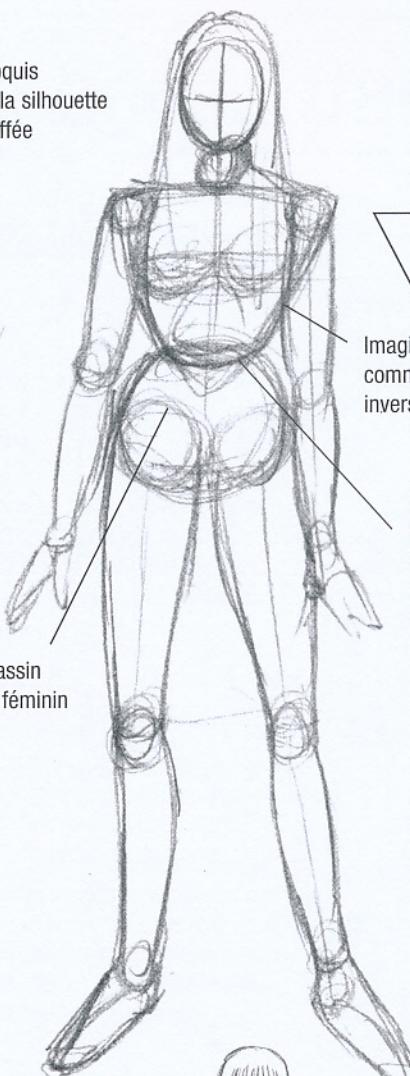
Les plis se forment aux endroits du corps où il y a des renflements et des creux. Aidez-vous de l'esquisse de nu.

La silhouette féminine



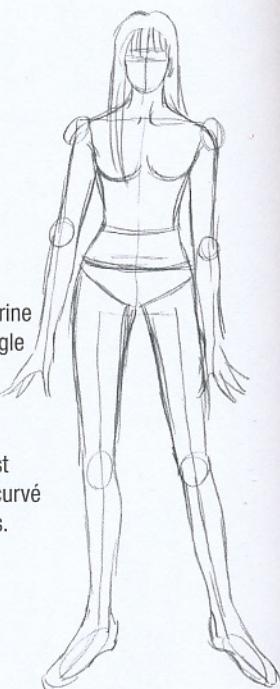
① Tracez le croquis de base en bâtons en déterminant la pose et l'emplacement des articulations comme pour un personnage masculin.

② Croquis de la silhouette étoffée



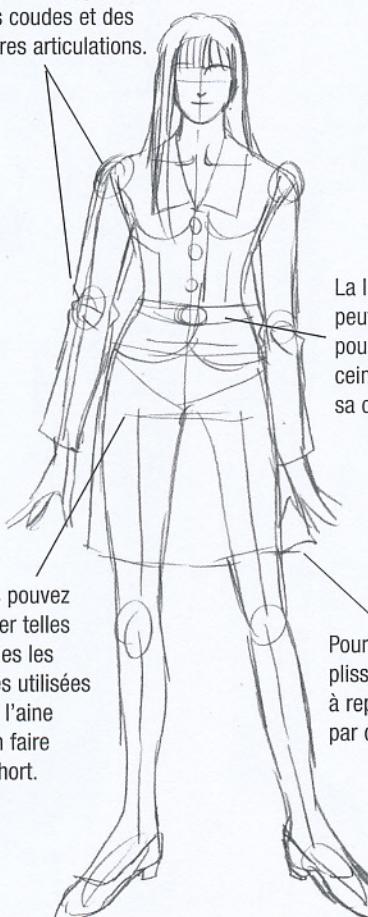
Imaginez la poitrine comme un triangle inversé.

La taille est un trait incurvé vers le bas.



③ Version propre du croquis de base de la silhouette

Ajoutez des plis au niveau des épaules, des coudes et des autres articulations.



Vous pouvez laisser telles quelles les lignes utilisées pour l'aine et en faire un short.

La ligne de la taille peut servir de repère pour positionner la ceinture et déterminer sa courbure.

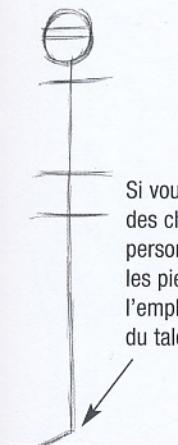


Pour une jupe plissée, commencez à représenter les plis par des petits traits.



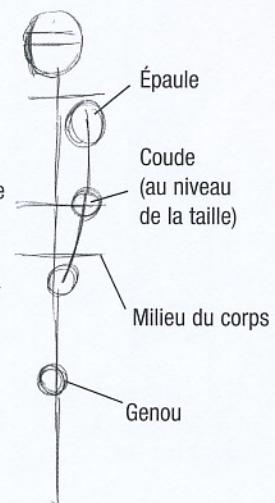
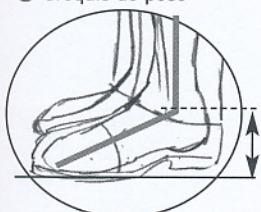
⑥ Dessin fini

Dessiner des personnages de profil



Si vous pensez mettre des chaussures au personnage, inclinez les pieds pour prévoir l'emplacement du talon.

① Croquis de pose

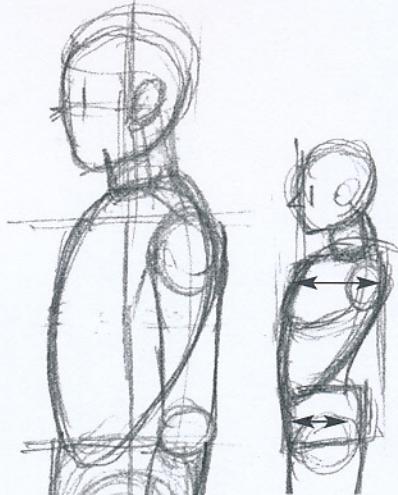


② Croquis avec articulations

③ Croquis de la silhouette étoffée



Le bassin doit être moins large que la poitrine.



④ Version propre du croquis de base de la silhouette



Tracez des plis dirigés vers les aisselles et vers la taille pour donner l'impression que le personnage est musclé.

⑤ Donnez du volume à la silhouette grâce aux lignes de contour.

⑥ Habillez le personnage nu.

⑦ Dessin fini

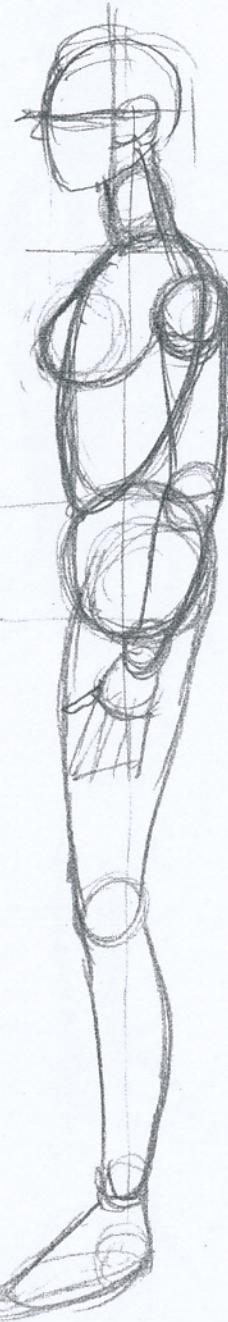
La silhouette féminine



① Le croquis de base en bâtons d'une femme est le même que celui d'un homme.



② Croquis de base de la silhouette étoffée



Le bassin et les fesses sont plus larges que le haut des bras.

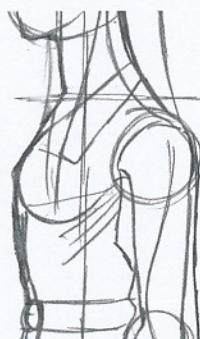


Vue de profil



Vue de biais

③ Version propre du croquis de base de la silhouette

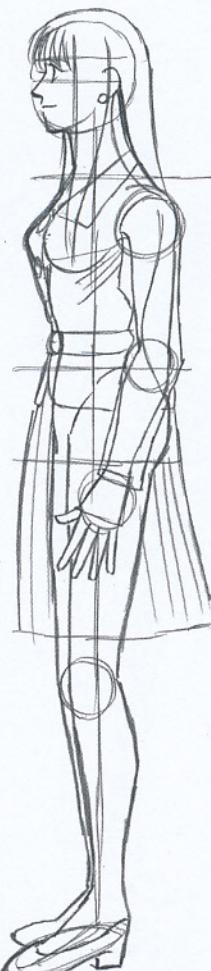


Vue de profil



Vue de biais

④ Habillez le personnage nu. La vue de biais fait un peu plus « magazine de mode », et est plus flatteuse pour la poitrine.



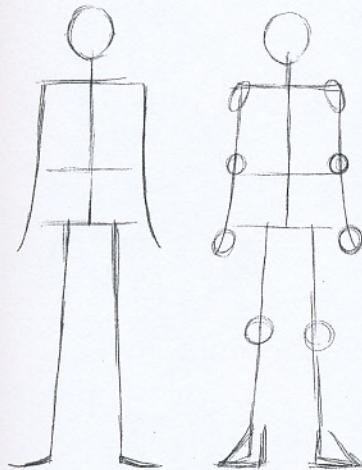
⑤ Dessinez les détails des vêtements.



⑥ Dessin fini

Vue de dos

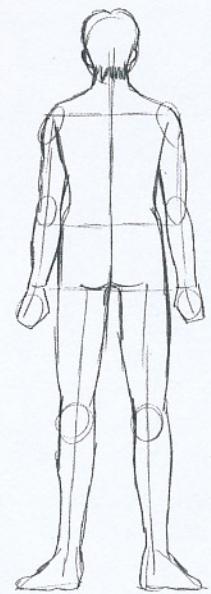
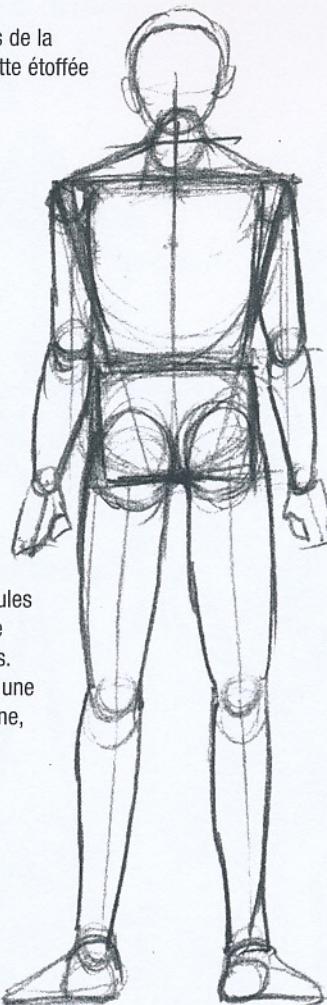
② Croquis de la silhouette étoffée



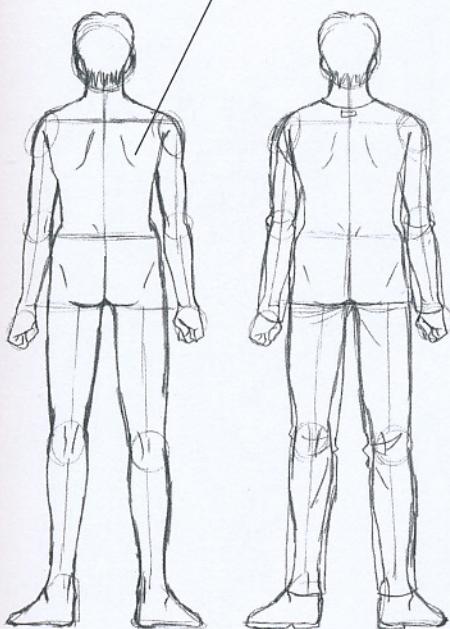
① Silhouette en bâtons et croquis avec articulations

La largeur des épaules doit être supérieure à celle des hanches. Pour que le dos ait une apparence masculine, représentez-le par un trapèze.

Les omoplates sont très importantes pour dessiner les plis des vêtements.



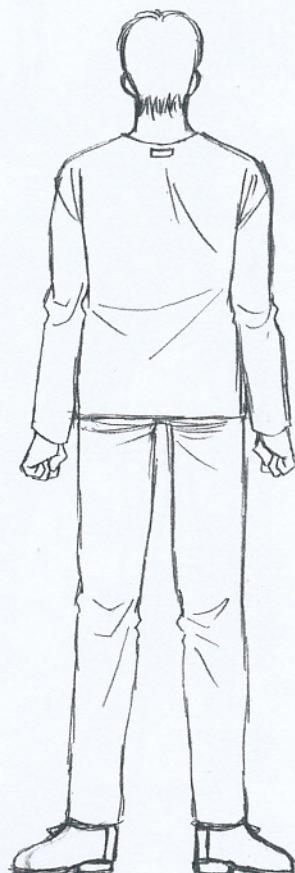
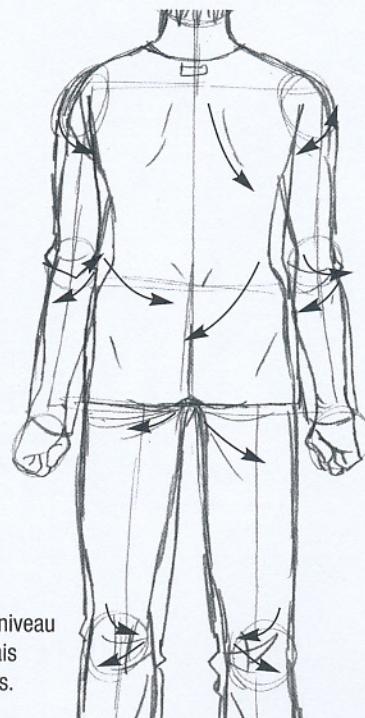
③ Version propre d'un croquis de base de silhouette



④ Donnez du volume à la silhouette avec les lignes de contour.

⑤ Ajoutez les vêtements.

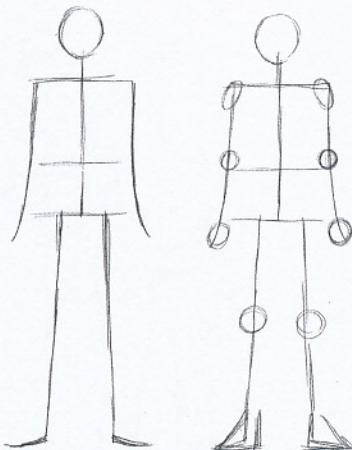
Les vêtements sont froissés au niveau des articulations principales, mais pas aux poignets ni aux chevilles. Dessinez des plis sinués pour donner du volume aux muscles.



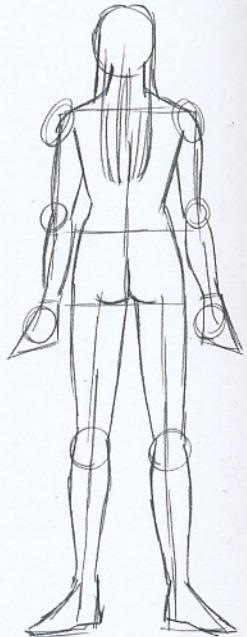
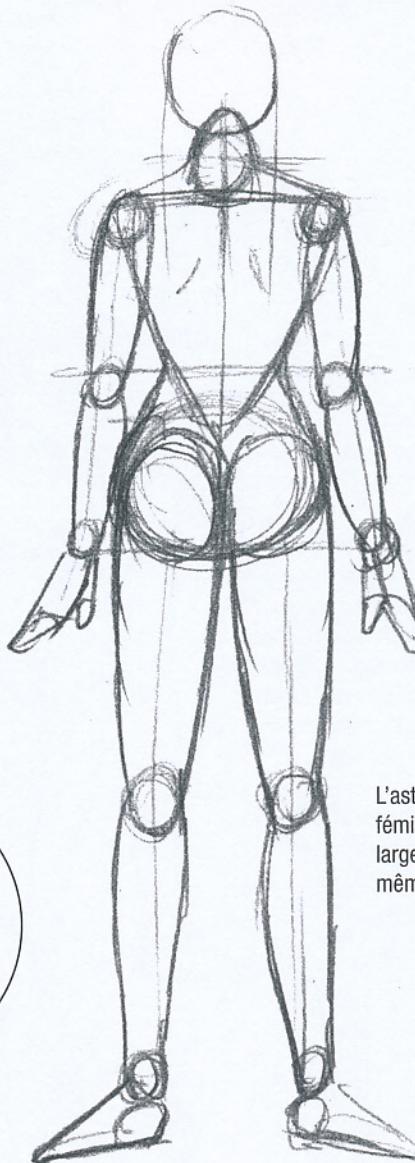
⑥ Dessin fini

La silhouette féminine

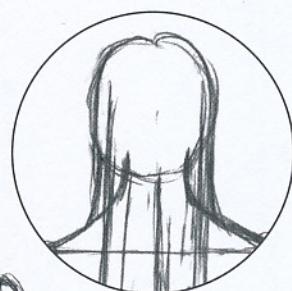
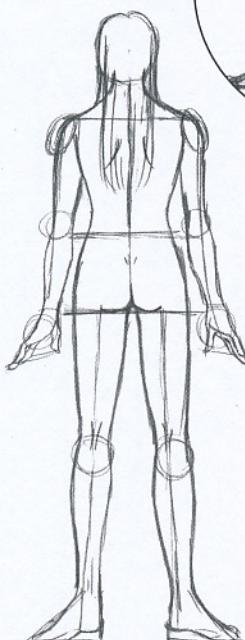
② Croquis de base de la silhouette étoffée



① La silhouette de base en bâtons est dessinée de la même façon que pour un homme.



③ Version propre du croquis de base de la silhouette



Esquissez les cheveux dès le départ.

L'astuce pour dessiner une silhouette féminine est de faire la taille de la même largeur que la tête, et les hanches de la même largeur que les épaules.



④ Esquisse de nu

⑤ Ajoutez les vêtements. Dessinez le col, même s'il sera caché par les cheveux à la fin.



En dessinant la taille plus étroite que les épaules et les hanches, vous obtenez une silhouette féminine en forme de sablier.

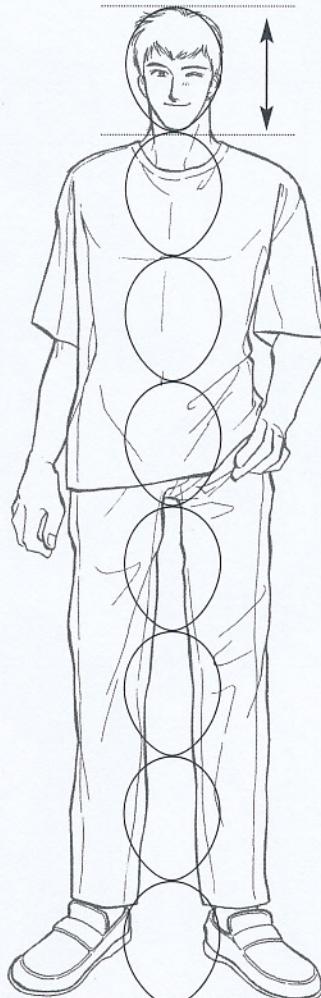
Croquis de différentes poses

En partant d'un croquis, vous pouvez dessiner des poses différentes.



Respecter les proportions

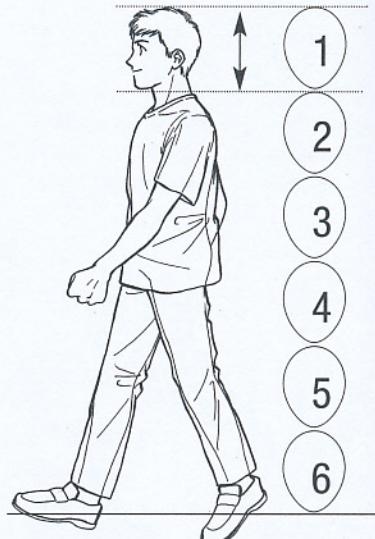
La clé de tout : la tête par rapport au corps



Un personnage avec un rapport tête/corps de 1/8 a une taille équivalant à huit têtes empilées l'une sur l'autre.

Voici un personnage au rapport tête/corps de 1/8 et un autre au rapport tête/corps de 1/6. Ils ont la même taille mais leurs rapports tête/corps sont différents puisque leurs têtes n'ont pas la même grosseur. Ils ne produisent pas du tout la même impression.

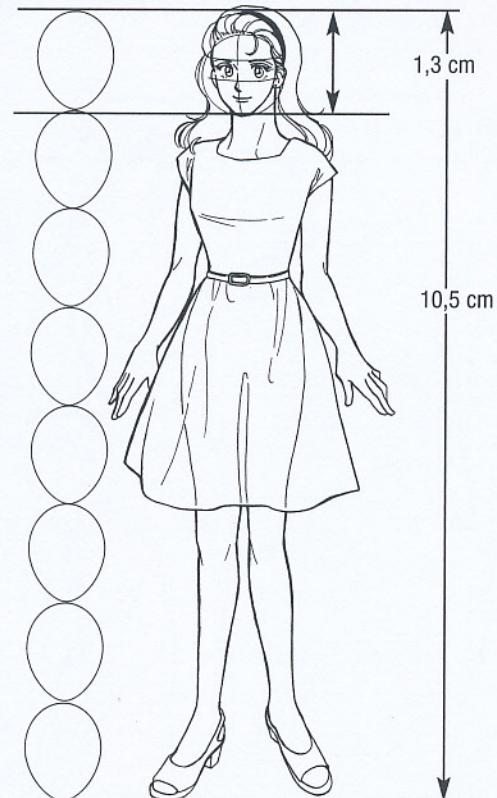
Pour dessiner un beau personnage, les bras et les jambes doivent être équilibrés par rapport au buste. Pour y parvenir, les dessinateurs prennent la tête comme référence pour mesurer la taille du corps. Le rapport tête/corps correspond au nombre de hauteurs de tête que représente la taille du personnage. Un personnage de six têtes de haut a un rapport tête/corps de 1/6 ; un personnage de 8 têtes de haut a un rapport tête/corps de 1/8, et ainsi de suite.



Personnage avec un rapport tête/corps de 1/6



Calculez le rapport tête/corps à l'aide d'une règle.

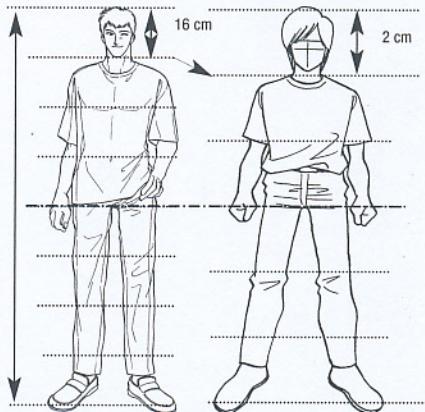


Pour calculer le rapport tête/corps, on divise la taille totale par la hauteur de la tête. Celui du personnage de gauche est :

$$10,5 \text{ cm} \div 1,3 \text{ cm} = 8$$

Par conséquent, son rapport tête/corps est de 1/8.

Rapport de 1/8 vs rapport de 1/6



Pour déterminer la hauteur de la tête de votre personnage, mesurez-le puis divisez sa taille par le nombre de têtes (selon le rapport tête/corps que vous voulez obtenir).

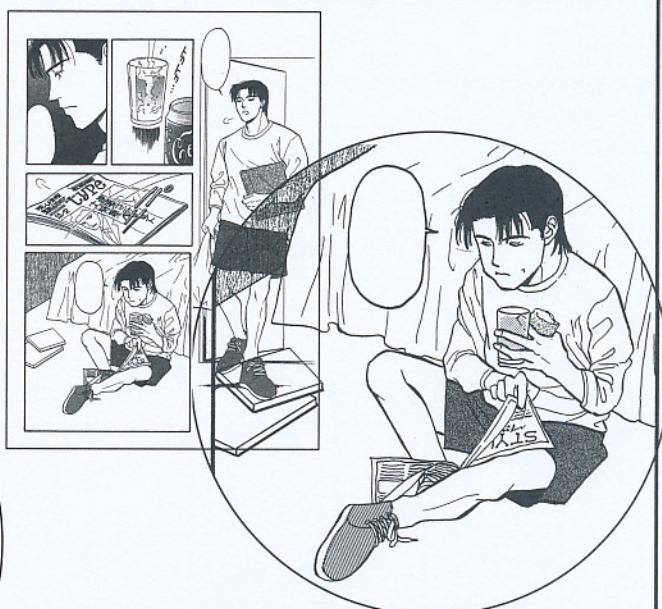
Par exemple, pour un personnage de 16 cm :

- Avec un rapport de 1/8, la tête mesure $16 \div 8$ soit 2 cm
- Avec un rapport de 1/6, la tête mesure $16 \div 6$ soit environ 2,7 cm

Ce qui se passe quand le rapport tête/corps du personnage change brusquement



Ici, le personnage est le même que sur la case de droite, quand il est debout. Tout est cohérent.

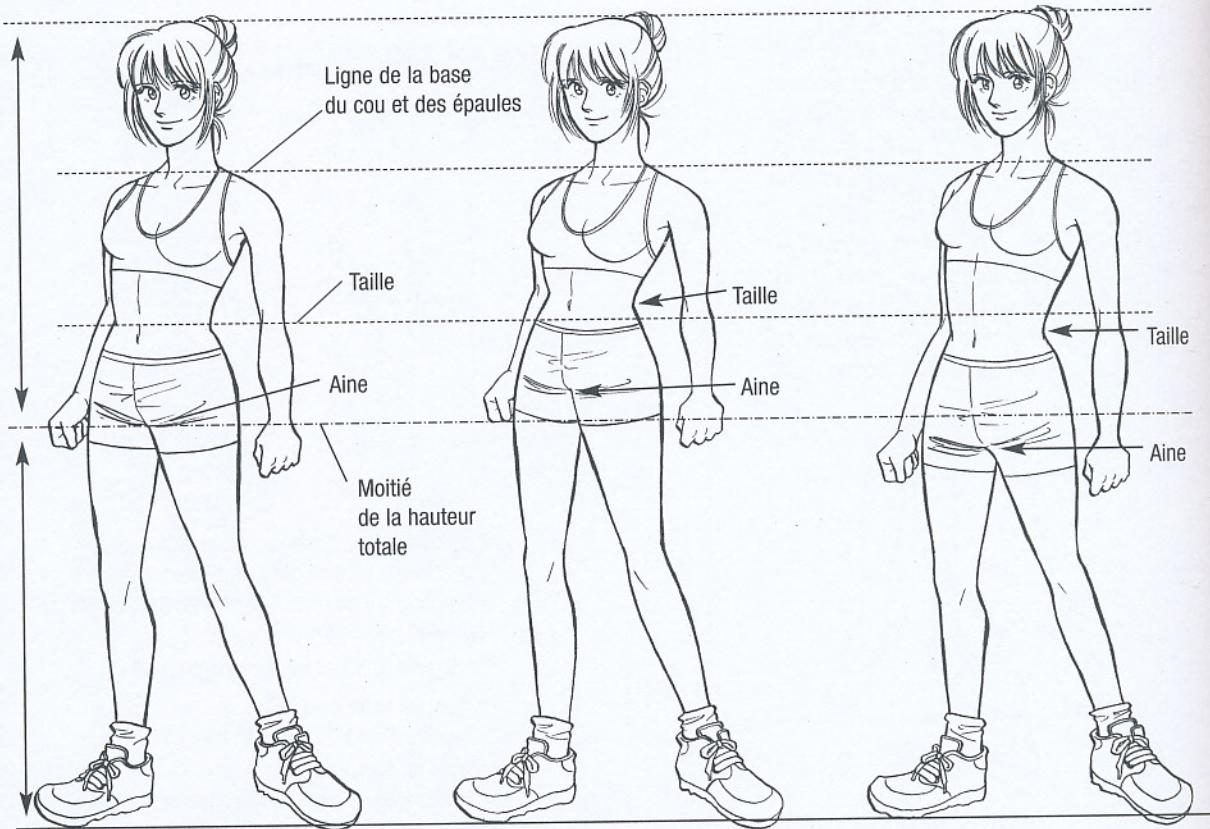


Sur ce dessin, la tête est plus grosse qu'elle ne devrait l'être. Le rapport tête/corps est de 1/8 quand le personnage est debout, de 1/5 quand il est assis. On sent que quelque chose cloche.

Équilibrer les proportions

Ces trois personnages ont la même taille et leurs têtes ont la même hauteur : leur rapport tête/corps est de 1/6.

On équilibre les proportions du corps en faisant varier la position de la taille et de l'aine. Des personnages avec le même rapport tête/corps peuvent se distinguer par la position de leur taille et de leur aine.



Personnage standard

(les jambes représentent la moitié de la taille)

Longues jambes

(l'aine et la taille sont situées plus haut)

Long buste

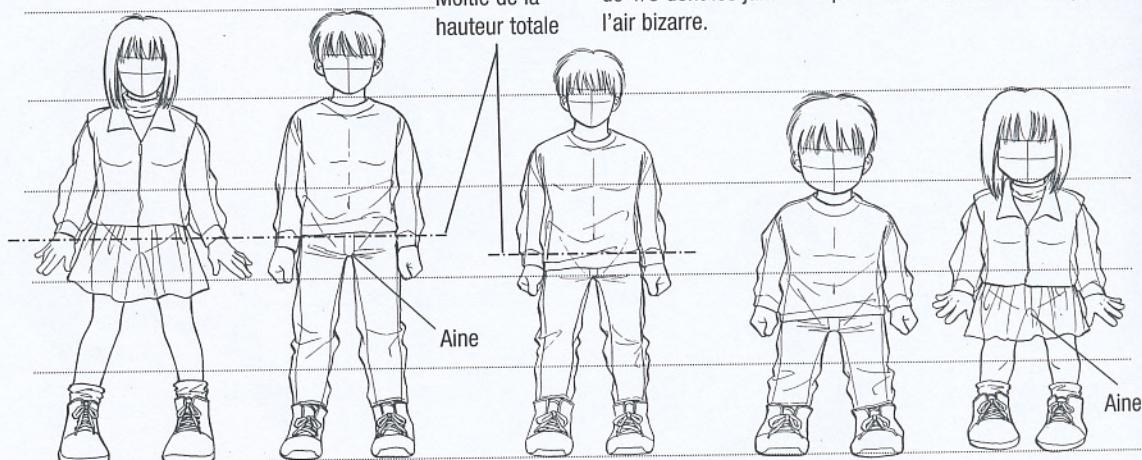
(l'aine et la taille sont situées plus bas)

Équilibrer les proportions en utilisant le rapport tête/corps

Moitié de la hauteur totale

Aine

L'aine ne doit pas systématiquement être située au centre de la silhouette. En effet, un personnage de rapport tête/corps de 1/5 dont les jambes représentent la moitié du corps aura l'air bizarre.



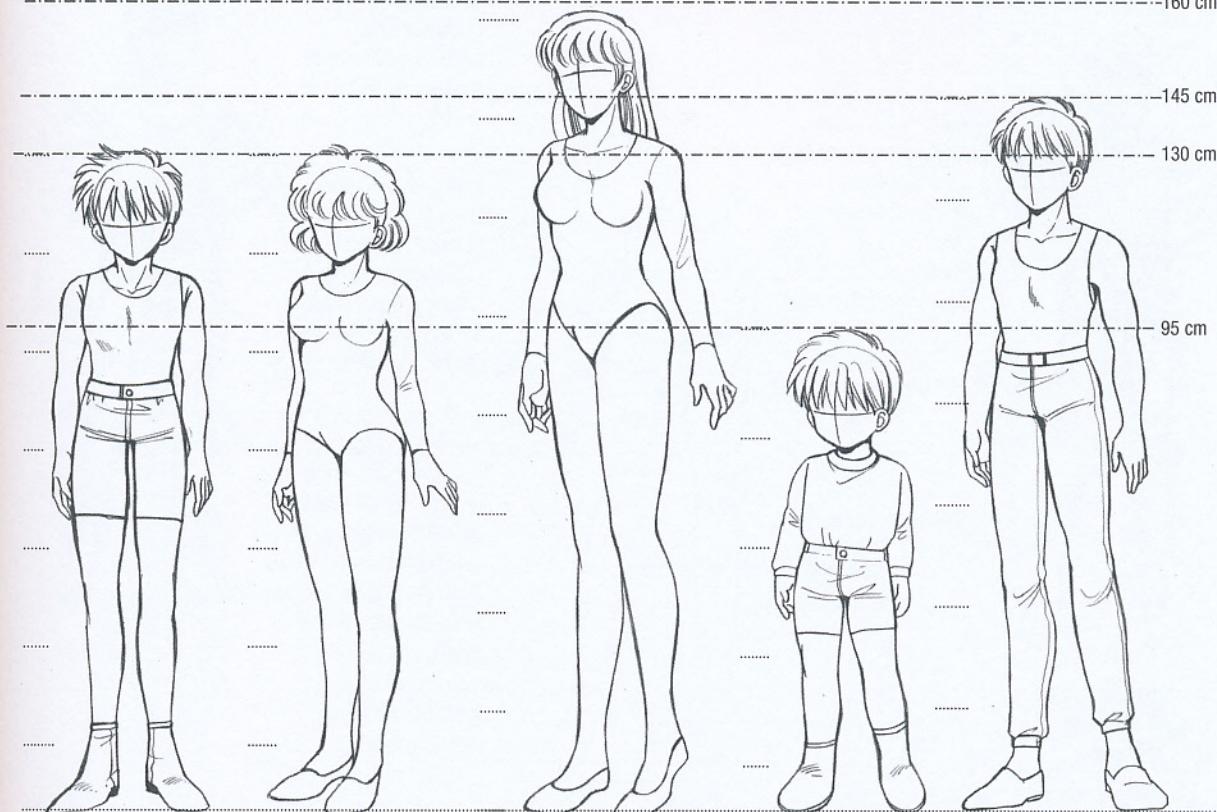
Un rapport de 1/5 est idéal pour les garçons et les filles entre 9 et 12 ans. L'aine est située juste en dessous du centre du corps, ce qui rend les jambes légèrement plus courtes.

Un rapport de 1/4,5 est adapté pour les enfants de 5 à 8 ans.

Avec un rapport de 1/4, la tête est grosse ; il convient donc bien pour les enfants entre 3 et 5 ans. Les jambes sont courtes.

Influence de la taille sur le rapport tête/corps

N'oubliez pas que si vous modifiez la taille d'un personnage, vous devrez aussi changer son rapport tête/corps.



Un rapport de 1/6,5 peut être utilisé pour représenter des enfants des deux sexes entre 9 et 12 ans. Ce rapport convient également pour les préadolescentes de 13 à 15 ans.

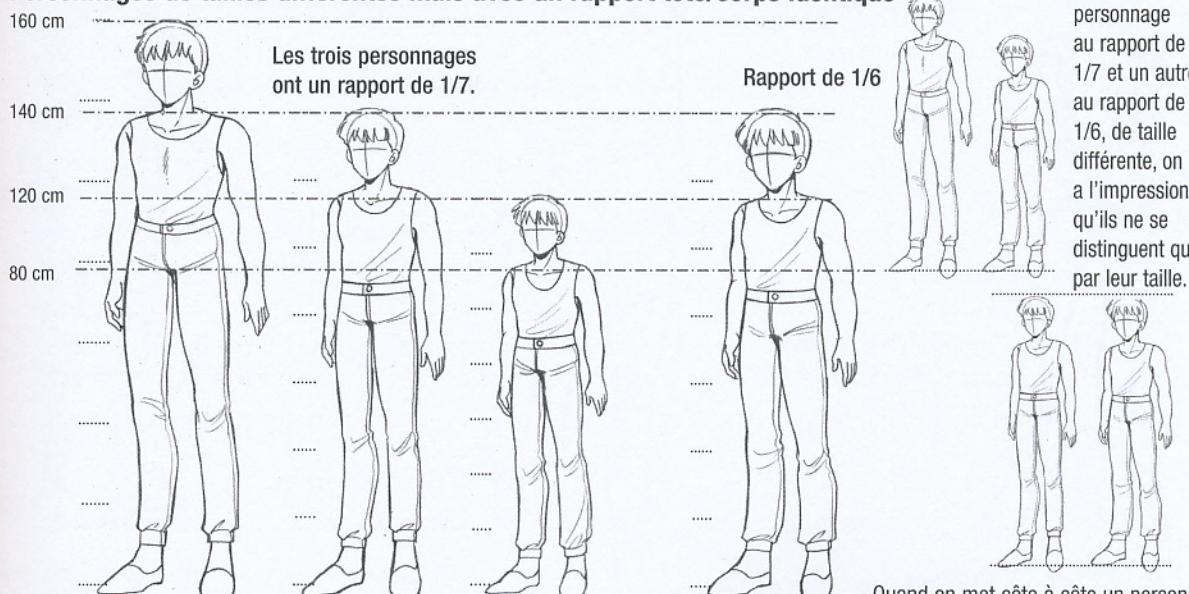
Un rapport de 1/8 convient pour les adolescents ou les adultes des deux sexes.

Un rapport de 1/4,5 est utilisé pour les enfants autour de 5-6 ans.

Un rapport de 1/7 convient pour les préadolescents et les adolescents des deux sexes, entre 13 et 17 ans.

Quand on met côté à côté un personnage au rapport de 1/7 et un autre au rapport de 1/6, de taille différente, on a l'impression qu'ils ne se distinguent que par leur taille.

Personnages de tailles différentes mais avec un rapport tête/corps identique



On peut garder les mêmes proportions pour des adolescents ou des personnages un peu plus âgés qui mesurent 180 cm.

Ce garçon semble avoir de très longues jambes.

On a l'impression que ce personnage est celui qui mesure 160 cm, mais vu de loin.

Ce personnage a l'apparence d'un jeune garçon de 10-12 ans.

Quand on met côté à côté un personnage au rapport de 1/7 et un autre au rapport de 1/6, de même taille, on remarque tout de suite une différence (généralement amplifiée par un visage et une coiffure différents).

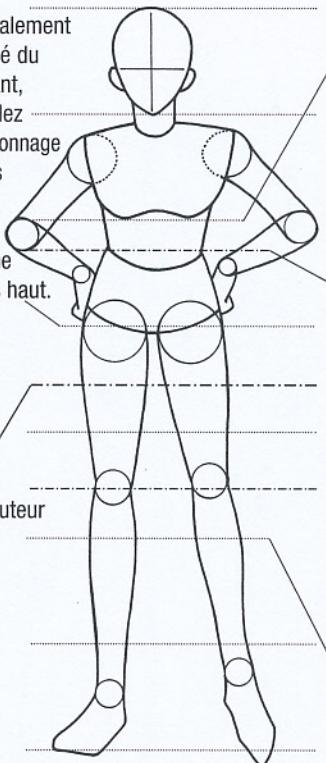
Différencier les personnages masculins et féminins

Personnage masculin



Un rapport de 1/7 convient pour les adolescents et les hommes.

L'aine est généralement située à la moitié du corps ; cependant, quand vous voulez dessiner un personnage avec de longues jambes (comme celui-ci), positionnez l'aine légèrement plus haut.



La poitrine est généralement située à environ une hauteur de tête sous la tête.

Positionnez la taille entre la poitrine et l'aine. Plus l'emplacement de la taille est haut, plus le bassin (les hanches) devrait être large.



Comme l'aine, les genoux ont été décalés vers le haut (l'intervalle entre les deux reste le même). Avec de longues jambes, le personnage a l'air svelte.

Milieu des jambes

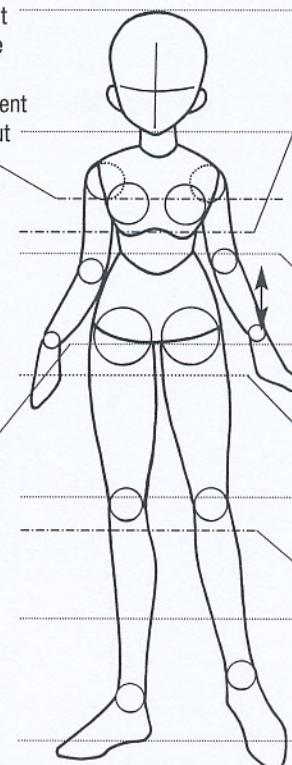
Personnage féminin



Les seins commencent à être visibles. Dans le manga, les seins des jeunes filles sont souvent situés un peu plus haut que dans la réalité.

Sur cette silhouette, l'aine est au-dessus du milieu, pour allonger les jambes.

Un rapport de 1/6 convient aux jeunes filles coquettes.



La poitrine est située près de la taille et la partie supérieure du corps est courte, ce qui donne au personnage un air jeune.

La taille est située ici. Étant donné que l'aine a été dessinée un peu plus haut que normalement, les hanches sont plus étroites.

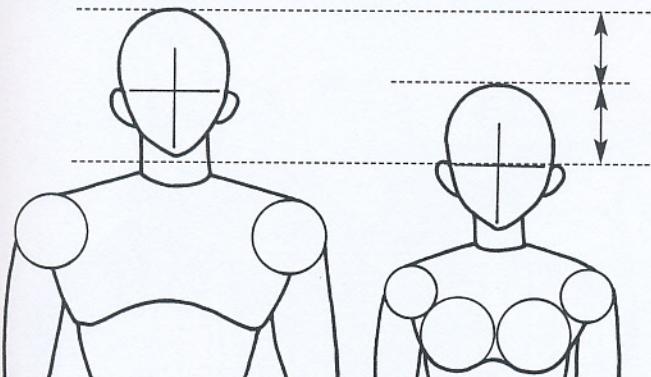
Milieu du corps



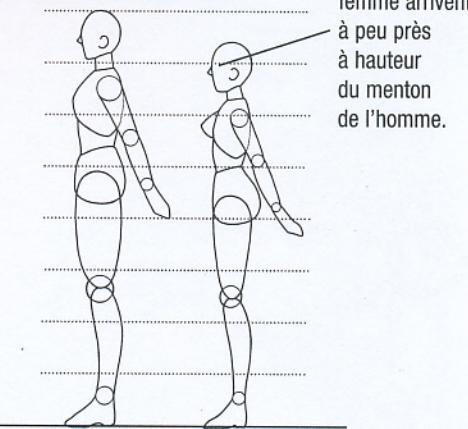
Milieu des jambes

Comment caractériser les personnages féminins et masculins

Ajuster la taille

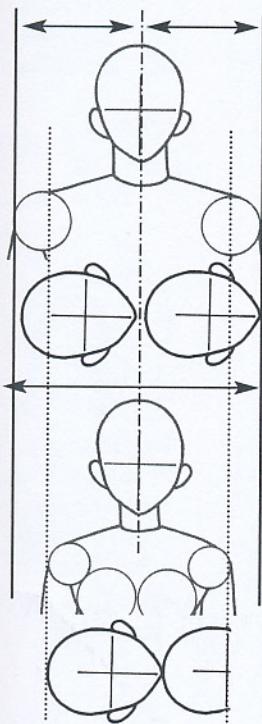


Quand on dessine un couple, la femme est généralement plus petite que l'homme, d'environ une demi-tête voire une tête entière.



Personnage masculin : 1/8

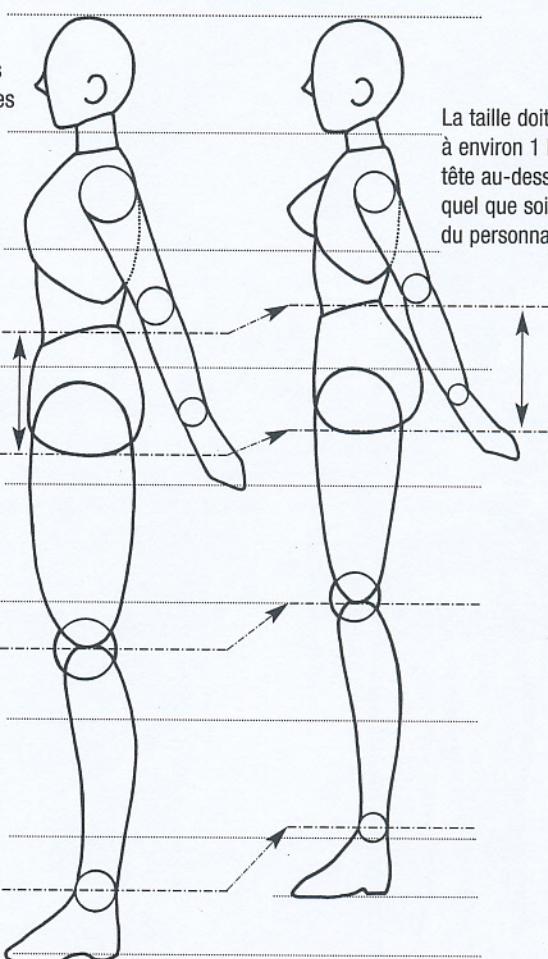
Personnage féminin : 1/7,5



Dessinez des personnages masculins avec des épaules larges, d'environ deux hauteurs de tête.

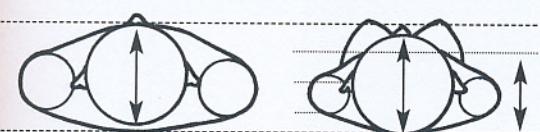
Dessinez des personnages féminins avec des épaules plus étroites, d'environ 1,5 hauteur de tête.

Ajuster les proportions



La taille doit être située à environ 1 hauteur de tête au-dessus de l'aine, quel que soit le sexe du personnage.

Ajuster la largeur

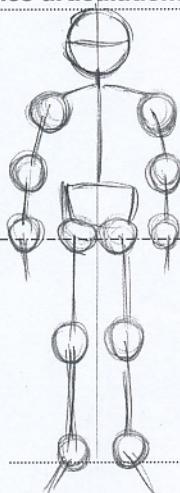


La tête des personnages masculins a la même largeur que celle des personnages féminins. La cage thoracique des hommes a la même largeur que la tête.

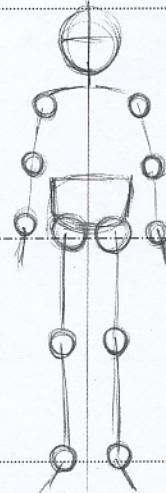
La cage thoracique des personnages féminins est plus étroite que celle des hommes.

Différences entre les croquis de personnages masculins et féminins

Ajustez la taille des cercles représentant les articulations.

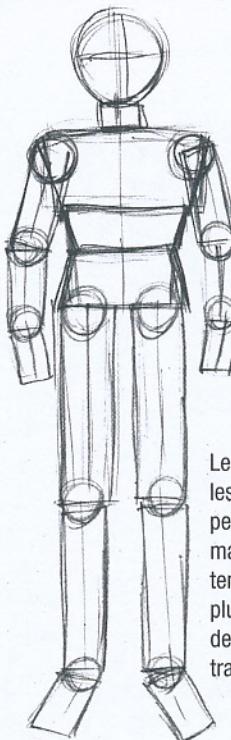


Personnage masculin

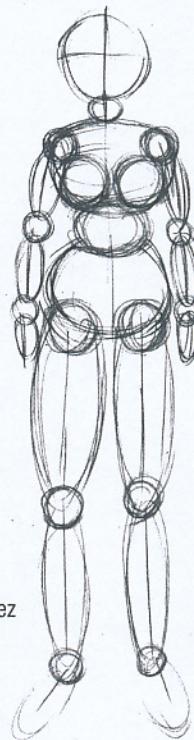


Personnage féminin

Dessinez des articulations plus grosses sur les personnages masculins. À cette étape, les épaules et le bassin peuvent être de la même taille pour les deux sexes.

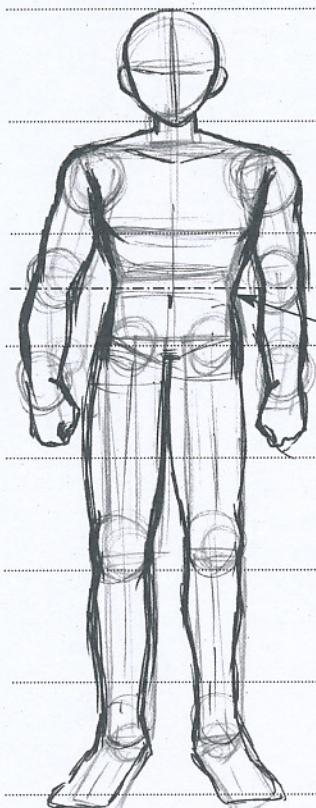


Les lignes sur les croquis de personnages masculins ont tendance à être plus droites. Tracez des carrés et des trapèzes.



Les lignes sur les croquis de personnages féminins sont généralement courbes. Tracez des cercles et des ovales.

Le buste de l'homme est un triangle inversé.



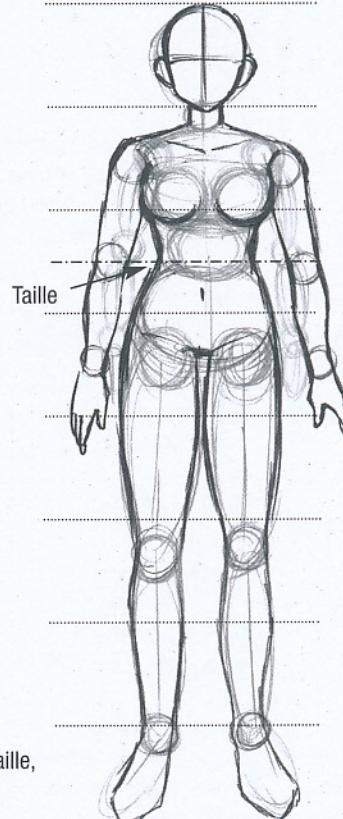
Vous aurez plus de facilité à dessiner des bras musclés, masculins, si les cercles des articulations sont grands.

Taille

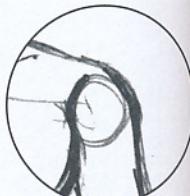


Le buste s'affine vers la taille, et les hanches sont plus étroites que les épaules.

Le buste de la femme est un triangle.



Taille



Vous aurez plus de facilité à dessiner des bras fins, féminins, si les cercles des articulations sont petits.



Le buste s'élargit considérablement à partir de la taille, et les hanches sont larges.

Jouer sur le rapport tête/corps pour créer ses personnages

Prêtez attention au rapport tête/corps.

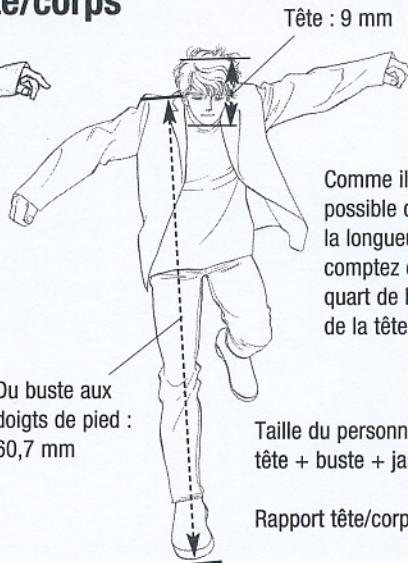
À votre avis, quels sont les rapports tête/corps des personnages de cette page ? Quand vous voyez un personnage qui vous plaît dans un manga et que vous voulez le reproduire, ne prenez pas attention qu'à son visage et à ses vêtements, mais aussi aux proportions de son corps et de sa tête. Ce sont les éléments essentiels pour réussir à dessiner un personnage esthétique.



Mesurer les rapports tête/corps



Du buste aux doigts de pied : 60,7 mm



Tête : 9 mm

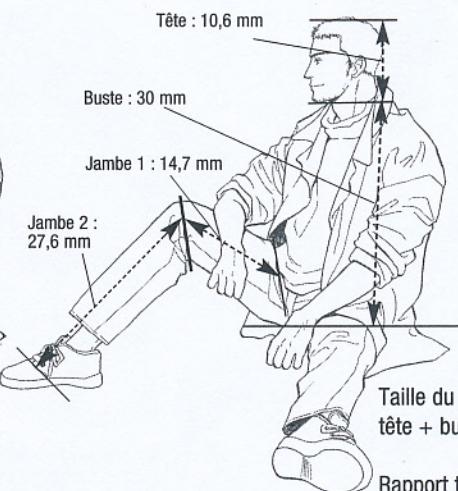
Comme il n'est pas possible de mesurer la longueur du cou, comptez environ le quart de la longueur de la tête (1,8 mm).



Tête : 8,3 mm
Du buste aux doigts de pied : 60,7 mm

Taille du personnage : tête + buste + jambes = 69,7 mm + cou (1,8 mm) = 71,5 mm

Rapport tête/corps : taille ÷ tête = 7,9 mm, environ 8 têtes (1/8)



Tête : 10,6 mm

Buste : 30 mm

Jambe 1 : 14,7 mm
Jambe 2 : 27,6 mm

Tête : 10,6 mm

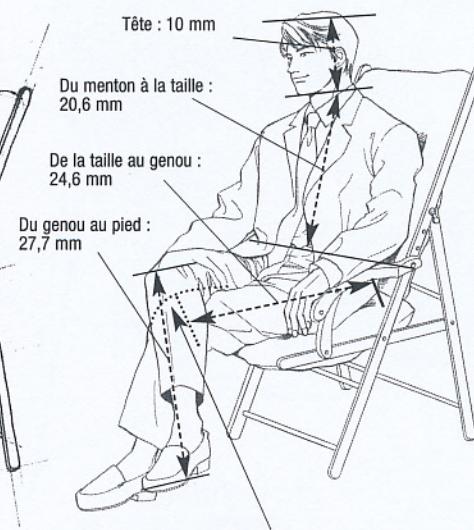
Buste : 30 mm

Jambe 1 : 14,7 mm

Jambe 2 : 27,6 mm

Taille du personnage : tête + buste + jambe 1 + jambe 2 = 82,9 mm

Rapport tête/corps : taille ÷ tête = 7,8 mm, environ 8 têtes (1/8)



Tête : 10 mm

Du menton à la taille : 20,6 mm

De la taille au genou : 24,6 mm

Du genou au pied : 27,7 mm

Tête : 10 mm

Du menton à la taille : 23 mm

De la taille au genou : 25,5 mm

Du genou au pied : 27,7 mm

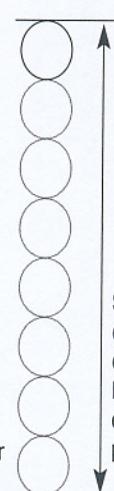
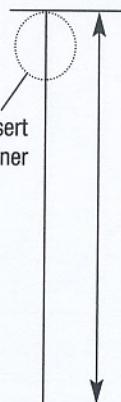
Essayez de dessiner les parties que vous ne pouvez pas voir.

Taille du personnage : tête + menton à la taille + taille au genou + genou au pied = 86,2 mm
Rapport tête/corps : taille ÷ tête = 8,62 mm, environ 8 têtes (1/8)

Mettre debout un personnage assis

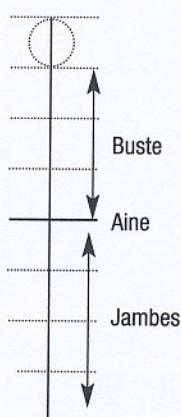


Ce cercle ne sert pas à déterminer la hauteur de la tête.



Si vous déterminez d'abord la hauteur de la tête, multipliez-la par huit pour obtenir la taille du personnage.

La hauteur de la tête est déterminée.

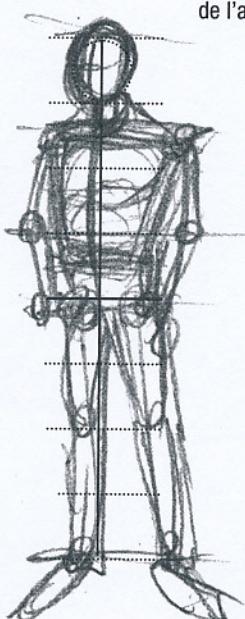


① Dessinez un croquis de la taille visée.

② Vous devez obtenir un rapport de 1/8, divisez donc la hauteur en huit parties égales.

③ Placez l'aine. Ici, elle est située au milieu de la silhouette.

④ Les emplacements du buste et des jambes sont automatiquement définis par celui de l'aine.



⑤ Faites un croquis en veillant bien aux proportions.

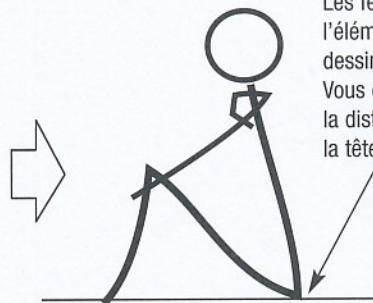
⑥ Crayonné final

⑦ Dessin fini

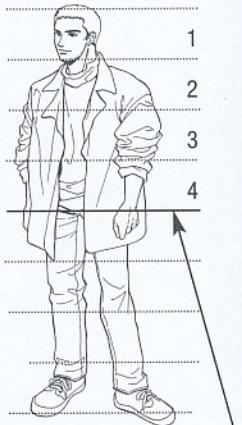
Dessiner une autre pose



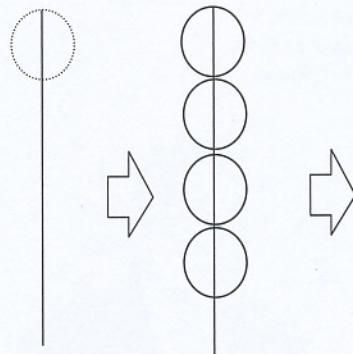
Pose à dessiner



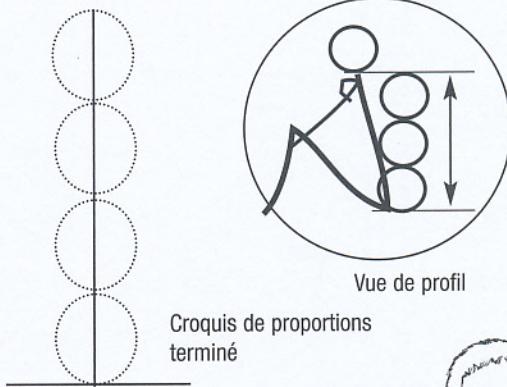
Les fesses sont l'élément clé pour dessiner cette pose. Vous devez connaître la distance entre la tête et les fesses.



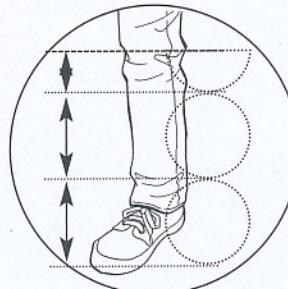
Les fesses (de face, les hanches) sont situées à environ quatre têtes en partant du haut.



Tracez un croquis de proportions avec un rapport de 1/4.



Croquis de proportions terminé

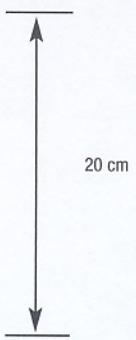
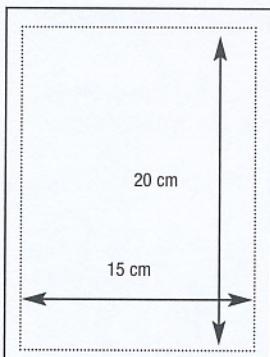
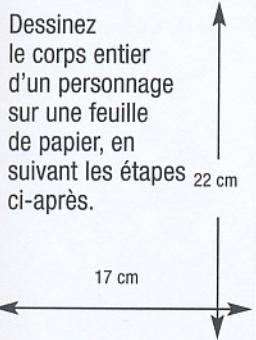


La distance du genou au pied est d'environ 2,5 têtes, soit 2,5 cercles sur le croquis de proportions.



Voici le résultat final ; le personnage a été dessiné par en dessous, en contre-plongée. Le corps n'est habituellement pas si détaillé, mais ce dessin sert de référence pour étudier les relations entre le corps et les vêtements.

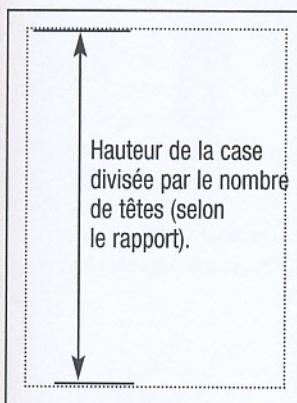
Dessiner un personnage dans un cadre défini (cadre ou case)



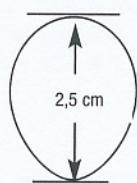
① Déterminez les marges intérieures.

② La taille d'un personnage qui rentre exactement dans ces dimensions est donc automatiquement fixée.

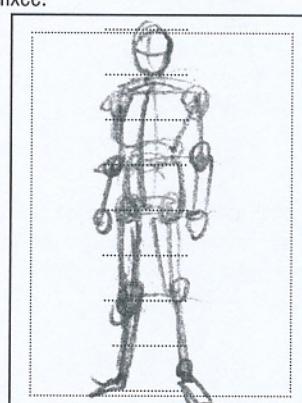
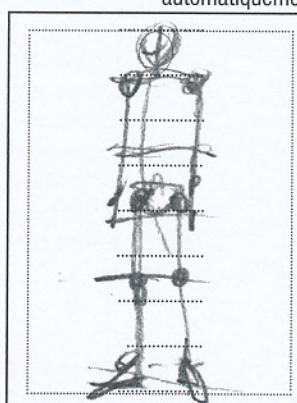
③ Choisissez le rapport tête/corps du personnage.



Dans le cas d'un rapport $1/8 : 20 \div 8 = 2,5 \text{ cm}$



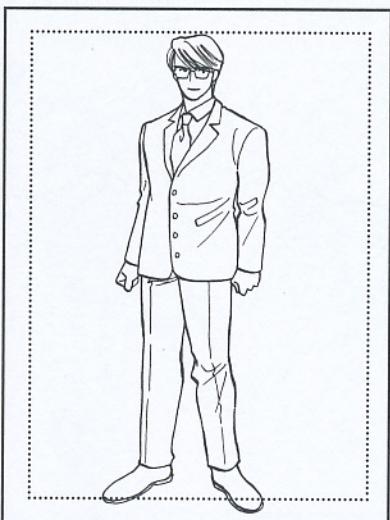
Si on dessine une tête de 2,5 cm, il devrait y avoir assez de place sur cette feuille pour un personnage de rapport 1/8.



④ Calculez la hauteur d'une tête.

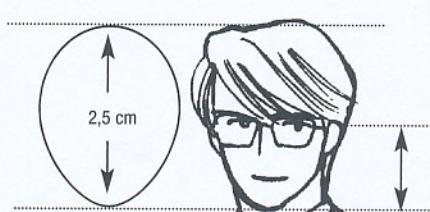
⑤ Tracez un croquis de proportions pour un personnage au rapport 1/8.

⑥ Dessinez le personnage à partir du croquis.



⑦ Dessin

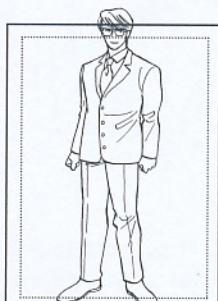
Profitez-en pour vérifier le rapport tête/corps dont vous vous servez habituellement. Ainsi, quand vous devrez faire tenir un personnage dans un format précis, vous n'aurez pas de mauvaise surprise.



Notez que la taille de la tête doit comprendre les cheveux. Ici, le visage seul mesure environ 1 cm.



Supposez que vous deviez dessiner un visage de 2,5 cm.



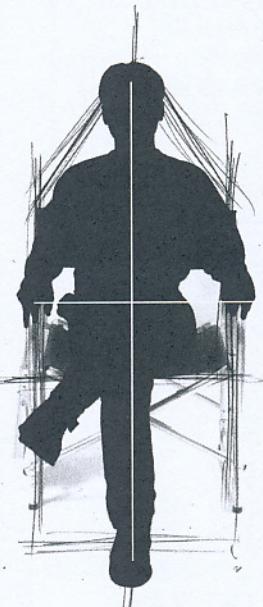
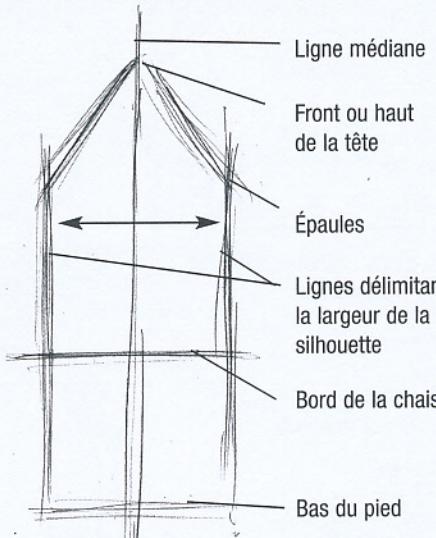
Les cheveux débordaient du cadre.

Dessiner à partir d'une photo

Dessiner une femme à partir d'une photo d'homme



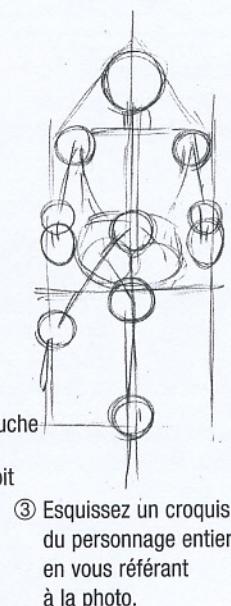
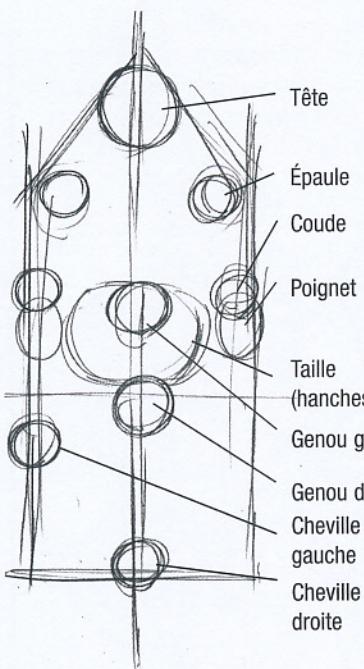
Analysez l'équilibre des proportions d'un homme assis sur une chaise.



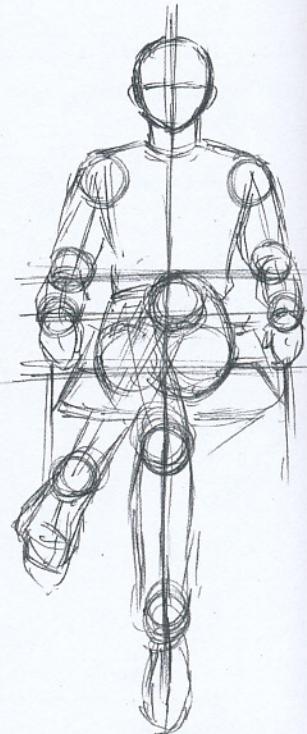
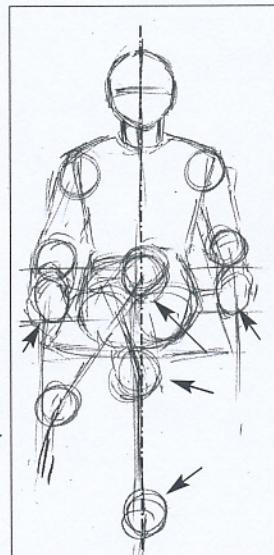
Imaginons que vous vouliez dessiner une femme assise sur une chaise, mais que vous n'ayez que cette photo sous la main.

① Tracez une ébauche de l'ensemble.

Dessinez la silhouette du personnage.



③ Esquissez un croquis du personnage entier en vous référant à la photo.



② Placez grossièrement les articulations pour déterminer la façon dont elles sont situées les unes par rapport aux autres.

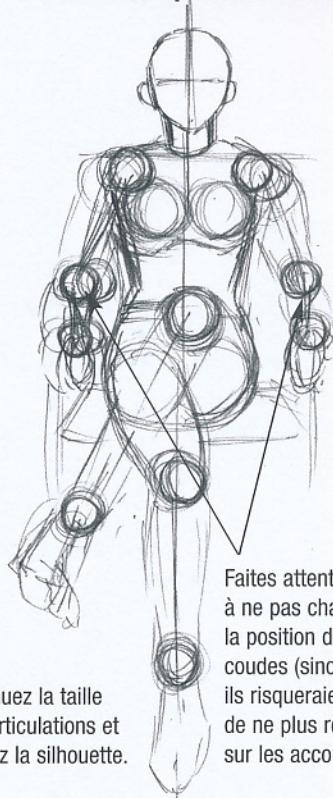
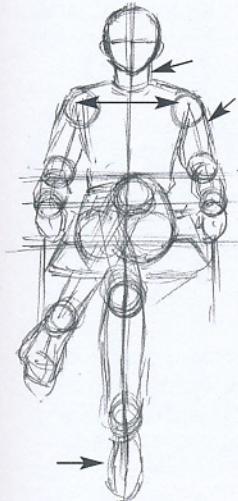
Points clés du croquis

- La position du genou de la jambe supérieure.
- Le visage (la tête), les genoux et le pied droit sont alignés sur la ligne médiane.
- La position des deux mains.

④ Reproduisez aussi fidèlement que possible la façon dont les articulations sont situées les unes par rapport aux autres. L'astuce est de dessiner en imaginant les contours du corps sous les vêtements.

Quand vous dessinez à partir d'une photo ou d'un dessin, servez-vous du rapport tête/corps et des techniques d'équilibre des proportions.

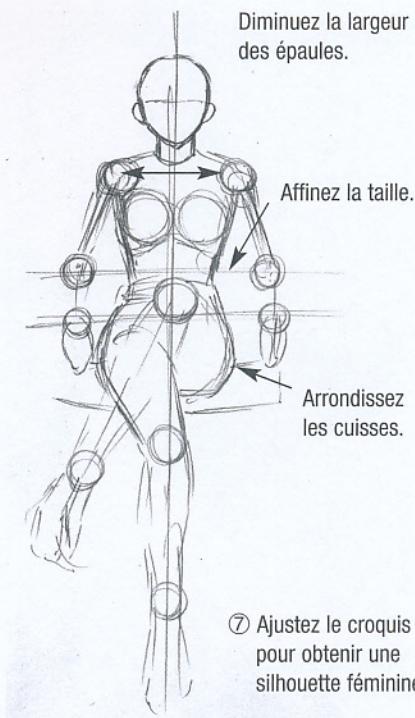
Transformer le croquis de l'homme en un croquis de femme



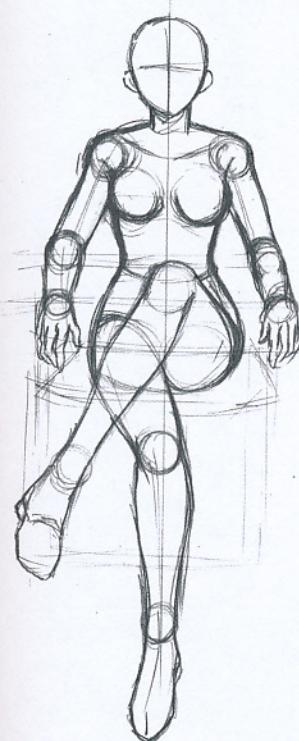
⑤ Modifiez le croquis pour en faire un croquis de femme. Les points clés sont : la largeur des épaules, la circonférence du cou et des bras et la taille des pieds. Essayez de laisser la largeur des hanches telle qu'elle est.

⑥ Diminuez la taille des articulations et affinez la silhouette.

Faites attention à ne pas changer la position des coudes (sinon ils risqueraient de ne plus reposer sur les accoudoirs).



⑦ Ajustez le croquis pour obtenir une silhouette féminine.



⑧ Dessinez les détails. Accentuez les bras, les jambes, la taille, la poitrine...

⑨ Ajoutez le visage, les cheveux, les vêtements... Référez-vous à la photo pour reproduire les plis des vêtements et la façon dont ils tombent.

⑩ Dessin fini

Diminuez la largeur des épaules.

Affinez la taille.

Arrondissez les cuisses.

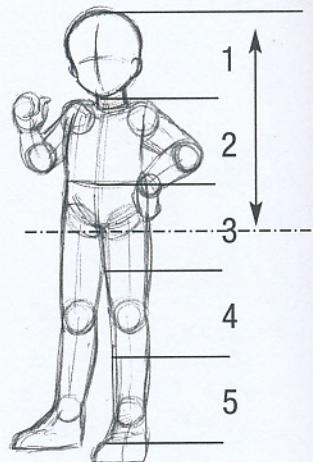
Dessiner un garçon à partir d'une photo de femme

La distance entre la tête et les hanches est d'environ 2,5 têtes.



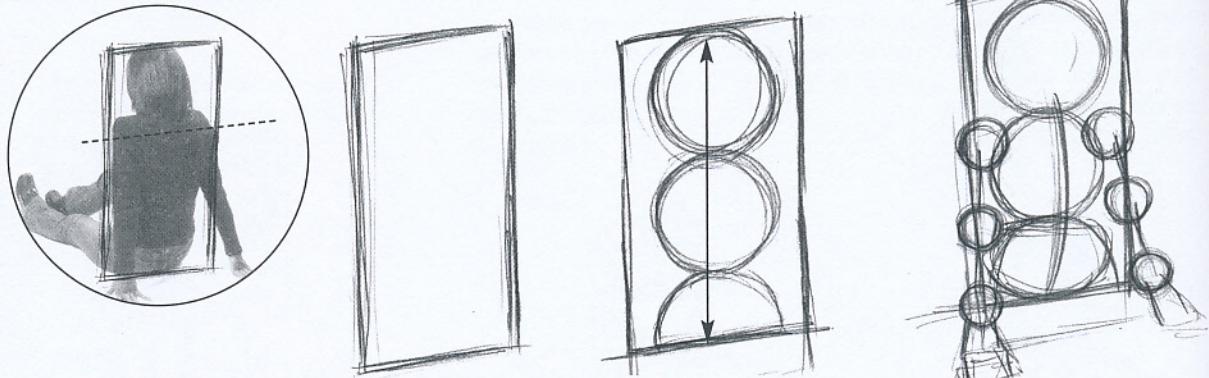
Ici, votre objectif est de dessiner le garçon de droite assis par terre, de dos. Vous avez pour seule référence cette photo de femme.

Les hanches (aine) sont cruciales quand on dessine des personnages en position assise.



Ce garçon a un rapport tête/corps de 1/5.

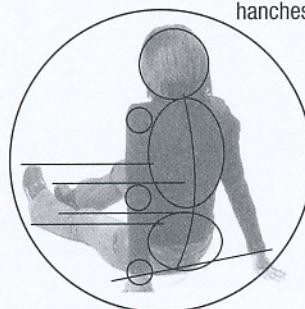
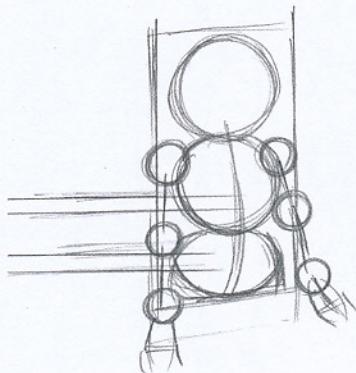
Référez-vous aux parties du corps de la photo en dessinant.



① Représentez la face avant d'un parallélépipède rectangle pour y tracer la partie supérieure du corps. Les angles doivent être aussi fidèles à la photo que possible.

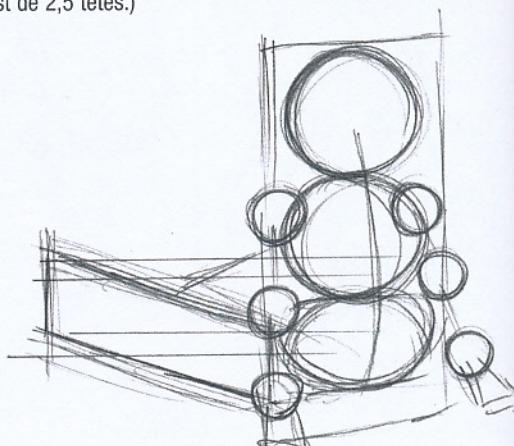
② Esquissez le croquis en fonction du rapport tête/corps prévu pour le personnage assis. (La distance de la tête aux hanches est de 2,5 têtes.)

③ Esquissez les épaules, les bras et le dos. Il est très important que les poignets et les hanches soient presque alignés.

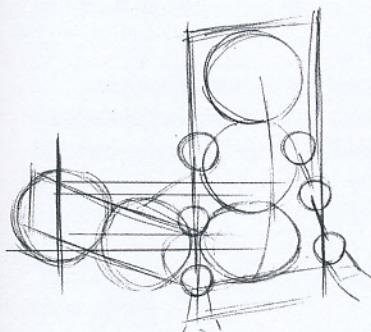


Prenez les coudes et la taille comme points de référence.

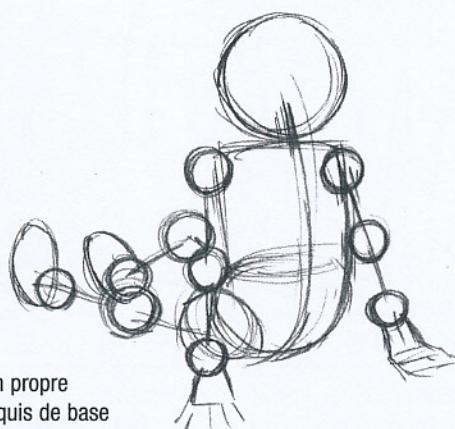
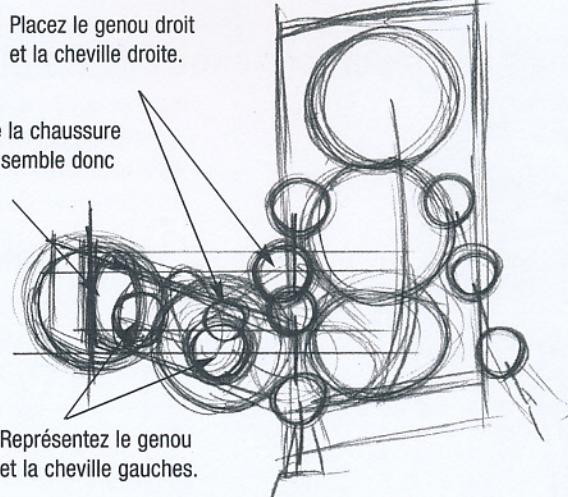
④ Observez la façon dont les genoux, le bout des chaussures et le bras gauche sont situés les uns par rapport aux autres.



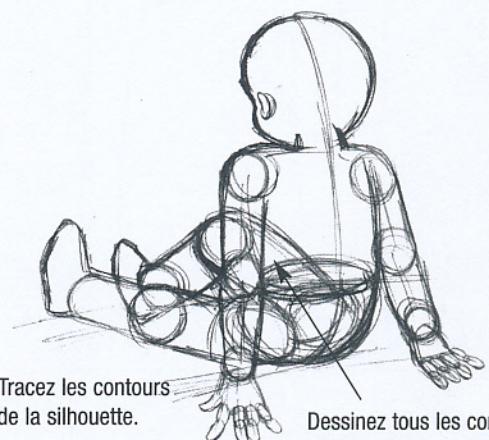
⑤ Esquissez la jambe gauche. L'astuce est de tracer des angles fidèles à ceux de la photo.



⑥ Ici, la jambe a été esquissée. Elle mesure 2,5 têtes de long mais, comme elle est de biais, elle paraît plus courte.

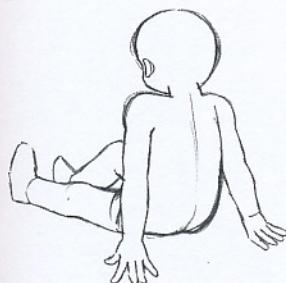


⑦ Version propre du croquis de base



⑧ Tracez les contours de la silhouette.

Dessinez tous les contours, même s'ils n'apparaîtront pas tous sur le dessin final.



⑨ Version propre des lignes de contours



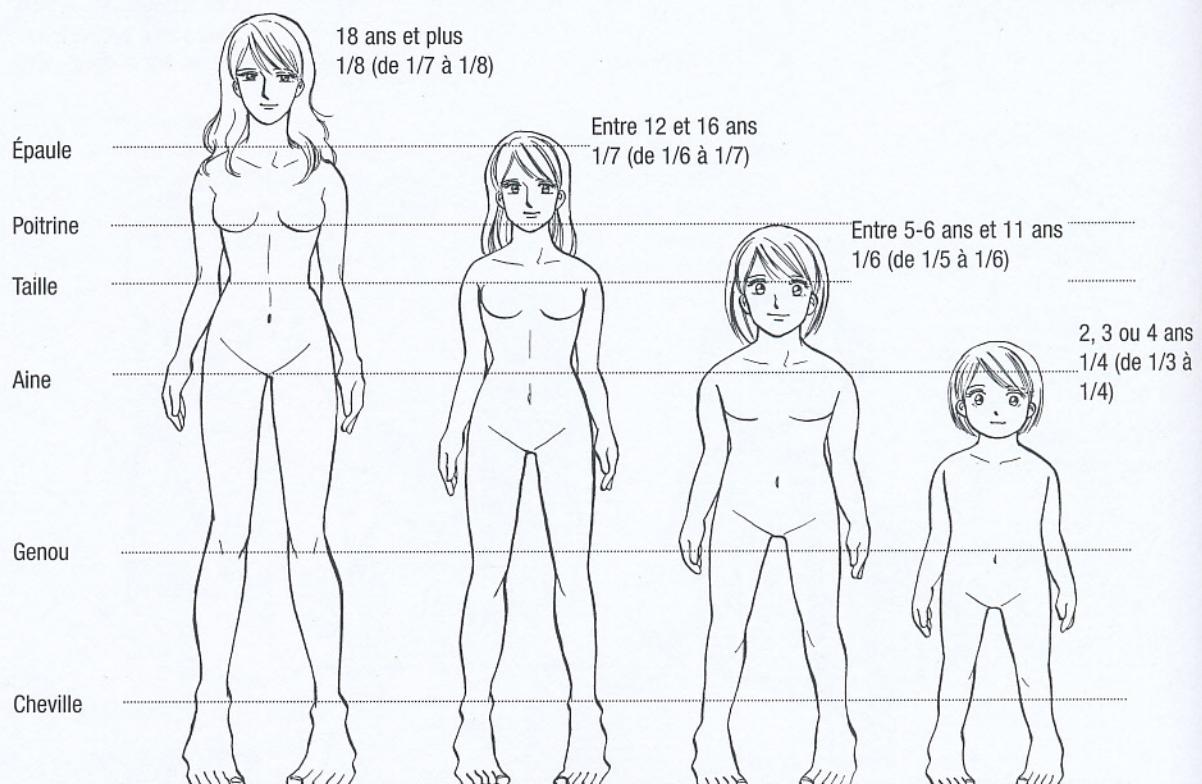
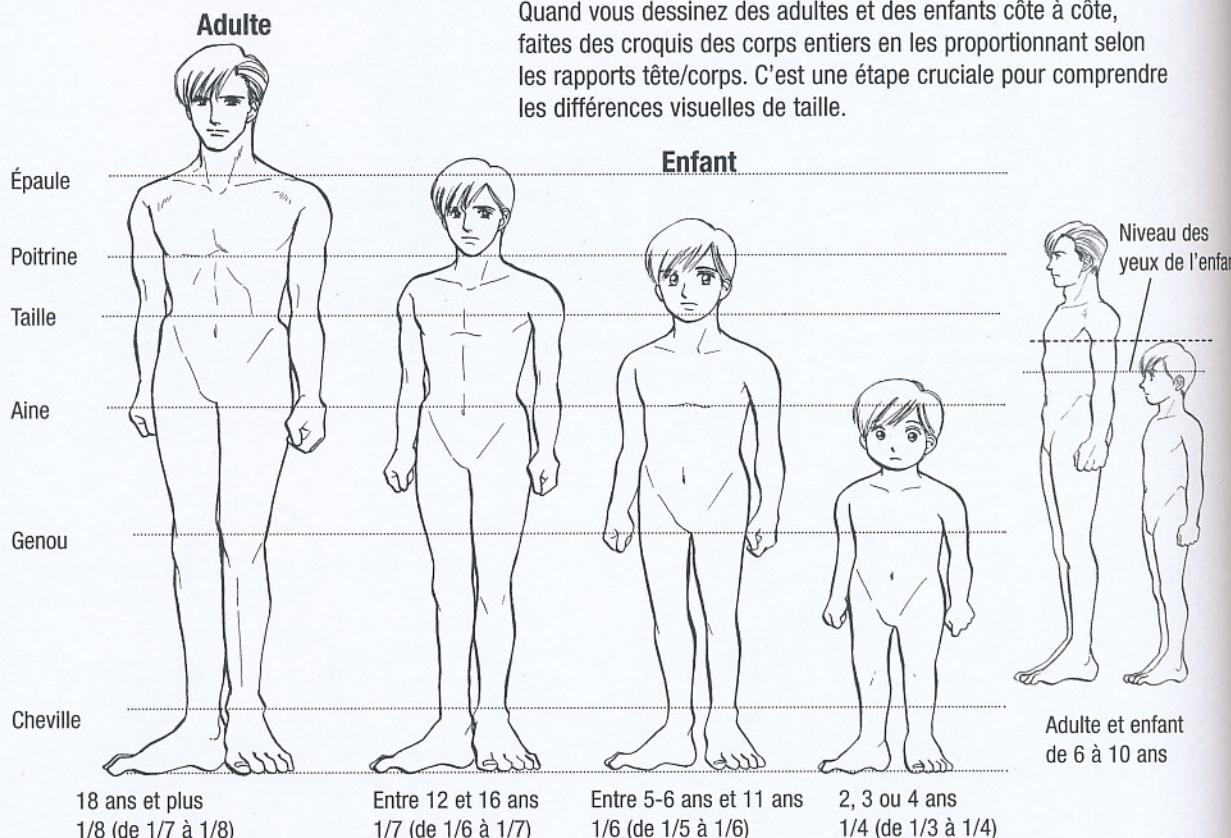
⑪ Dessin fini

Ajoutez des ombres noires là où c'est nécessaire pour que le dessin soit plus abouti.

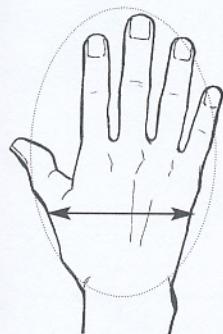
⑩ Dessinez les cheveux et les vêtements.



Différences de proportions entre adultes et enfants



Différences de mains et pieds



Main d'homme adulte
Les doigts sont épais et la main est large. Les articulations et les tendons sont visibles.



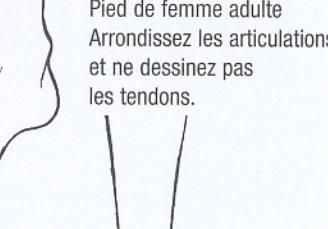
Main de femme adulte
Par rapport à une main d'homme, les doigts doivent être plus fins et la main plus étroite et plus petite.



Main d'enfant
Il n'y a pratiquement pas de différence entre une main de fille et une main de garçon. Les doigts sont courts, et il y des fossettes au niveau des articulations.



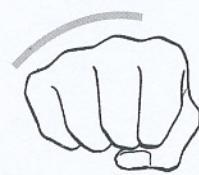
Pied d'homme adulte
Accentuez l'aspect osseux et angulaire des articulations.



Pied de femme adulte
Arrondissez les articulations et ne dessinez pas les tendons.



Poing d'homme adulte
Ajoutez beaucoup de relief pour lui donner un aspect angulaire.



Poing de femme adulte
Le poing de la femme est plus lisse, avec moins de relief que celui de l'homme.

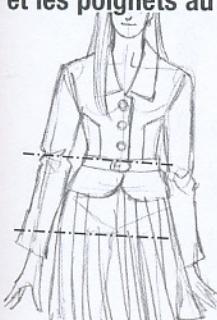


Poing d'enfant
Le poing de l'enfant est tout petit et les doigts sont courts ; dessinez-le assez rond.



Pied d'enfant
Le pied de l'enfant est presque le même que celui de la femme adulte, mais plus petit.

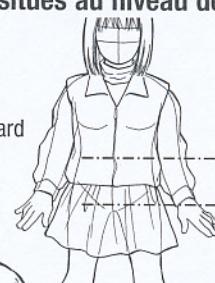
Bien que les hommes et les femmes, et les enfants et les adultes, ne soient pas proportionnés de la même façon, les coudes sont toujours approximativement situés au niveau de la taille, et les poignets au niveau de l'aine.



Les poignets et l'aine doivent être alignés, parallèlement à la ligne de la taille.



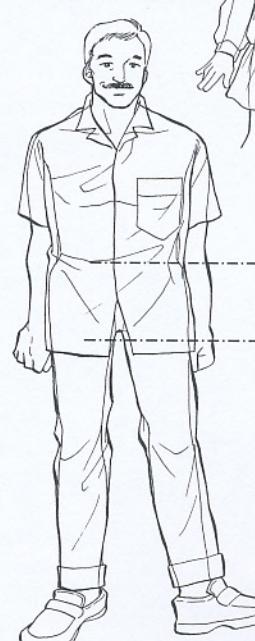
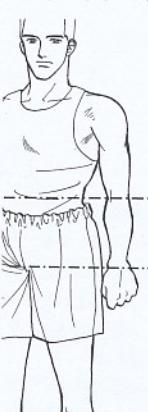
Corps de femmes et d'hommes standard



Pour donner une apparence plus enfantine à un personnage au rapport de 1/4, raccourcissez la taille de ses avant-bras.



Pour dessiner un personnage au rapport de 1/4 les bras dans le dos, suivez la même règle et pliez les bras vers l'arrière au niveau de la taille.



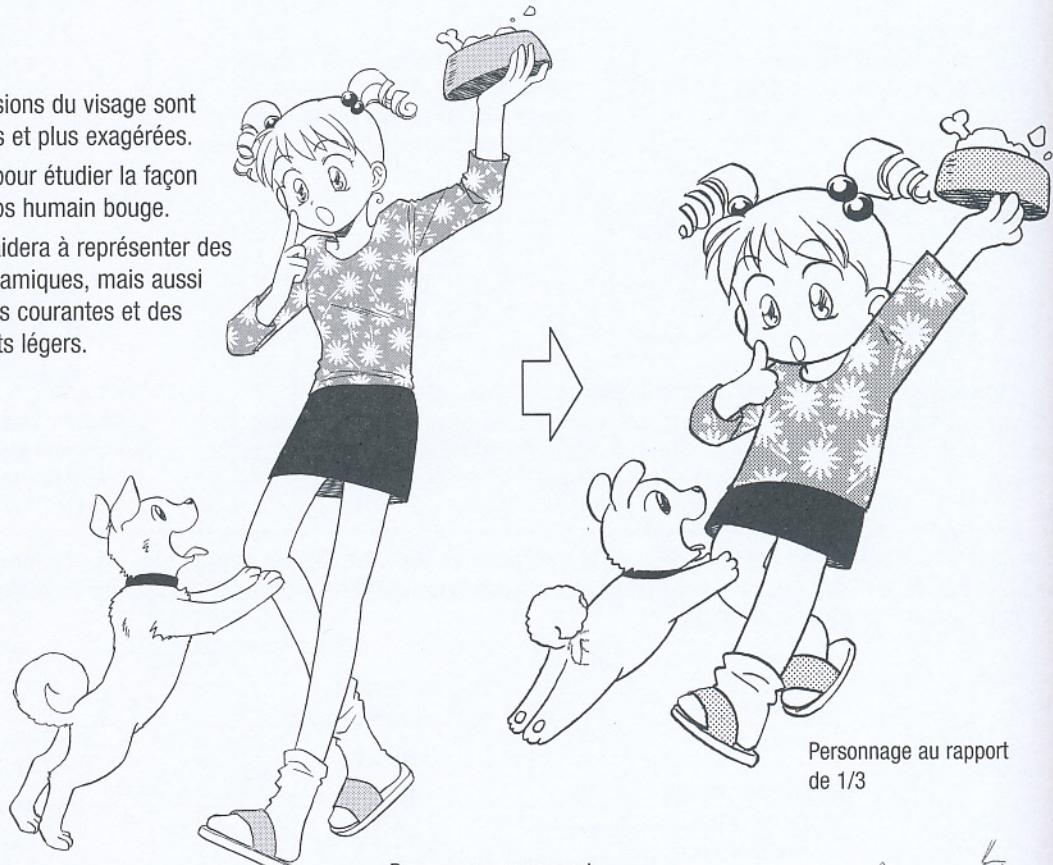
Cette règle se vérifie même quand les proportions du corps sont différentes (c'est-à-dire quant les emplacements de la taille et de l'aine varient).

Les *Chibi*

Apprendre à dessiner des *chibi*, personnages déformés aux expressions et aux mouvements exagérés, vous sera aussi très utile pour dessiner des personnages classiques.

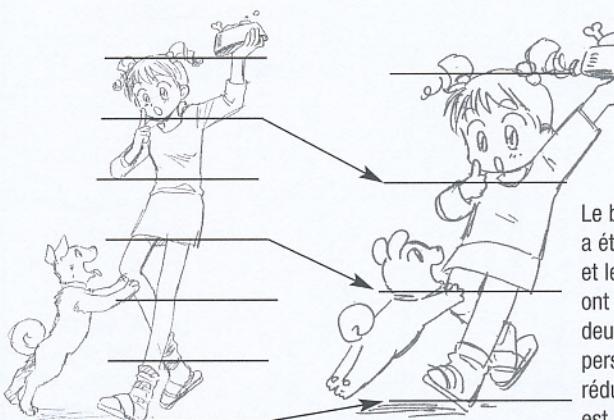


1. Les expressions du visage sont plus variées et plus exagérées.
2. C'est utile pour étudier la façon dont le corps humain bouge.
3. Cela vous aidera à représenter des actions dynamiques, mais aussi des activités courantes et des mouvements légers.



Personnage au rapport de 1/3

Personnage au rapport de 1/6



Le buste (deux têtes) a été réduit de moitié, et les jambes (trois têtes) ont été raccourcis des deux tiers. Styliser les personnages en réduisant leur taille est la marque de fabrique des personnages *chibi*.



On peut transformer les chiens en *chibi*; par exemple, en réduisant un chien au rapport de 1/4 en un chiot au rapport de 1/3.

Comment dessiner un *chibi*

Visages de *chibi*

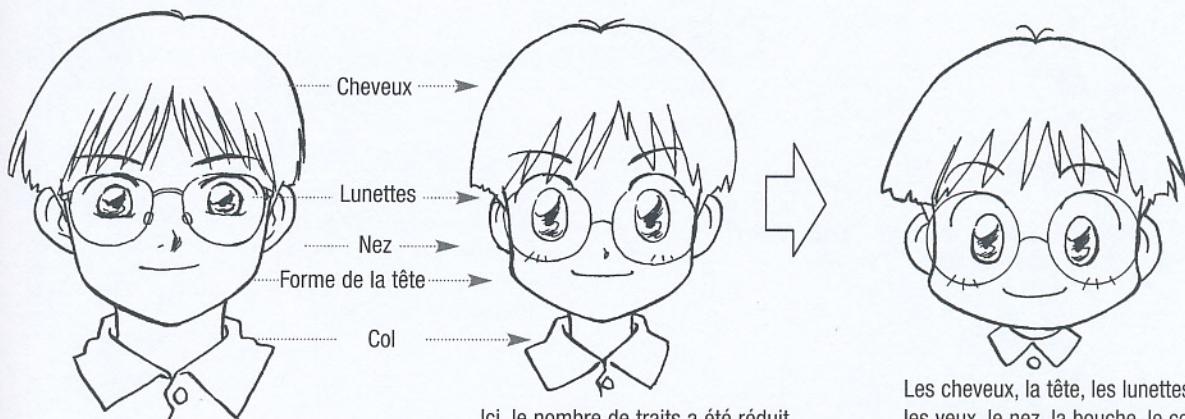
Exagérez les traits du visage.



1. Supprimez le nez.
2. Intensifiez l'expression des yeux.
3. Exagérez la bouche.

Les yeux légèrement de biais étincellent. Le nez a disparu et la bouche méprisante laisse désormais apparaître une canine. La forme de la tête a été simplifiée, et les cheveux sont moins détaillés. La boucle d'oreille est toujours là. (Il est crucial que le *chibi* conserve tous ses traits caractéristiques).

Simplifiez les visages.



Ici, le nombre de traits a été réduit pour simplifier le personnage.

Les cheveux, la tête, les lunettes, les yeux, le nez, la bouche, le col et tous les autres éléments ont été simplifiés et reproduits avec moins de traits.



Garçon manga typique.

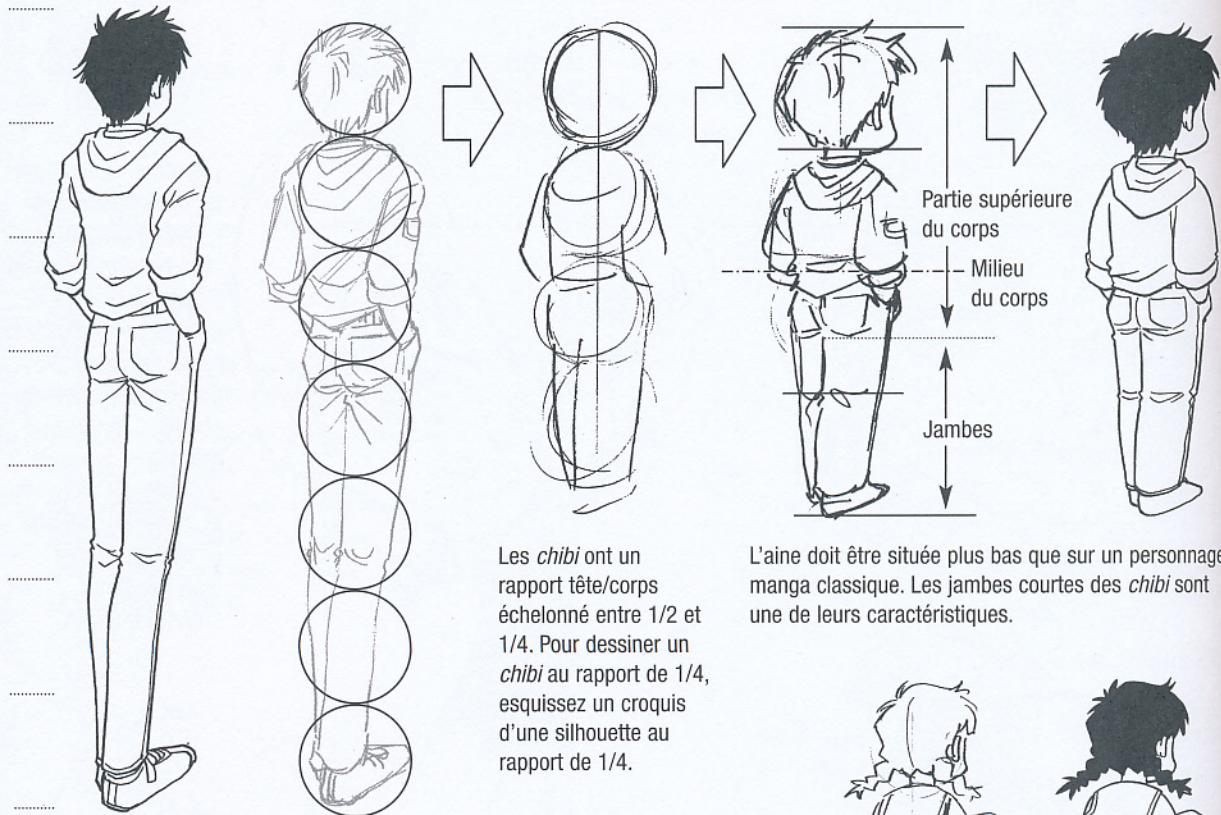
Sur ce dessin, la bouche et les yeux ont été grossis, l'oreille a été simplifiée, et les cheveux sont moins détaillés.

Ici, la bouche est représentée sous sa forme la plus stylisée pour refléter l'état émotionnel du personnage. La tête a été écrasée et arrondie, pour obtenir un visage classique de *chibi*.

Les *chibi* sont caractérisés par une grosse tête et des membres courts

Transformer des personnages classiques en *chibi*

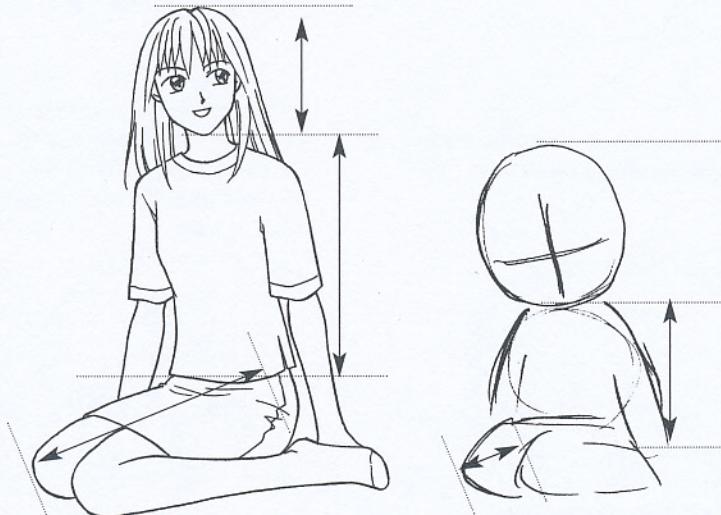
- Transformer un personnage au rapport de 1/7 en un personnage au rapport de 1/4.



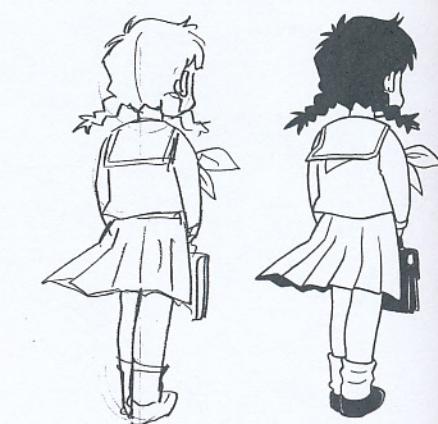
Les *chibi* ont un rapport tête/corps échelonné entre 1/2 et 1/4. Pour dessiner un *chibi* au rapport de 1/4, esquissez un croquis d'une silhouette au rapport de 1/4.

L'aine doit être située plus bas que sur un personnage manga classique. Les jambes courtes des *chibi* sont une de leurs caractéristiques.

- Transformer un personnage au rapport de 1/7 en un personnage au rapport de 1/3.



L'astuce est de déterminer les traits à styliser.



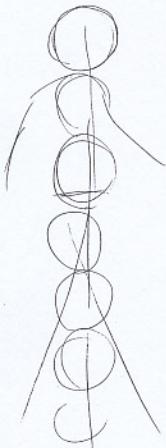
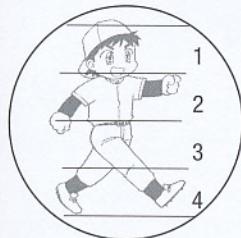
Ici, le garçon ci-dessus au rapport de 1/4 a été transformé en fille. Les jambes plus fines donnent une allure plus féminine.



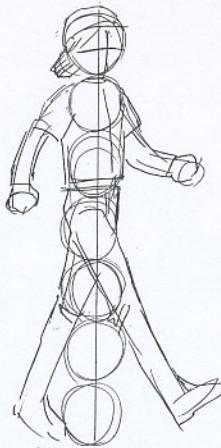
Transformer un *chibi* en personnage classique



Voici un *chibi* au rapport de 1/4



Divisez la hauteur en 7 têtes.



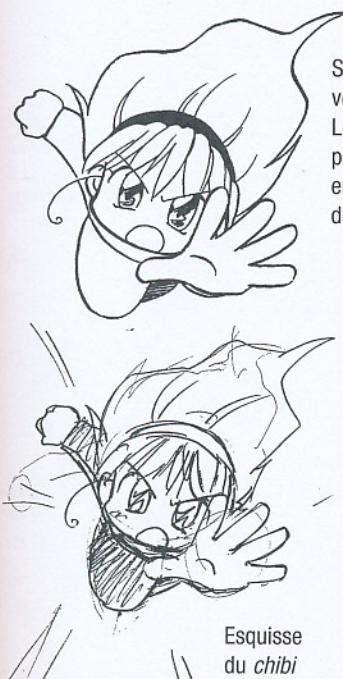
Esquissez le croquis d'un personnage au rapport de 1/7.



Vous devez non seulement recopier tous les détails du *chibi*, y compris sa façon de porter sa casquette, mais aussi créer un effet de volume quand vous dessinez les manches, la ceinture, les chaussures et d'autres détails.

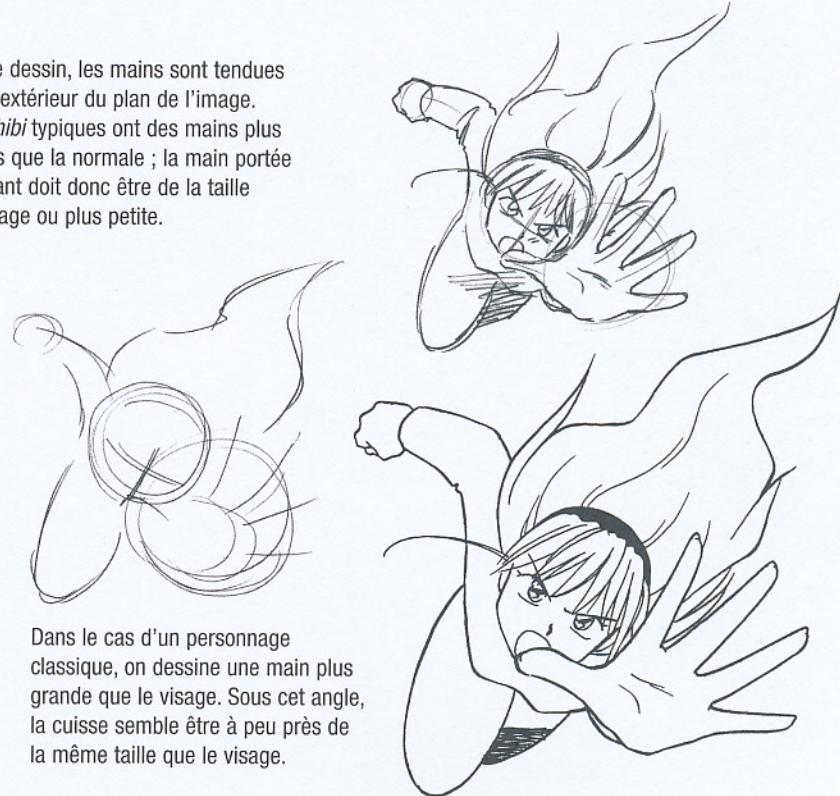
Les mouvements des *chibi* sont souvent exagérés ; il vous faudra donc atténuer les mouvements des bras et des jambes pour qu'ils aient l'air naturels.

Angles de vue ne permettant pas de calculer le rapport tête/corps.



Esquisse du *chibi*

Sur ce dessin, les mains sont tendues vers l'extérieur du plan de l'image. Les *chibi* typiques ont des mains plus petites que la normale ; la main portée en avant doit donc être de la taille du visage ou plus petite.

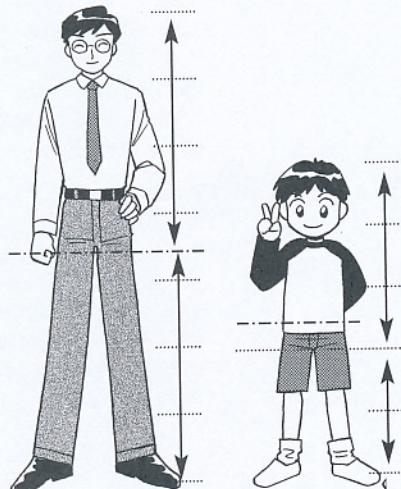


Dans le cas d'un personnage classique, on dessine une main plus grande que le visage. Sous cet angle, la cuisse semble être à peu près de la même taille que le visage.

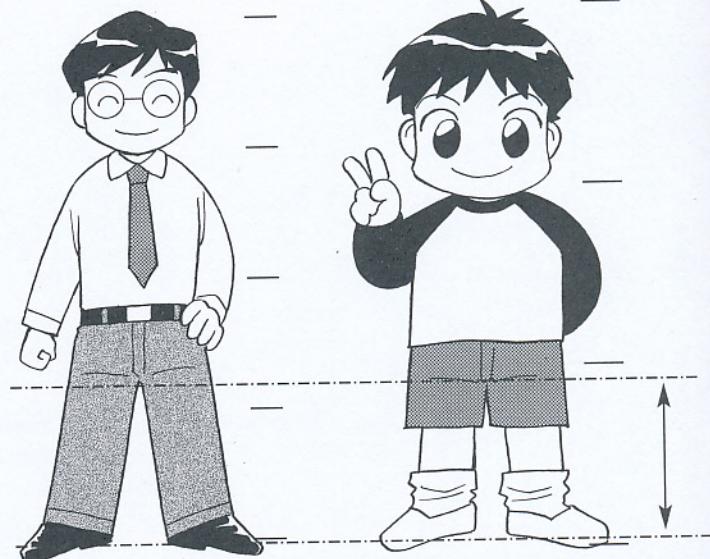
Le rapport tête/corps d'un personnage classique s'échelonne entre 1/6 et 1/8. Conservez les traits caractéristiques du *chibi*. et dessinez un personnage au rapport normal, entre 1/6 et 1/8.

Reproduisez les cheveux plus en détail et allongez le visage. Le bras plié au niveau du coude différencie aussi le personnage classique du *chibi*.

Transformer un personnage en *chibi*



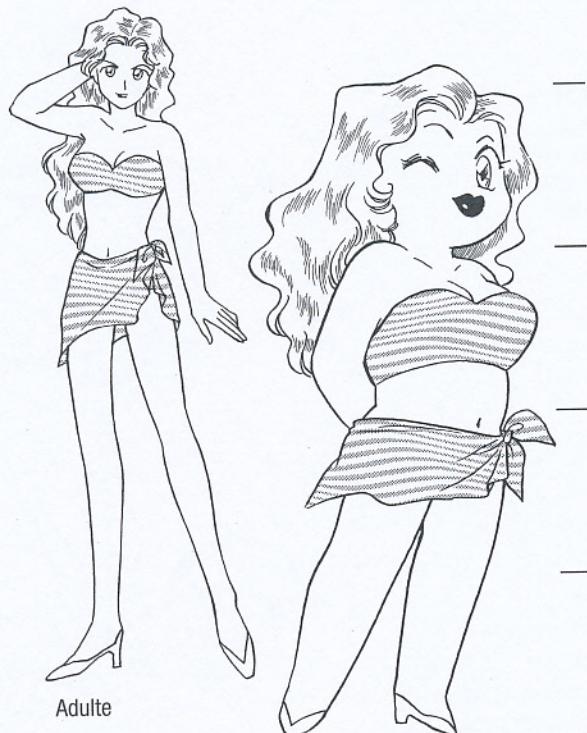
Les adultes ont des petites têtes et des longues jambes. Les enfants ont des grosses têtes et des jambes courtes. Gardez à l'esprit ces différences quand vous transformerez ces deux personnages en *chibi*.



L'adulte transformé en *chibi* a un rapport tête/corps de 1/4, des petites mains et des jambes courtes.

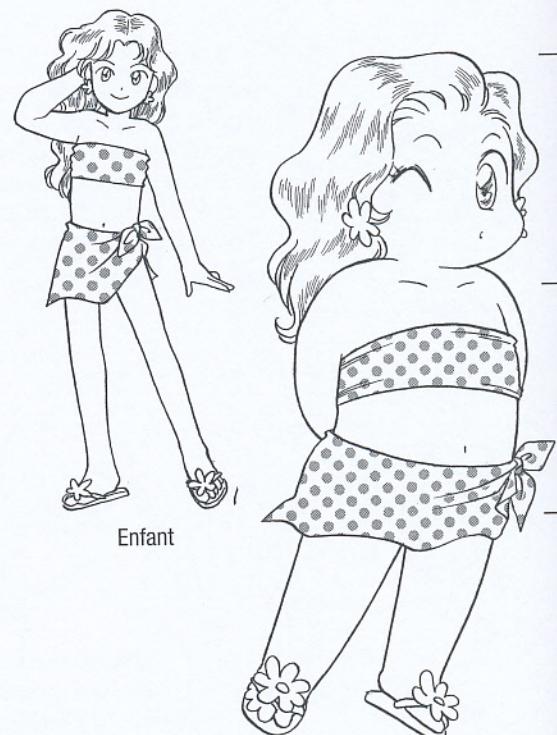
L'enfant transformé en *chibi* a un rapport tête/corps de 1/3 et une grosse tête, ce qui lui donne un air enfantin.

Les deux personnages ont des jambes de la même taille.



Adulte

La tête de cet adulte transformé en *chibi* a l'air particulièrement grosse en raison des cheveux volumineux, alors qu'elle est dessinée avec un rapport de 1/4. Les caractéristiques d'un corps adulte, comme les lèvres et la poitrine pulpeuses, la taille... ont été reproduites mais de façon stylisée.

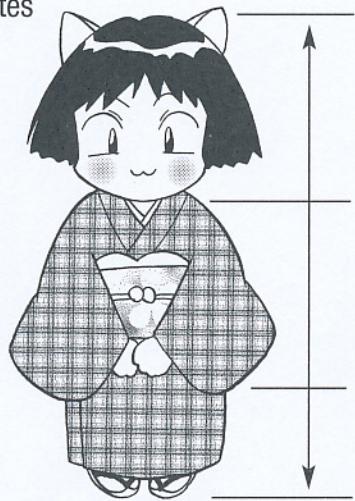


Enfant

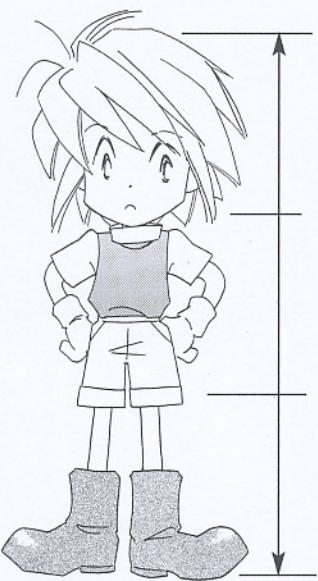
Cet enfant transformé en *chibi* a été dessiné selon un rapport de 1/3. Les caractéristiques de l'âge adulte ont été supprimées. Les bras et les jambes sont des cylindres lisses. Les caractéristiques de l'enfant ont été reproduites de façon stylisée.

Rapport tête/corps de divers *chibi*

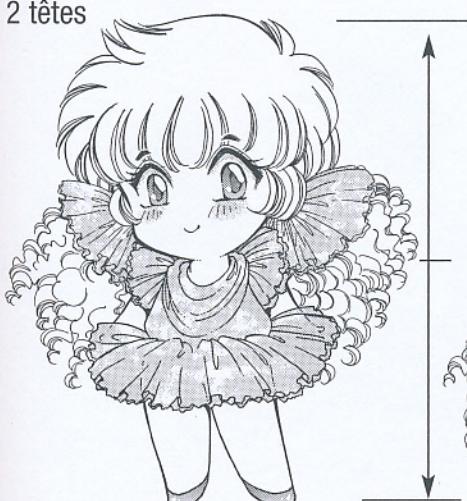
2,5 têtes



3 têtes

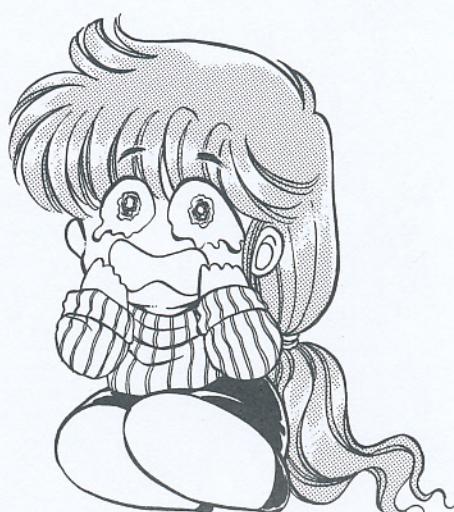


2 têtes



Façon de bouger des *chibi*



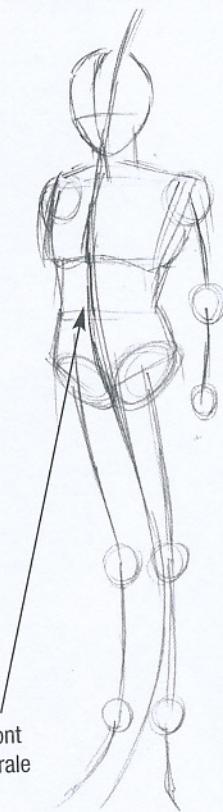


Donner une bonne posture debout, en forme en S.

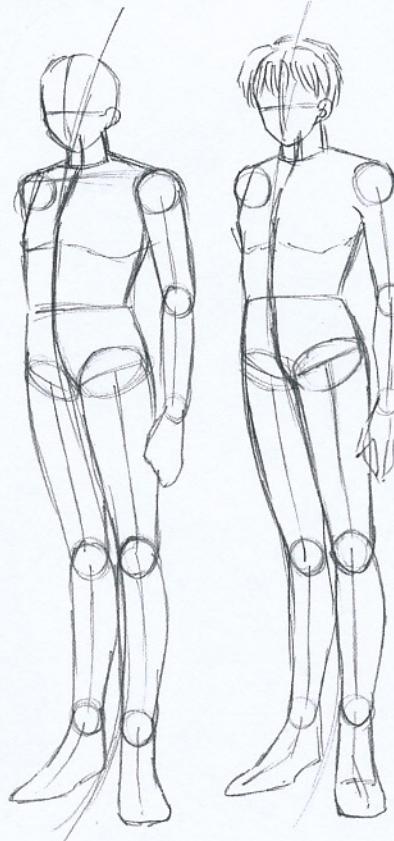
Si on reproduit cette position avec réalisme, le personnage a l'air voûté. En dessinant un croquis avec une courbe en S, la poitrine est bombée, ce qui est plus esthétique.



Posture naturelle quand le personnage est debout.



Silhouette dont la ligne centrale est en S.



Le cou est plus droit et la poitrine semble bombée.



Posture naturelle



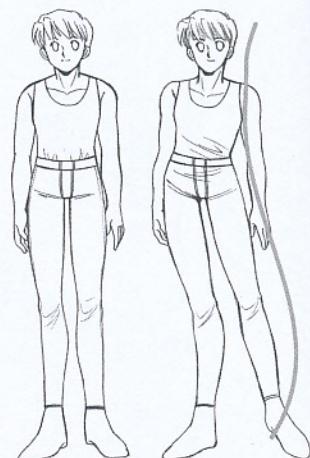
Personnage debout dessiné avec une courbe en S



Posture naturelle



Personnage debout dessiné avec une courbe en S



Posture naturelle

Personnage debout dessiné avec une courbe en S

De face, la différence est à peine visible ; réservez donc la courbe en S pour les vues de profil.

Chapitre 4

Divers

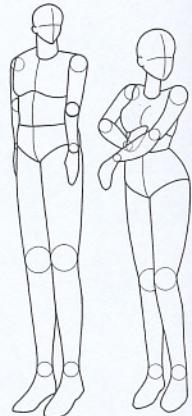


Améliorer ses mangas

Retravailler la couverture



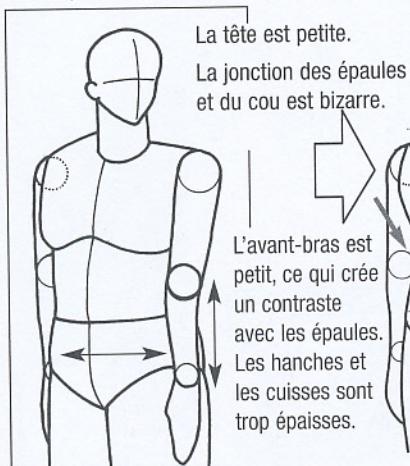
Couverture d'un manga destiné à être publié



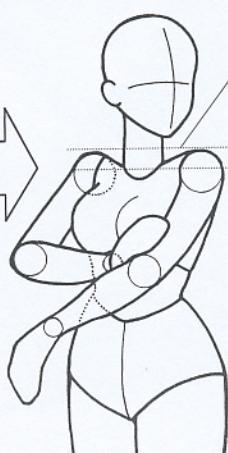
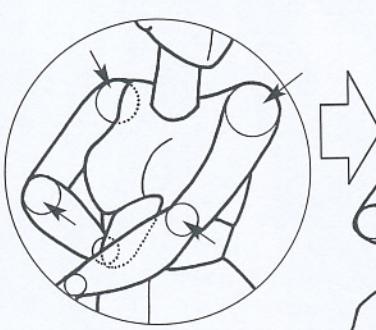
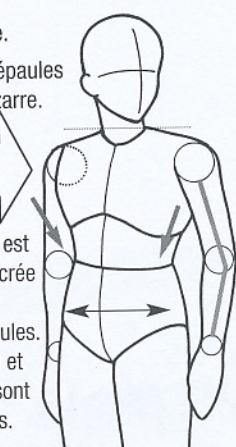
En traçant uniquement les contours des silhouettes et des articulations, les zones problématiques sont mises en évidence.

• Corriger le dessin

Principaux éléments à corriger



Après la correction



Améliorer la couverture



Si les personnages restent dans leur position originale, l'homme est coupé.

Mais si on décale les personnages vers la droite pour y remédier, la femme masque le personnage à l'arrière-plan.

Si on diminue la taille des personnages au premier plan pour que celui à l'arrière-plan soit visible, le couple est moins mis en avant : il est moins évident qu'il s'agit des personnages principaux.

Ajuster la composition



La composition devra être modifiée, puisqu'on veut conserver la taille du couple sans les couper de la case.



Idées de poses

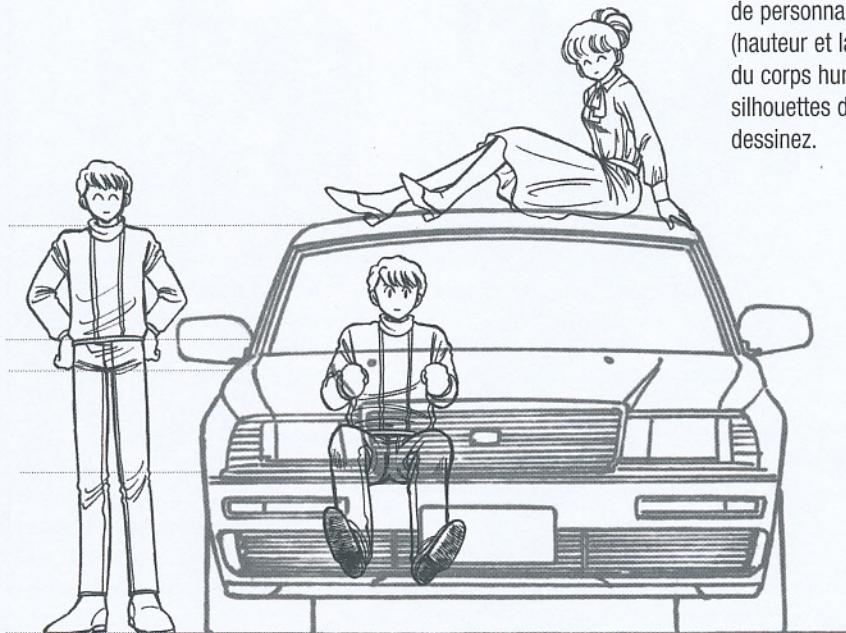


L'auteur de manga souhaite qu'en regardant la couverture le lecteur saisisse tout de suite le contenu du manga ou se fasse une idée de son univers. Il est donc proscrit de couper le visage d'un des personnages principaux.

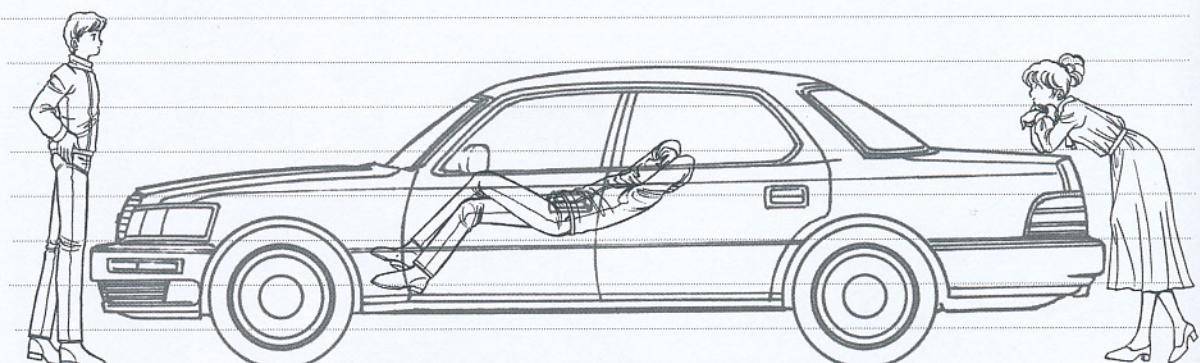
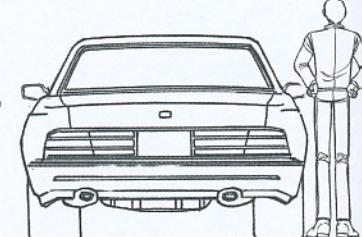
Le visage de la femme a la même taille que sur le dessin original, et les deux personnages rentrent bien dans la composition, tout en conservant leur relation avec le personnage à l'arrière-plan.

Personnages avec des voitures

Les voitures apparaissent toujours entourées de personnages. Les dimensions d'une voiture (hauteur et largeur) sont déterminées en fonction du corps humain ; prenez donc en compte les silhouettes des personnages quand vous les dessinez.

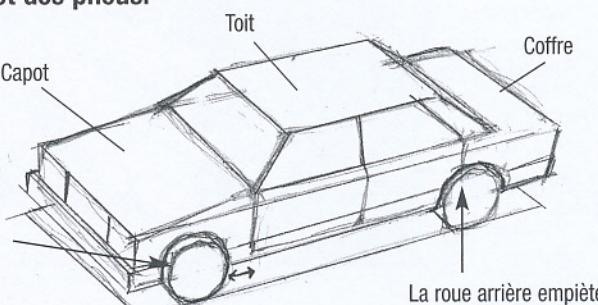


Le haut de la voiture doit arriver à peu près à l'épaule d'un personnage.

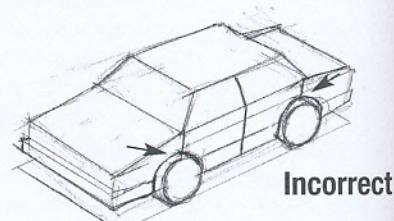


Faites bien attention aux positions des portières et des pneus.

Les roues avant sont centrées sous le capot ; n'éloignez donc pas trop la roue avant de la portière avant.

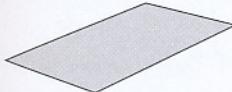


La roue arrière empiète sur la portière arrière.

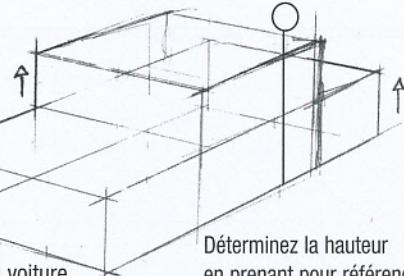
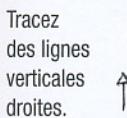


Si vous reculez la roue avant jusqu'à la portière avant, le résultat est bizarre et mal équilibré.

Dessiner une voiture par étapes

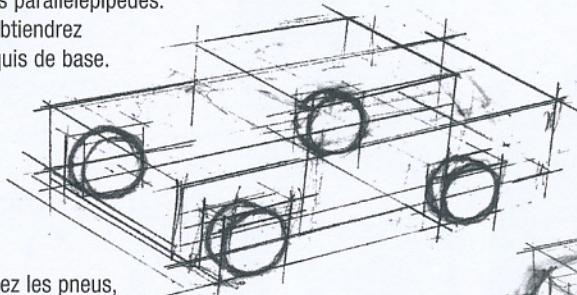


① Commencez par le plancher.

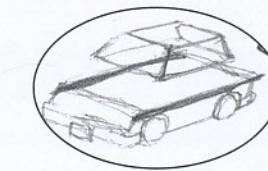


② Fixez la hauteur de la voiture et représentez sa forme globale par des parallélépipèdes.

Vous obtiendrez
le croquis de base.

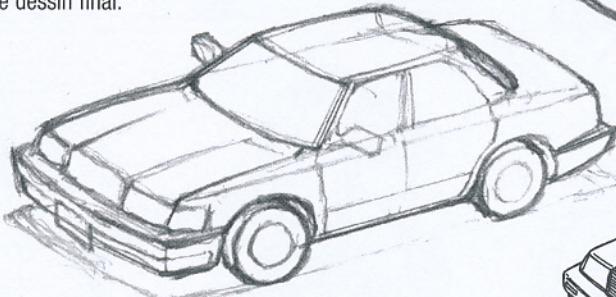


Déterminez la hauteur en prenant pour référence un personnage.

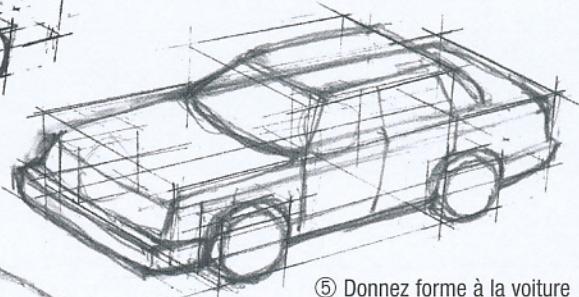


Ici, le toit a été séparé du reste de la voiture. Représentez la carrosserie par des lignes droites, car la voiture a une forme globale de boîte.

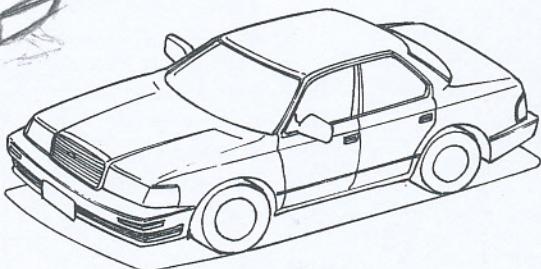
④ Dessinez les pneus, même ceux qui ne seront pas visibles sur le dessin final.



⑥ Crayonné terminé

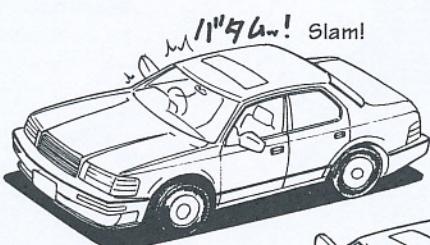


⑤ Donnez forme à la voiture à partir du croquis de base.

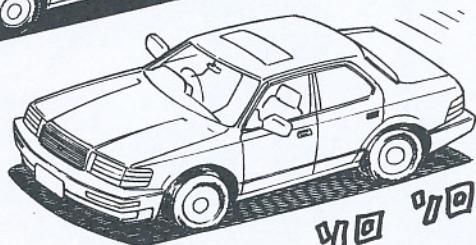


⑦ Dessin propre

Les ombres



Dessinez des zones noires quand les personnages rentrent dans la voiture et quand la voiture démarre (c'est-à-dire quand elle est à l'arrêt).



Quand la voiture roule à une vitesse modérée, représentez les ombres par du noir ou des hachures. *Putt, putt, putt, putt*

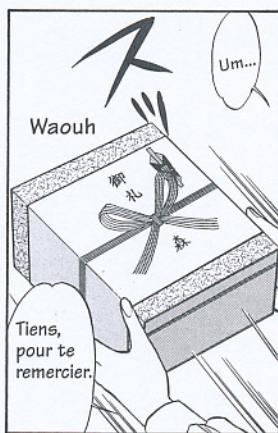
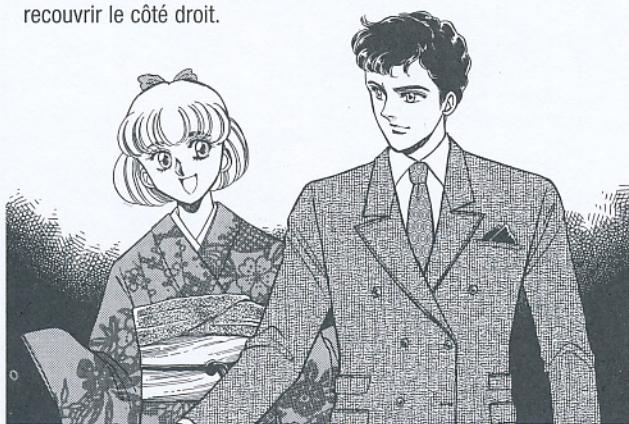


Quand la voiture accélère,
représentez les ombres par
des hachures.

Ici, les hachures
doivent
disparaître

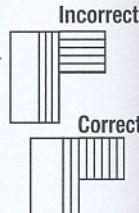
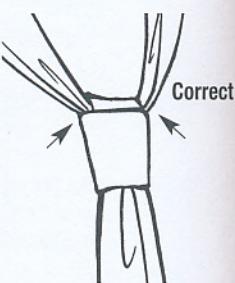
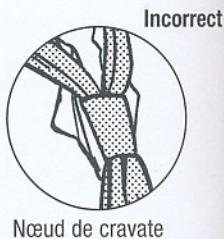
Petites erreurs courantes

Le côté droit du vêtement doit-il être recouvert par le côté gauche, ou l'inverse ? Sur les kimonos de fille et les costumes d'homme, c'est le côté gauche qui doit recouvrir le côté droit.

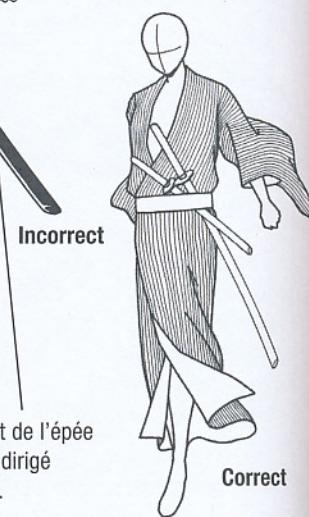


Sur ce dessin, on assiste à une scène de remise de cadeau. Le dessinateur a composé la scène du point de vue de la personne qui offre le cadeau, mais il aurait fallu faire l'inverse.

Les mains doivent être dirigées vers le destinataire.



Les rayures verticales d'un kimono ne doivent pas brusquement devenir horizontales sur les manches.



Le tranchant de l'épée devrait être dirigé vers le haut.



apprendre à dessiner les
mangas



40 7087 6
ISBN : 978-2-501-06544-3



9 782501 065443

14,90 €

Prix TTC France

marabout d'crayon