

apprendre à dessiner les **mangas**



du dessin à l'encre

proportions  visages  mouvements



apprendre à dessiner les
mangas

Du dessin à l'encre



2



apprendre à dessiner les **mangas**



Du dessin à l'encre
Vol. 2



Table des matières

Chapitre 1

La plume : les bases	7
L'encrage, étape clé du manga et des illustrations	8
Outils et matériel d'encrage	10
Comment encrer	12
Les règles de base de l'encrage	14

Chapitre 2

Différencier les personnages	21
Cinq visages de base	22
1. Vue de trois quarts	24
2. Vue de face	26
3. Vue de profil	32
4. Légère plongée	34
5. Légère contre-plongée	37
Variations du contour des yeux selon l'angle de vue	40
L'arrière de la tête	42
Les yeux, l'élément clé du visage	44
Soigner la palette de regards des personnages	44
Dessiner différents types d'yeux	47
Différencier les âges	49
Visages masculins et féminins	52
Points clés des jolis visages féminins	54
Créer des visages d'adultes	56
Les bases de la silhouette	60
Encrer la silhouette : utiliser les traits appropriés	62
Donner du volume : ombrer	64
Différents types de physique féminin	70
Les silhouettes masculines et féminines	74
Traits distinctifs des silhouettes masculines	76
Dessiner les mains et les pieds	78
Les mains	78
Les pieds	81
Le réveil	84
Les trois phases clés du personnage au réveil	84
Exemple : un réveil en sursaut	88



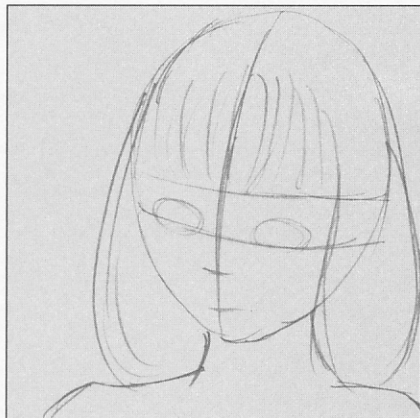


Chapitre 3	
Les expressions du visage	89
Transcrire toutes les expressions imaginables	90
Mouvements de la bouche : cris et onomatopées	92
Des yeux expressifs	96
Combiner les traits pour traduire des émotions	100
Représentation symbolique des émotions	104
Modifier la bouche pour exprimer des émotions	110
<i>Chibi</i> et onomatopées	114

Chapitre 4	
Divers	115
Images clés et entrée des personnages	116
Véhicules et personnages : scènes au volant	118
Suggérer le mouvement en une seule case : le regard en arrière	120
Techniques d'encrage favorisant la profondeur de champ	122
Techniques de correction	125



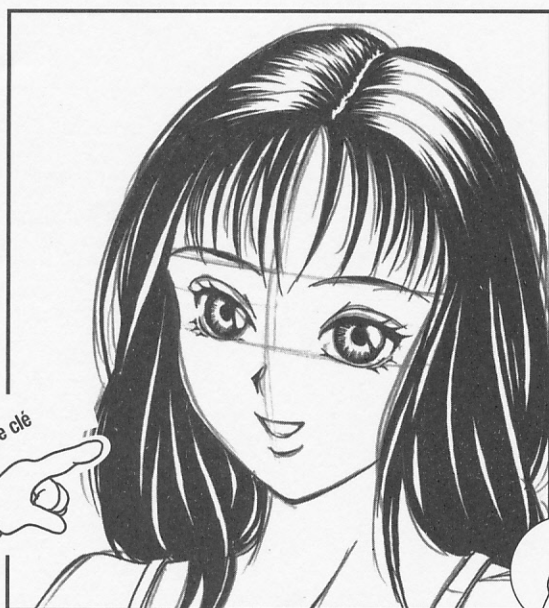
Les étapes de base du dessin manga : de A à Z



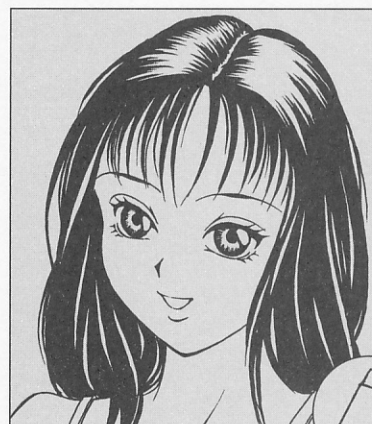
① L'ébauche : la base du dessin



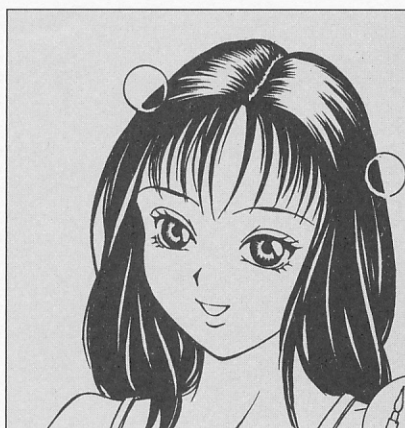
② Le crayonné



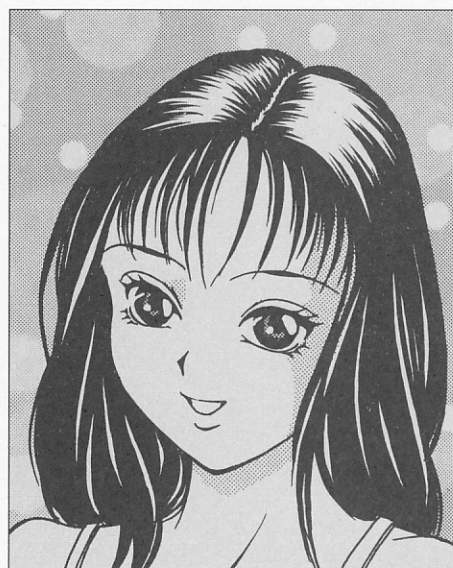
③ L'encrage du dessin.



④ Le gommage



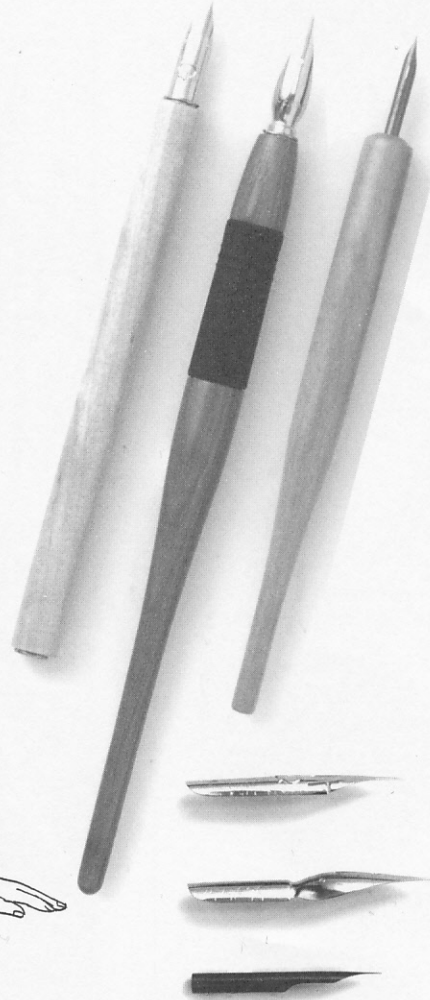
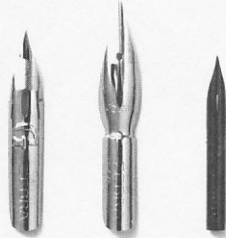
⑤ Les retouches au blanc correcteur, à la peinture blanche etc.



⑥ La touche finale : ajout des trames et des effets.

Chapitre 1

La plume : les bases



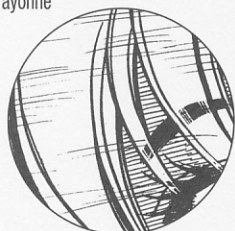
L'encrage, étape clé du manga et des illustrations



Crayonné

Finitions à l'encre (style manga réaliste)

Les traits de plume noirs nets et distincts donnent vie aux crayonnés.



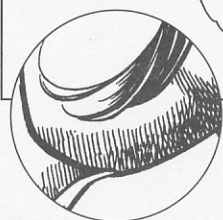
Les traits obliques donnent une impression de mouvement.



Le kakeami (hachures croisées) crée un effet de gradation.



Le degré d'inclinaison des hachures permet de varier les ombres et les épaisseurs.



Les hachures suggèrent la peau.



Les traits parallèles tracés à la règle créent un effet d'ombre et de détournement.

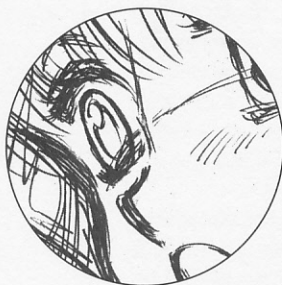
Pour ce dessin, j'ai uniquement employé divers types de hachures et d'aplats noirs. Ces techniques d'encrage m'ont permis d'adoucir l'ensemble, tout en créant une ambiance intense.



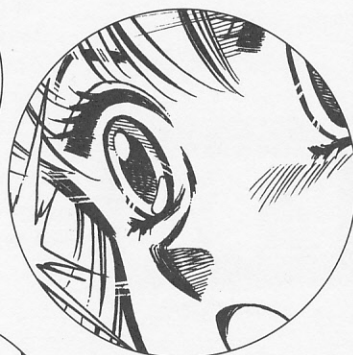
J'ai composé cette version en sachant que je la finaliserais avec des hachures et des aplats noirs. Les sujets sont détournés avec des traits puissants, appuyés et modulés. L'aspect déchiqueté de la police de caractères suggère une atmosphère tendue.



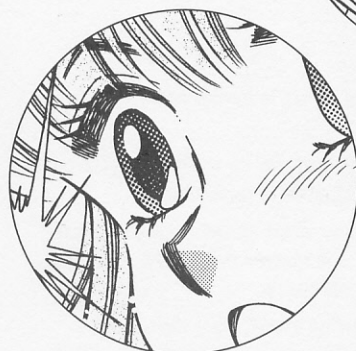
J'ai dessiné cette version en sachant que je la finaliserais avec des trames. À l'exception de la dernière case, qui met l'accent sur la perspective, la planche se compose principalement de traits fins et réguliers. Comme l'image finale aura une tonalité plus légère, j'ai choisi une police de caractères moins incisive.



Dessin au crayon
(crayonné)



Version manga réaliste :
ici, j'ai hachuré les pupilles ainsi que les iris. J'ai porté un soin particulier aux traits obliques sur les joues.



Version tramée : j'ai encré les pupilles avec un aplat noir avant d'ajouter la trame dégradée. Les traits obliques sur les joues sont moins rapprochés que ceux de la version manga réaliste.

Version tramée :
j'ai opté pour des traits uniformes, qui donnent à la composition un style léger et épuré.

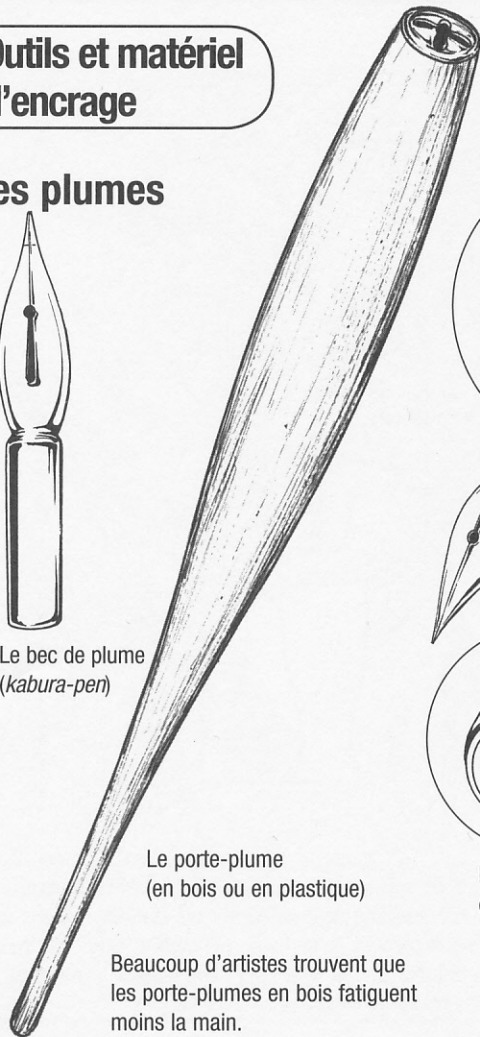


Outils et matériel d'encre

Les plumes

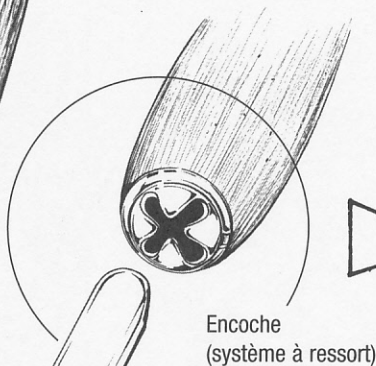


Le bec de plume
(kabura-pen)

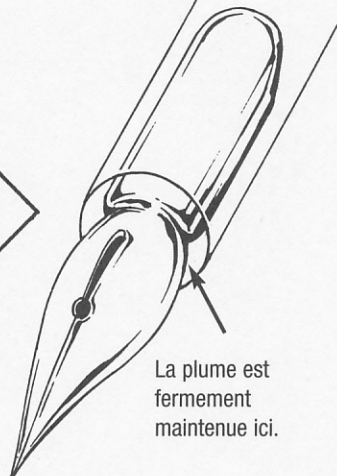


Le porte-plume
(en bois ou en plastique)

Beaucoup d'artistes trouvent que les porte-plumes en bois fatiguent moins la main.



La plume vient se loger dans l'encoche.



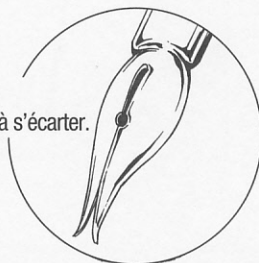
La plume est fermement maintenue ici.



Encoche
(en plastique)

Changez la plume :

- quand la plume est usée.
- si les pointes commencent à s'écarter.



Les plumes s'usent.

Si les pointes de votre plume s'écarter de manière irrémédiable et ne vous permettent plus de tirer des traits nets, remplacez-la par une plume neuve. Quand vous encrez des personnages, changez de plume toutes les 2 à 4 planches de format B4 (25,7 x 36,2 cm).

L'encre de Chine sèche moins vite que l'encre à dessin, mais offre un fini plus intense.

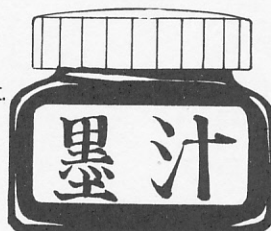
L'encre

L'encre noire, l'encre à dessin et l'encre de Chine sont les plus couramment utilisées. Si l'encre devient pâteuse, ajoutez un peu d'eau.

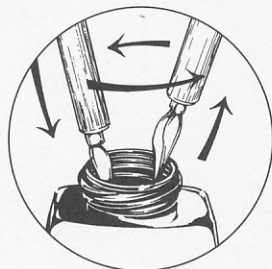


Encre noire ou encre à dessin

L'encre à dessin présente l'avantage de sécher rapidement.

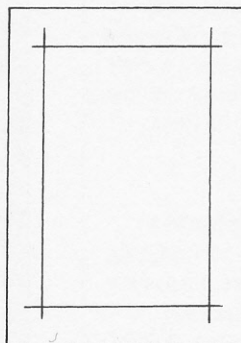


Encre de Chine



Si vous avez mis trop d'encre sur la plume, essuyez-la sur le bord du pot (sinon, l'encre risque de goutter sur votre dessin).

Le papier



- Le format B4 est le format standard pour l'édition.
- Privilégiez le papier de qualité supérieure (110 à 135 g) ou le papier Kent.
- Vous pouvez aussi utiliser le papier spécial mangas, aux marges prétracées, disponible dans le commerce.
- Choisissez un format vous permettant de laisser une marge tout autour du dessin.

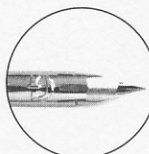
Remarque : pour supporter le crayonné, l'encre, la fixation des trames... la plupart des artistes optent pour un papier robuste de grand format.

Les plumes

Les 3 plumes les plus courantes : le *kabura-pen*, le *G-pen* et le *maru-pen*

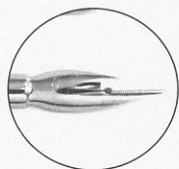
Pour les plus délicats :

le *G-pen* est flexible, ce qui le rend assez difficile à manier. Cela dit, il permet de tirer des traits à la fois fins et épais, et donc de moduler le tracé.



G-pen

Pour ceux qui ont la main lourde :



Kabura-pen

À la base, cette plume sert à dessiner des traits fins et permet de les moduler.

- Pour les artistes qui cassent souvent la pointe de leur crayon ou de leur portemine.
- Pour ceux qui ont tendance à laisser des traces, même après le gommage.

Pour les techniciens



Maru-pen

Cette plume permet de tracer des lignes plus épaisses qu'avec le *G-pen* mais plus fines qu'avec le *kabura-pen*.

Le *maru-pen* est vendu avec son propre porteplume. Les porteplumes de certains fabricants ne sont pas compatibles avec les plumes d'autres fabricants. Pensez à vérifier la marque des produits que vous achetez.

- Pour ceux qui aiment jouer avec la valeur du trait lorsqu'ils dessinent au crayon ou au portemine et qui maîtrisent la pression qu'ils appliquent sur la plume.

Vous aurez du mal à tracer de longs traits avec cette plume. Néanmoins, elle peut convenir à ceux qui dessinent les contours par à-coups.

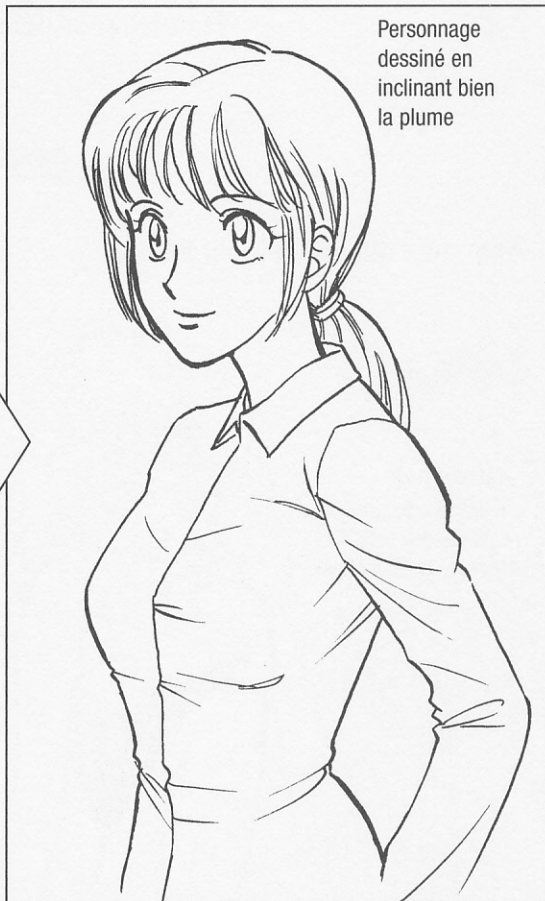
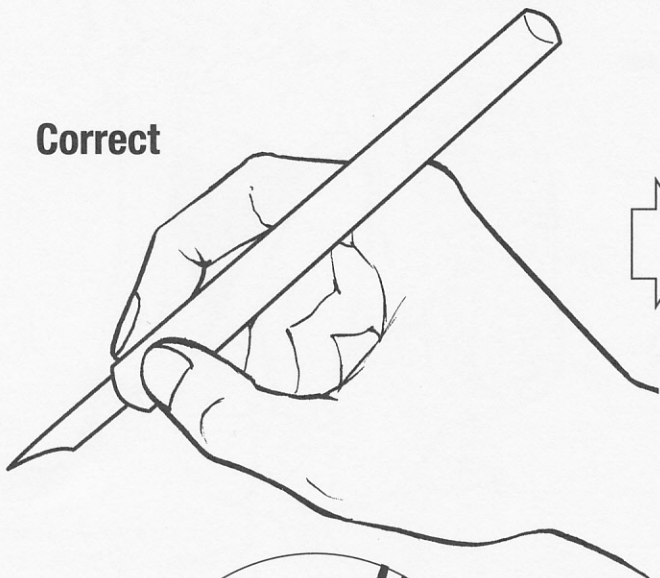


Comment encrer

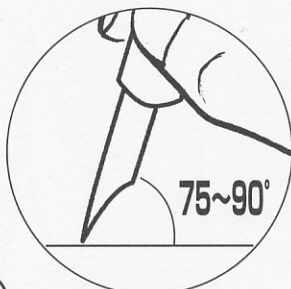
La position de la plume n'est pas la même que pour écrire.

- 1** Position de la plume : pour encrer, la plume doit être plus inclinée

Correct

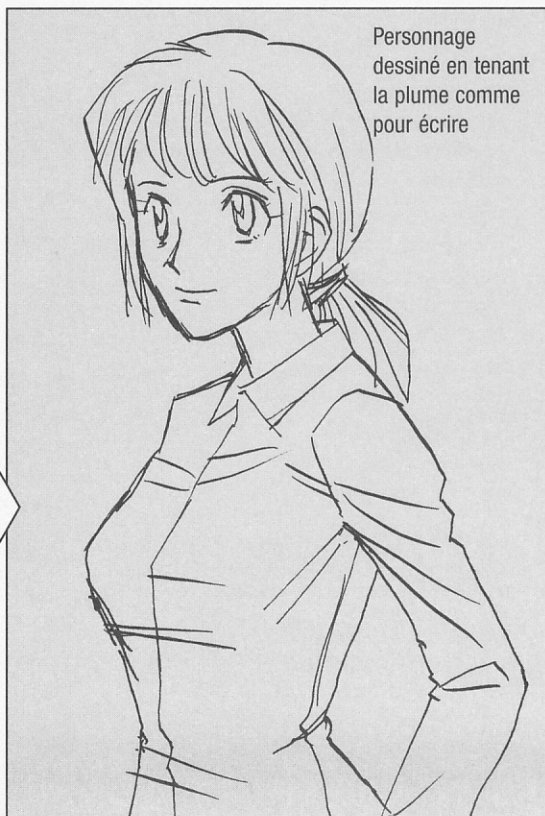


Incorrect

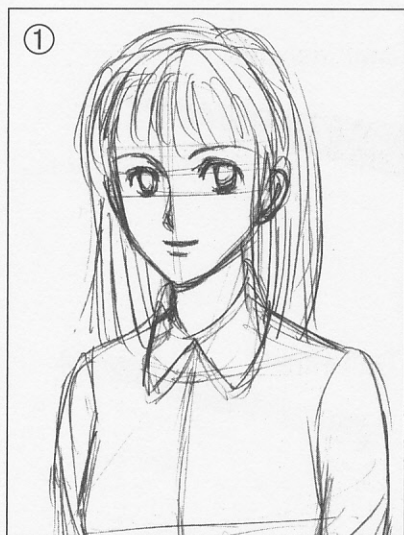


Ici, la plume est trop verticale.

Sur ce dessin, la plume a accroché le papier et le résultat n'est pas harmonieux.



2 L'encrage : faites pivoter le dessin



Crayonné

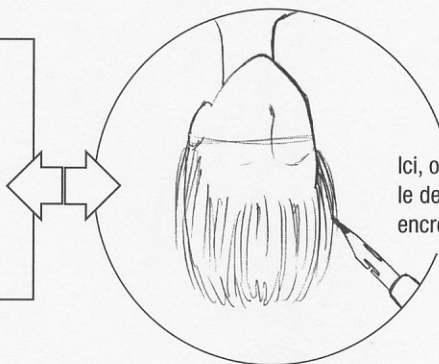
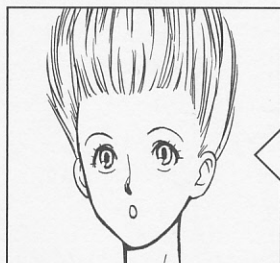


Le contour du visage est fait en premier, et ensuite on travaille de l'intérieur vers l'extérieur.

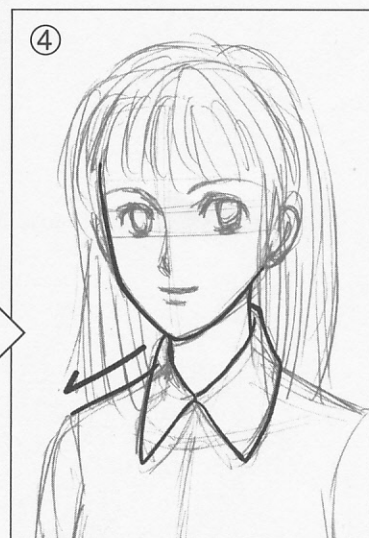


Faites pivoter la feuille selon un angle qui facilitera l'encrage.

Idem pour dessiner des cheveux dressés sur la tête.



Ici, on retourne le dessin pour encrer les cheveux.



Remettez le dessin dans sa position de départ pour encrer les épaules. Faites toujours tourner la feuille de façon à faciliter le plus possible l'encrage. Les *mangaka* encrent rarement tout un dessin sans bouger la feuille.

Les règles de base de l'encrage

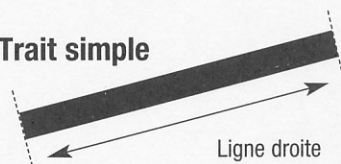
1 Les bases : trait simple et trait biseauté



• Trait biseauté



• Trait simple



Le mélange de traits aux pointes finement biseautées et de traits pleins et uniformes donne une composition équilibrée.



Dessin entièrement composé de traits biseautés

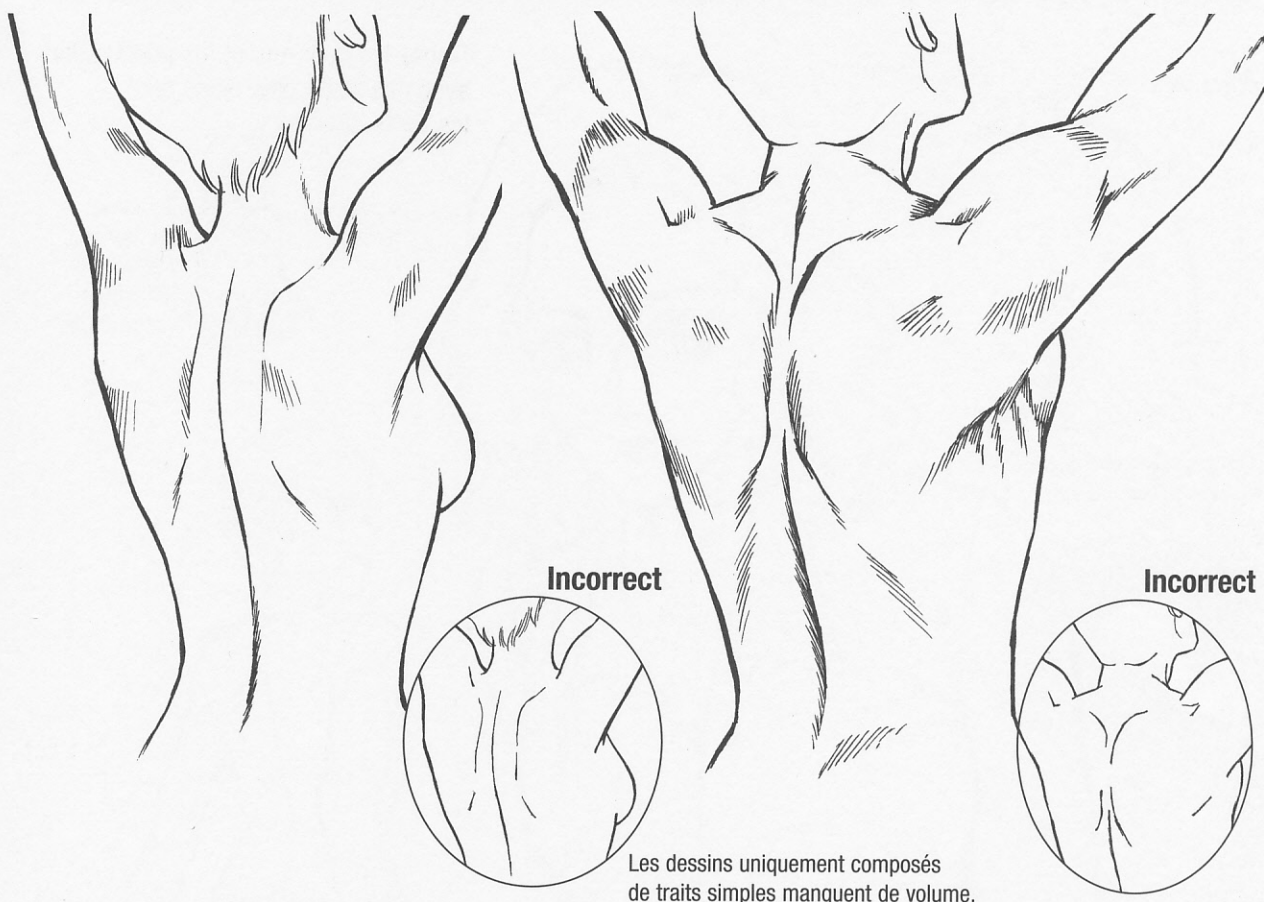


En dépit de sa vigueur, ce dessin paraît diffus et brouillon.

Dessin entièrement composé de traits simples

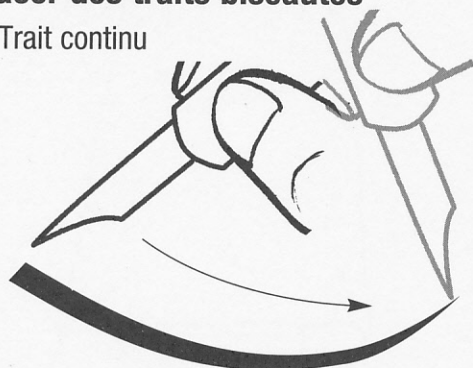


Bien que plus net et soigné, ce dessin manque un peu de relief.

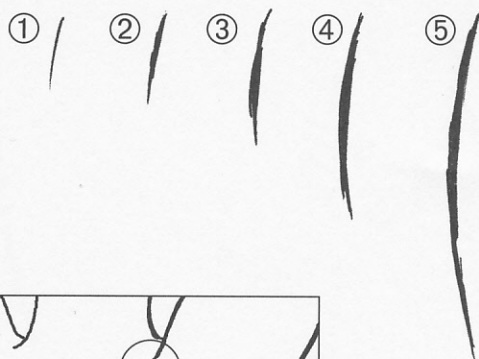


Tracer des traits biseautés

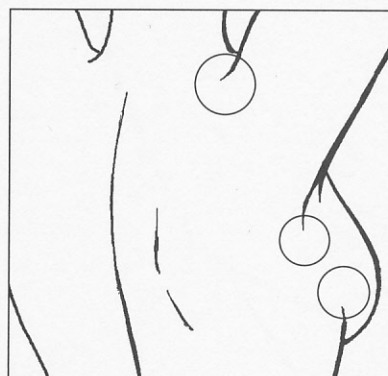
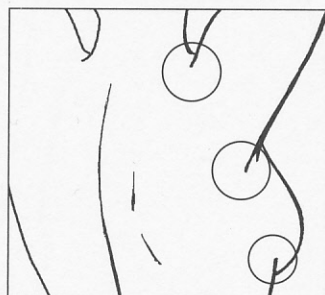
1. Trait continu



2. Trait fait de plusieurs traits ajustés



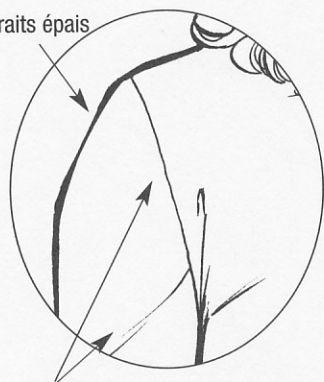
Application pratique : peaufiner des traits simples



Ajustez les traits pour obtenir des extrémités biseautées.

2 Emploi des traits fins et épais (équilibrer zones d'ombre et zones claires)

Traits épais



Ces lignes sont plus fines
que celles du contour.

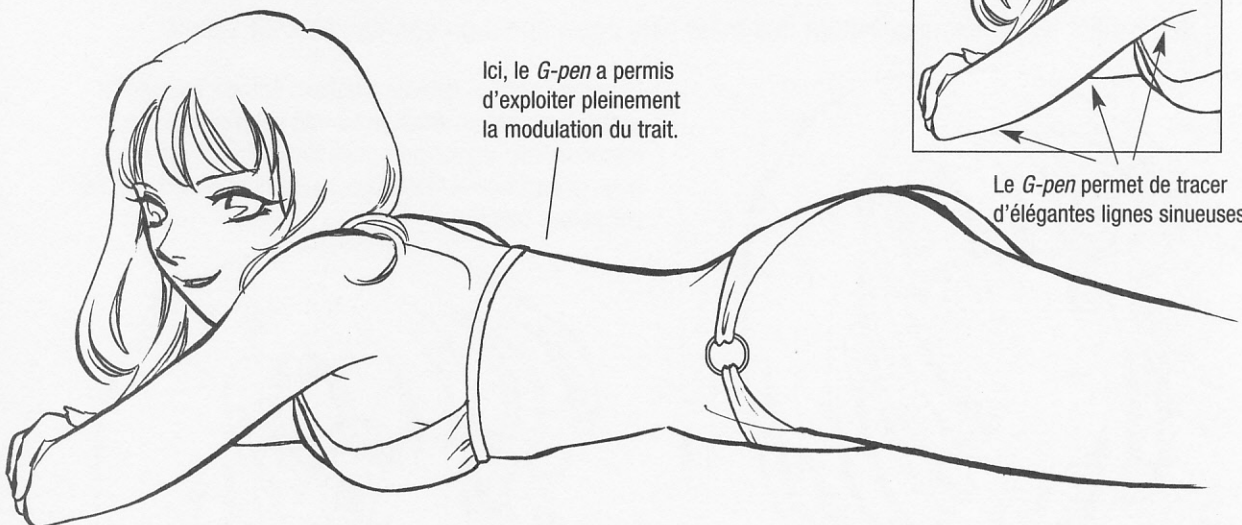
Tracez les contours et les silhouettes
avec des traits plus épais que
les traits intérieurs.



Équilibrez
les traits,
même dans
les petites
compositions.



Divers emplois des traits fins et épais



Voici un exemple classique de différenciation des traits. La silhouette et les contours sont tracés à l'aide de traits épais, tandis que les traits à l'intérieur sont plus fins.



Tracez des traits encore plus fins pour les éléments vus à travers des étoffes transparentes, etc.

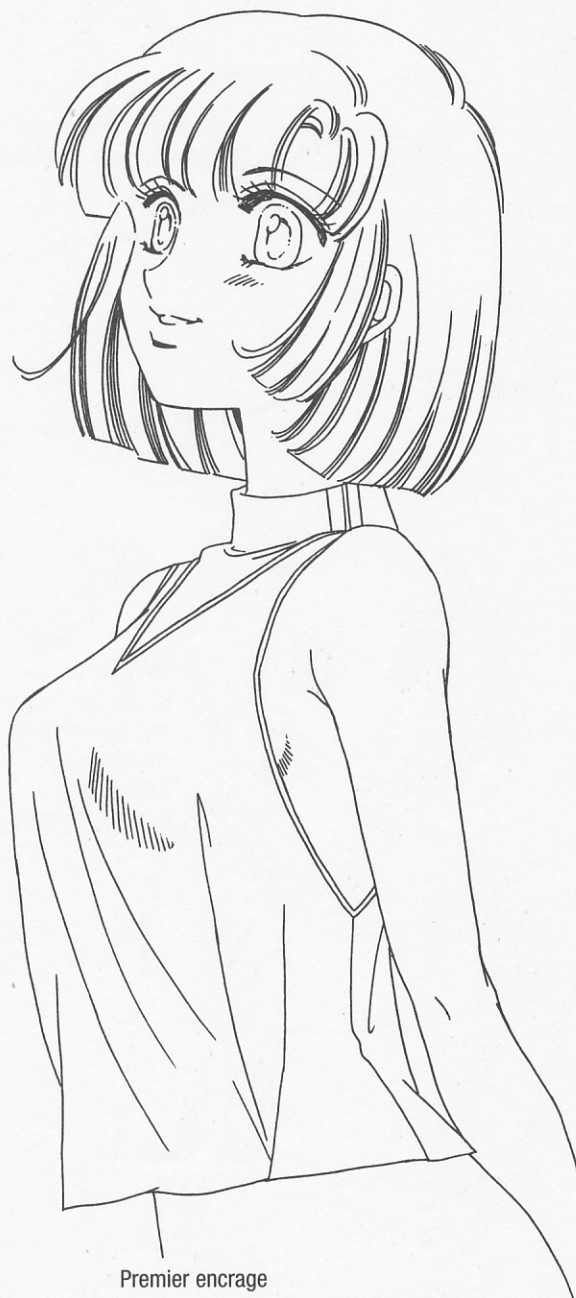


Ce personnage à l'allure frêle est entièrement dessiné au trait fin.

Les traits modulés : étoffer les traits pour parfaire la composition

1. Retravailler les zones nécessitant des traits plus épais après un encrage au trait simple

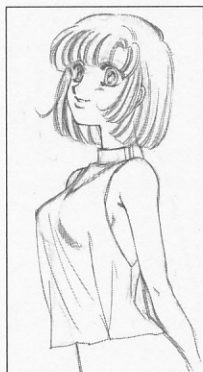
L'encrage peut se faire en plusieurs étapes. Vous pouvez commencer par un encrage au trait simple, puis tout reprendre afin d'équilibrer traits fins et traits épais, et progressivement étoffer les contours et les silhouettes, par petites touches.



Premier encrage



Dessin achevé



Crayonné

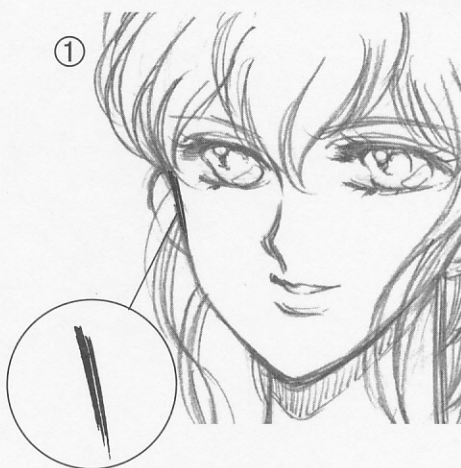
Renforcez les traits du contour du visage, de la silhouette et des plis, ainsi que ceux délimitant les différentes parties du corps.

2. Étoffer les traits dès le début

Pour cette technique, vous emploierez la plume un peu comme un crayon. Cela s'avère utile lorsque le dessin final est une réduction de l'original (lorsqu'on réduit un dessin, les traits sont plus rapprochés et cela donne un rendu plus lisse).

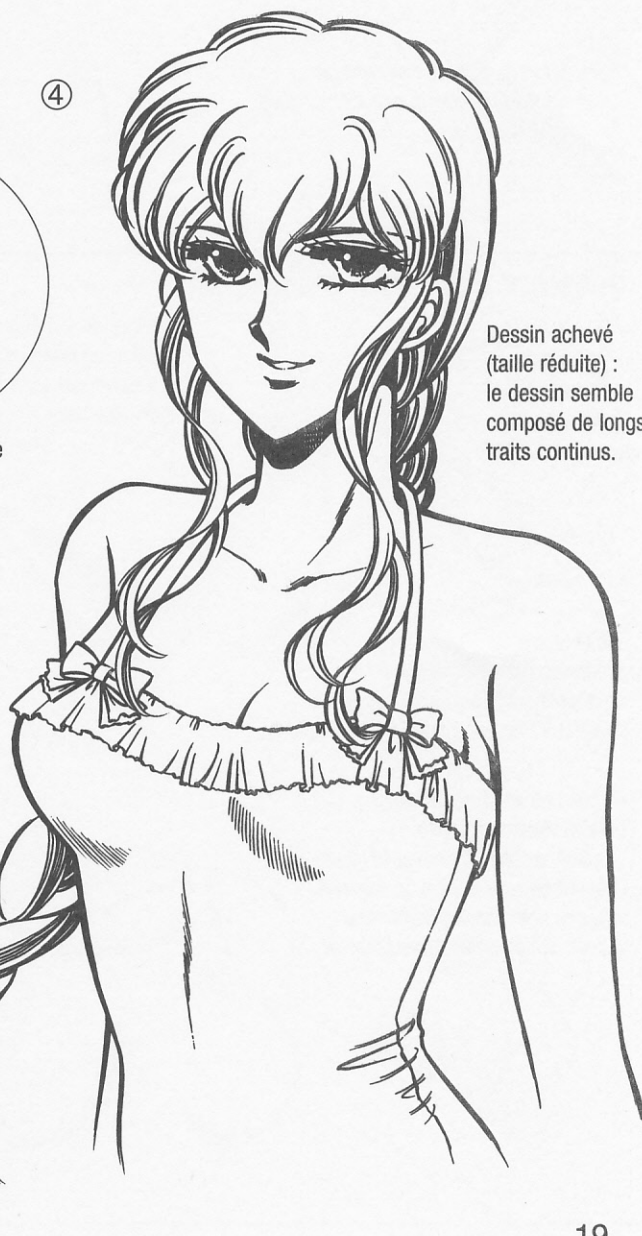


Crayonné



Hachures à la plume
(agrandies)

④



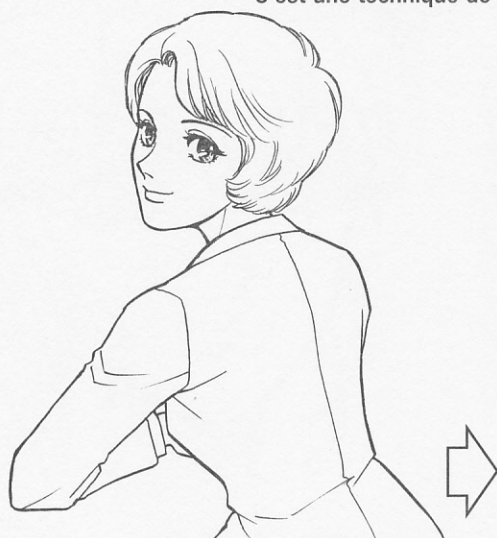
Dessin achevé
(taille réduite) :
le dessin semble
composé de longs
traits continus.

En taille réelle,
on distingue
une superposition
de traits.

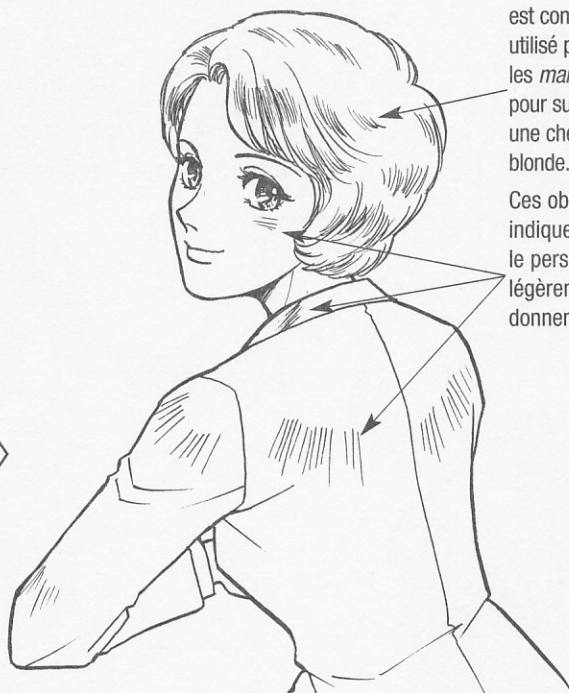


3 Hachures

Le hachurage consiste à tracer des traits biseautés courts à main levée. Quand ces traits sont plus longs, on parle d'« obliques ». Le hachurage pimente l'étape de l'encrage. C'est une technique de finition utilisée en iconographie.



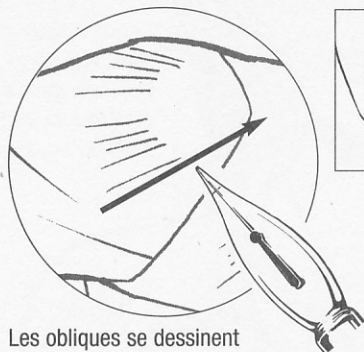
Encrage achevé des contours, de la silhouette et des autres traits principaux.



Ce type de trait est communément utilisé par les *mangaka* pour suggérer une chevelure blonde.

Ces obliques indiquent que le personnage rougit légèrement, et lui donnent du volume.

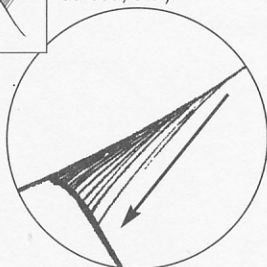
Dessiner des traits biseautés



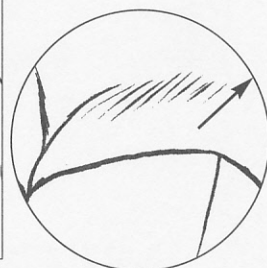
Les obliques se dessinent perpendiculairement à l'axe de la plume. Évitez d'appuyer sur la pointe. Le tracé doit être léger et rapide.



Obliques tracées selon un mouvement descendant (ombres du cou, etc.).



Obliques tracées selon un mouvement ascendant (évoquant une poitrine pulpeuse, etc.).



Hachures et diagonales : application pratique

Ces traits servent à ombrer le dessin. Concentrez-vous sur l'évocation des volumes et tracez vos traits dans le sens des courbes du personnage.



Les hachures très serrées s'adaptent bien aux formes masculines.

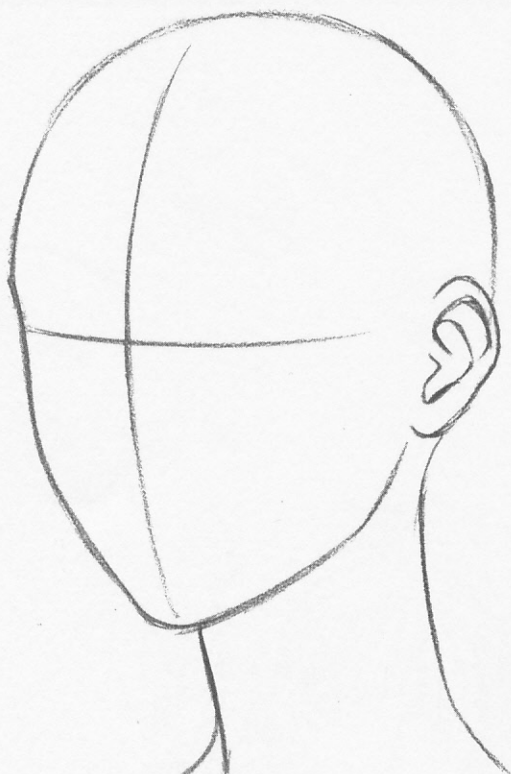
Chapitre 2

Différencier les personnages

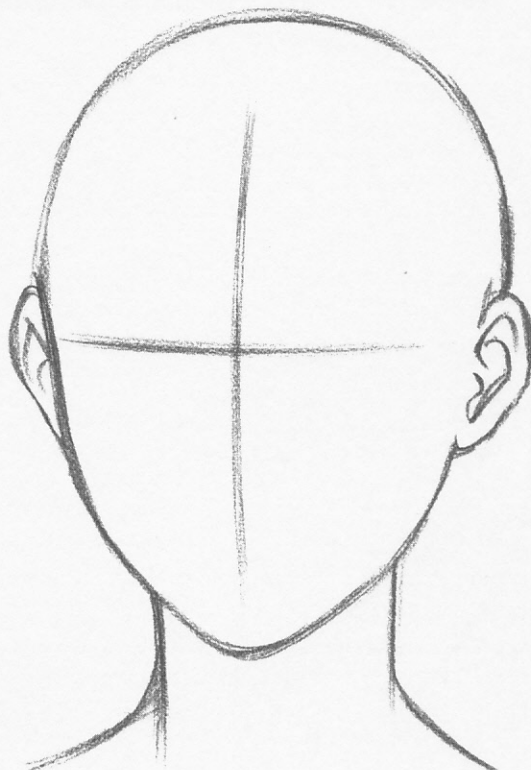


Cinq visages de base

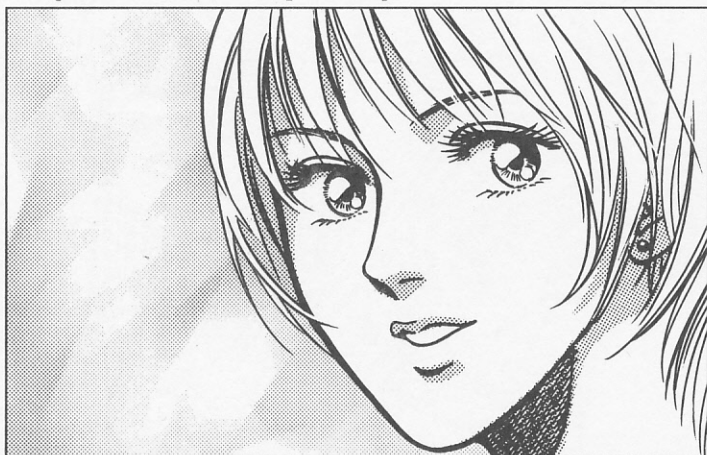
Cinq visages simples en gros plan



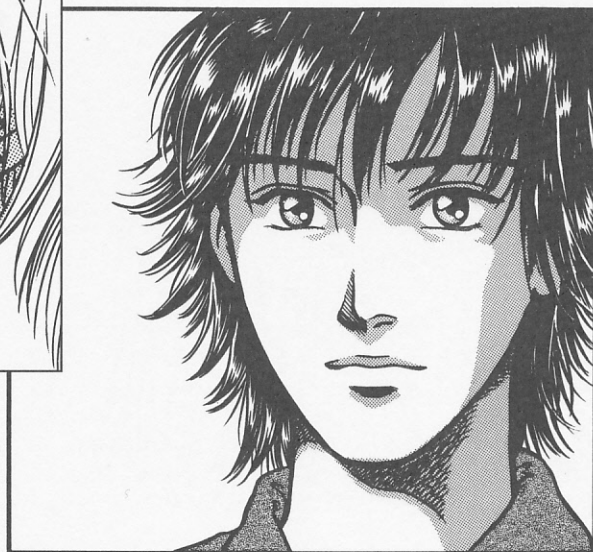
**1. Visage tourné vers la droite
(vue de trois quarts)**

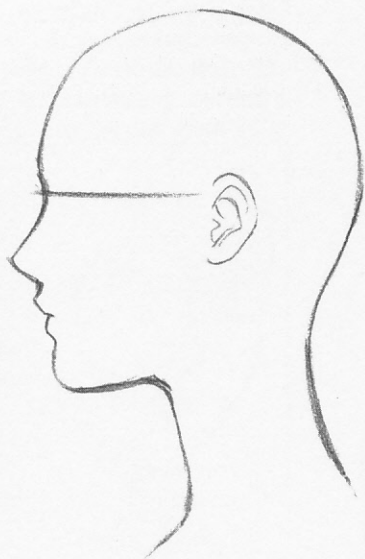


2. Vue de face



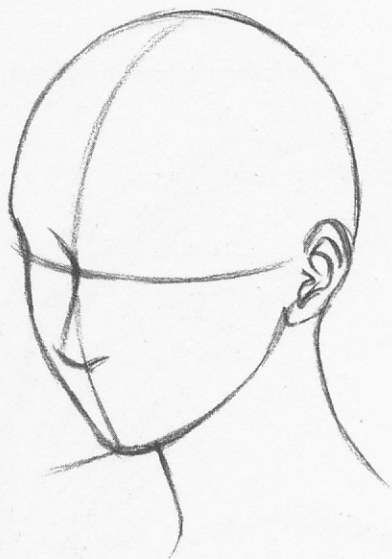
Les vues de face et de trois quarts s'utilisent essentiellement lorsque le personnage fait son apparition dans la scène ou quand le dessinateur souhaite montrer le visage du personnage.





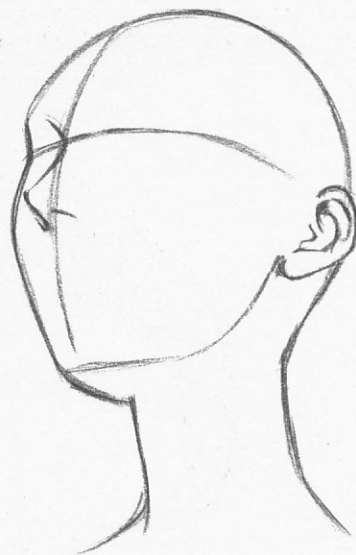
3. Vue de profil

Souvent utilisée lorsque le personnage parle tout seul ou avec un interlocuteur.

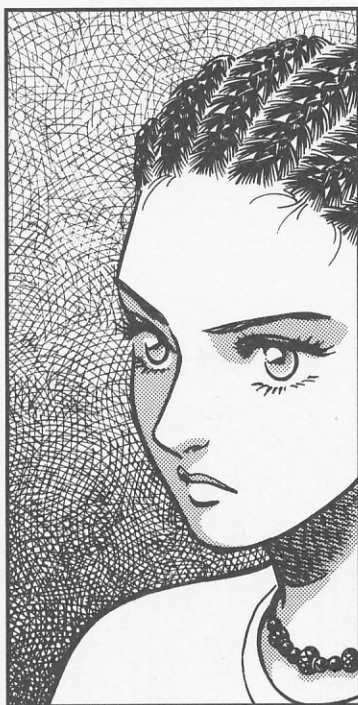


4. Légère plongée

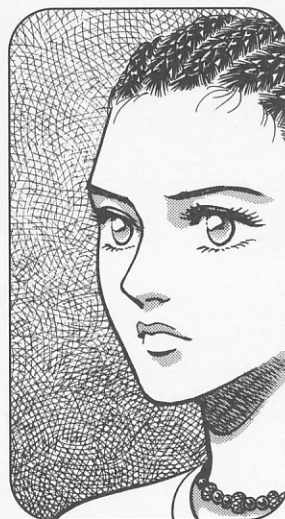
Essentiellement réservée aux scènes de dialogue.



5. Légère contre-plongée



La principale différence entre cet angle de vue et la vue de trois quarts, et ce à quoi le dessinateur doit faire particulièrement attention, réside dans la partie visible au sommet du crâne et l'angle du nez.



Cet angle de vue est idéal pour créer une composition dynamique ou variée, ou encore pour donner plus d'impact à un portrait.

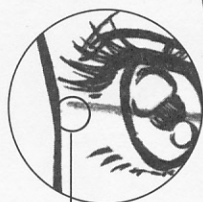
Vue de trois quarts standard

1. Vue de trois quarts

Écarts à peu près équivalents

L'œil droit est légèrement plus large.

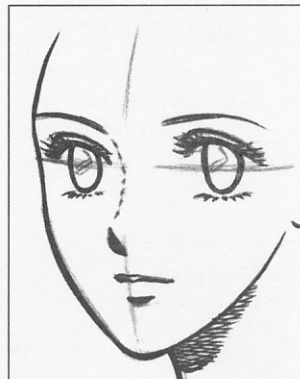
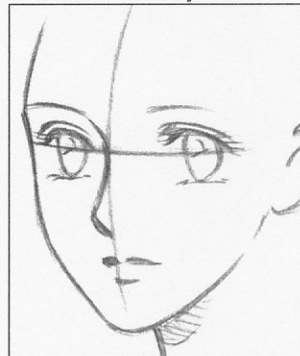
Même si vous ne comptez pas la conserver dans le dessin final, l'arête du nez vous aidera à équilibrer les yeux pendant la réalisation du crayonné.



Laissez un espace entre le contour du visage et le coin de l'œil.

Le contour de la gorge doit être en arrière-plan du menton.

La ligne du cou doit être dans le prolongement de l'oreille.

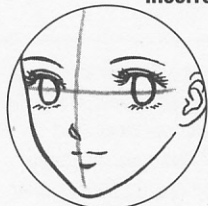


N'encrez que le bout du nez.

2 Deux représentations de nez classiques

Incorrect

Incorrect

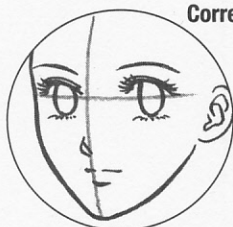


Trop écartés

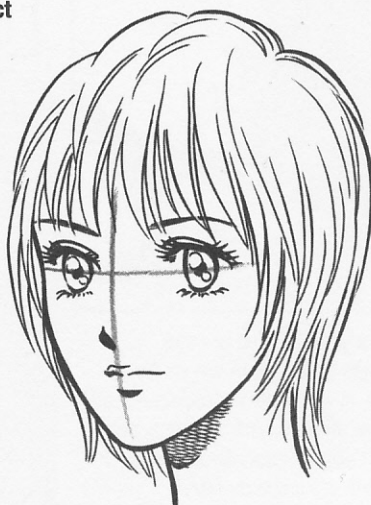


Trop rapprochés

Correct



Faites bien attention à l'écart entre les yeux.



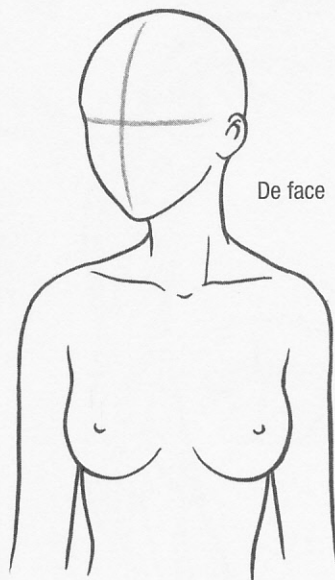
Ici, les ombres suffisent à représenter le nez.



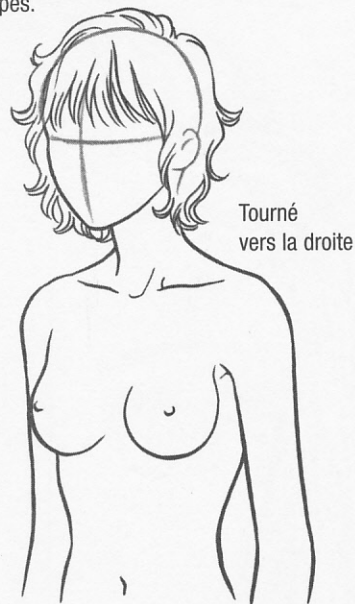
Ici, l'arête et le nasion (point à la base du nez, situé entre les yeux) sont représentés.

Positionner le corps avec la tête de trois quarts

- Postures de base où le contour du cou est plus rentré que le menton

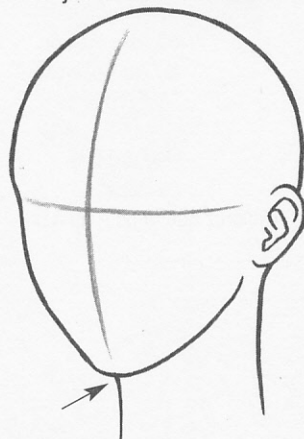


De face

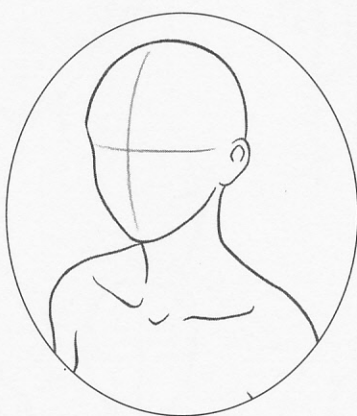


Tourné vers la droite

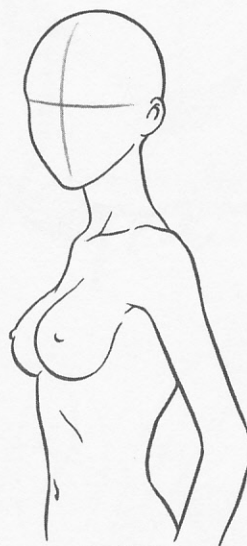
- Postures de base où la ligne du cou est juste sous le menton



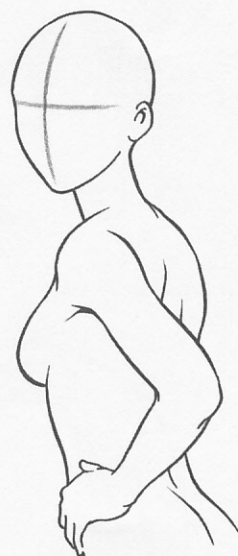
Quand la tête est dessinée de sorte que cette ligne soit directement sous le menton, le personnage est souvent représenté en légère plongée.



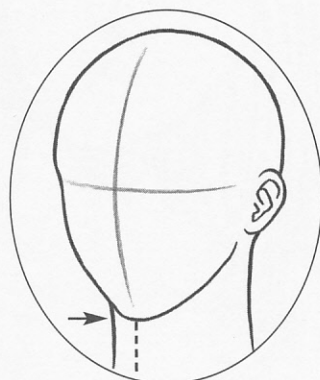
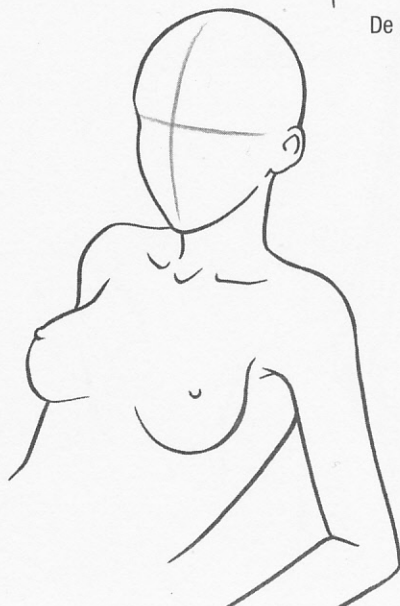
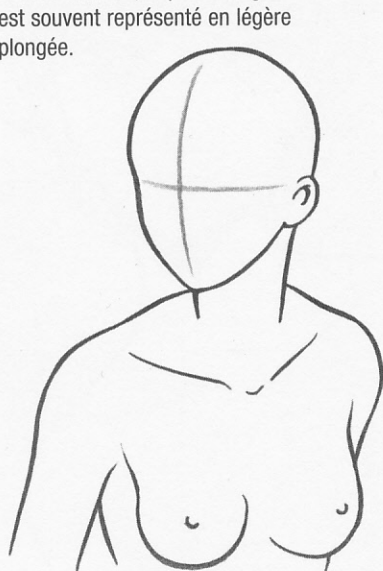
Ici, le personnage est vu en légère plongée, ce qui souligne le volume des épaules et du torse.



De profil



De dos



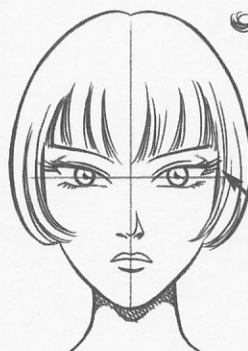
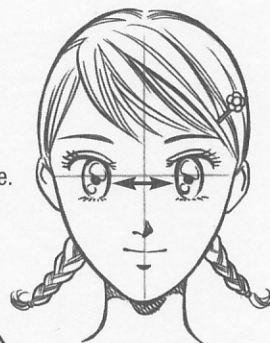
Le cou peut paraître trop épais (masculin) lorsque cette ligne est placée au-delà du menton.

2. Vue de face

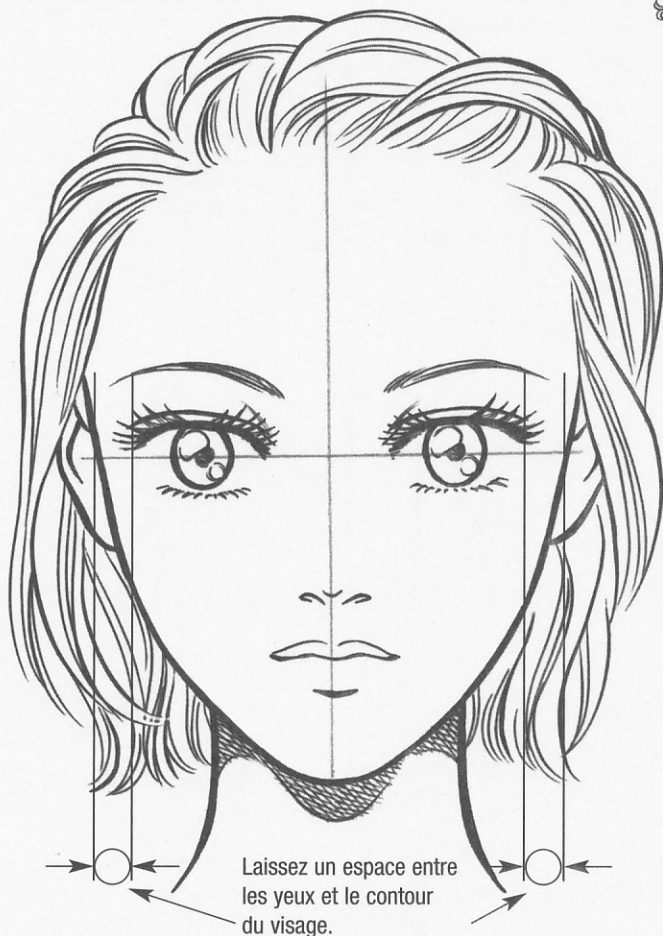


Les personnages aux yeux trop écartés ou trop rapprochés correspondent souvent à des dessins stylisés.

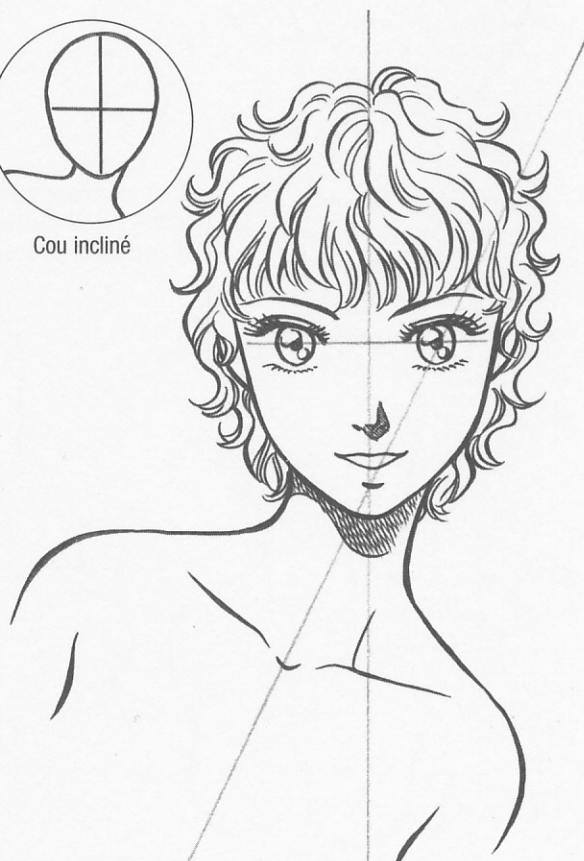
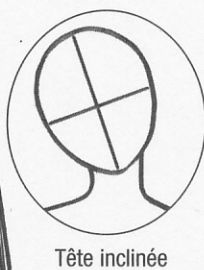
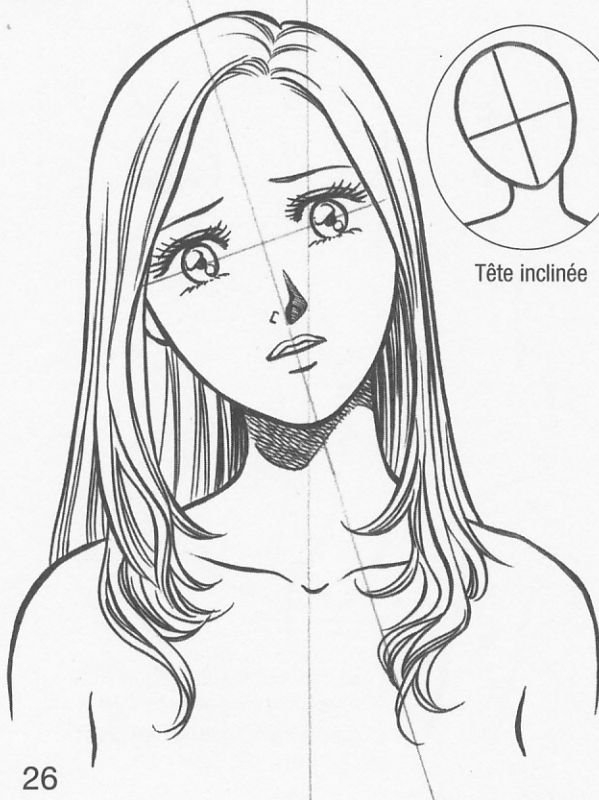
Les visages les plus attirants sont ceux où l'écart entre les yeux équivaut à peu près à la largeur de la bouche.



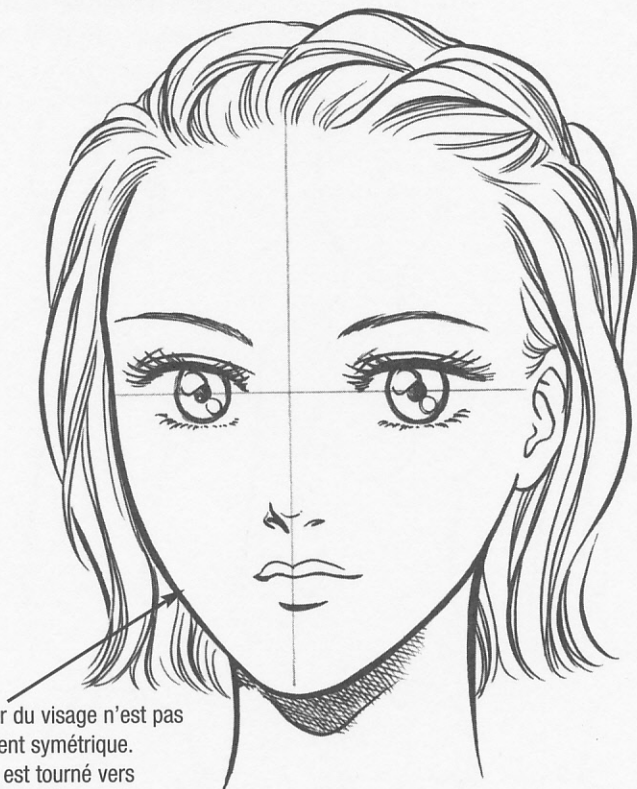
Dans certains dessins stylisés, les cils couvrent l'espace entre le coin des yeux et le contour du visage.



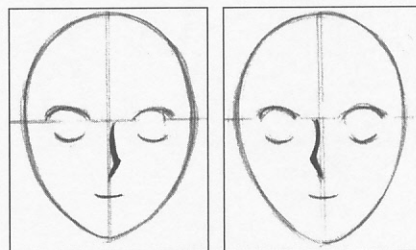
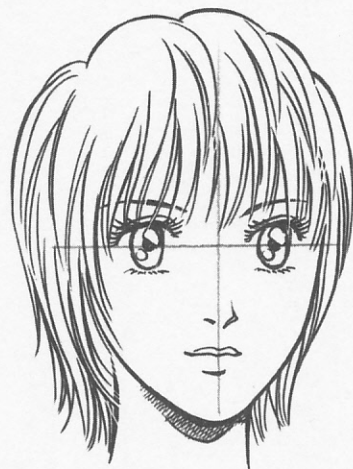
Bien exploiter la vue de face



La vue de face en pratique

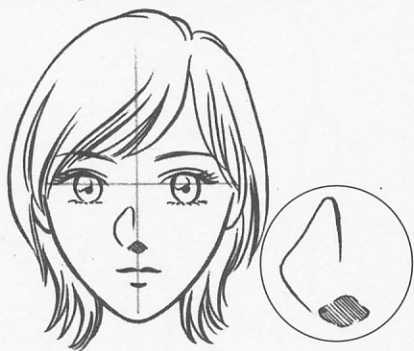


Le contour du visage n'est pas parfaitement symétrique. Le visage est tourné vers la droite, mais il pourrait également être tourné vers la gauche.

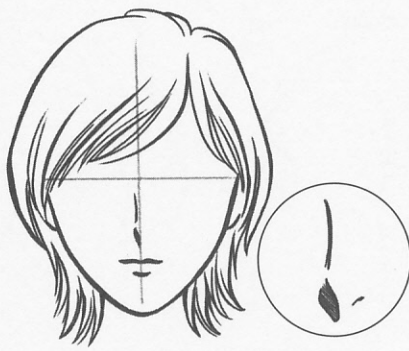


Le nez doit être orienté dans la même direction que la tête.

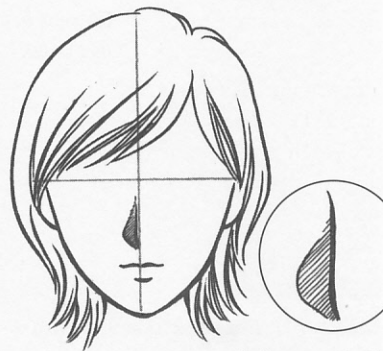
Exemples de nez vus de face



Ombres sous les narines

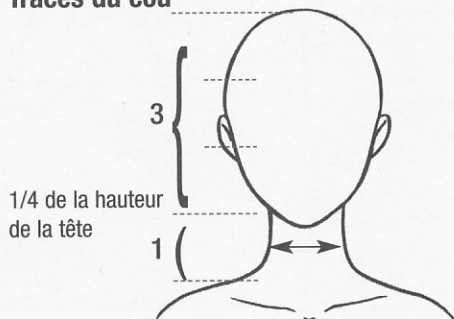


Ombres sous une des narines



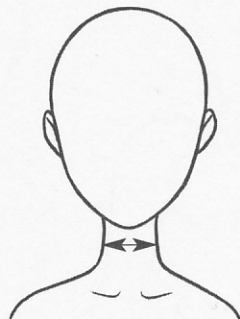
Ombres sur le côté du nez

Tracés du cou

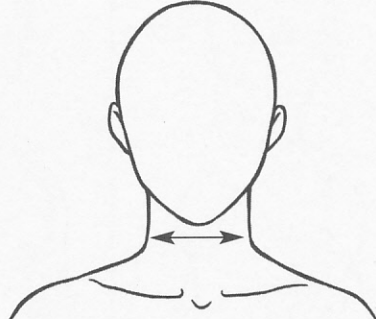


1/4 de la hauteur de la tête

1/2 de la largeur de la tête
Pour les personnages féminins



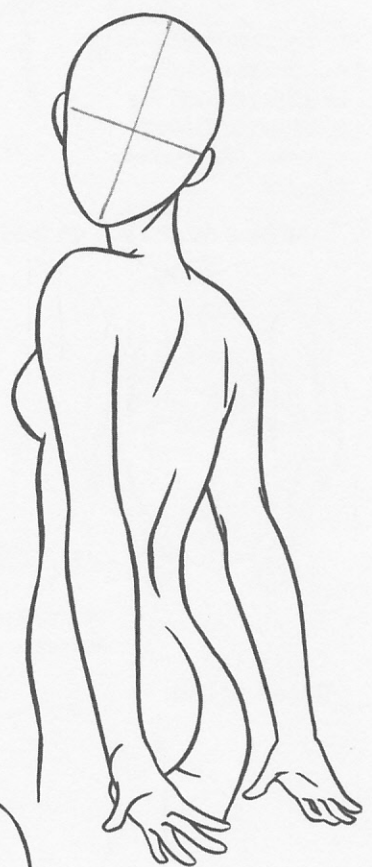
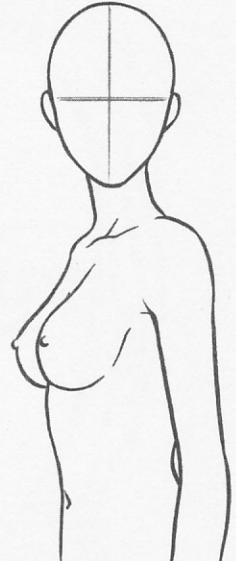
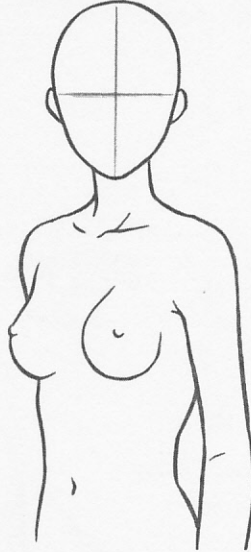
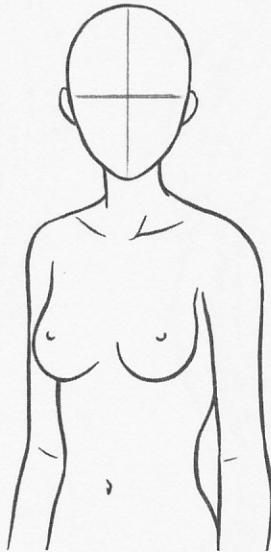
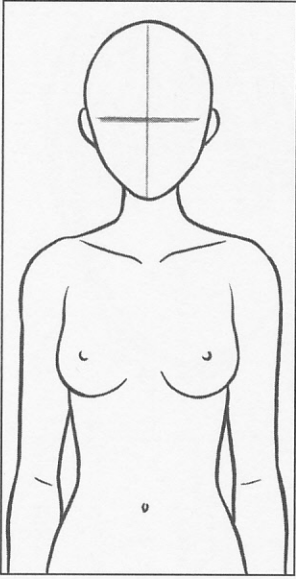
1/3 de la largeur de la tête
Pour les personnages stylisés, typiquement manga



2/3 de la largeur de la tête
Pour les personnages réalistes et ceux naturellement dotés d'un cou large (les personnages masculins)

Positionner le corps avec la tête de face

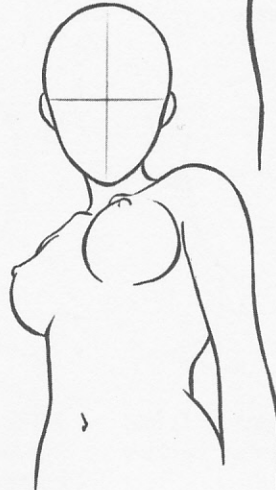
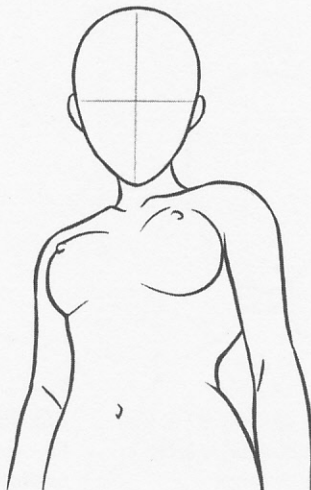
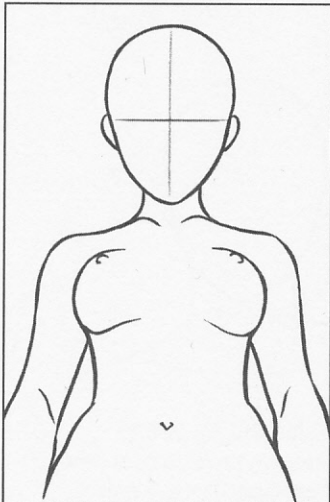
De face



Lorsqu'un personnage a la tête de face, il entre en relation directe avec le lecteur. Dans ce cas, on représente souvent le corps en entier.

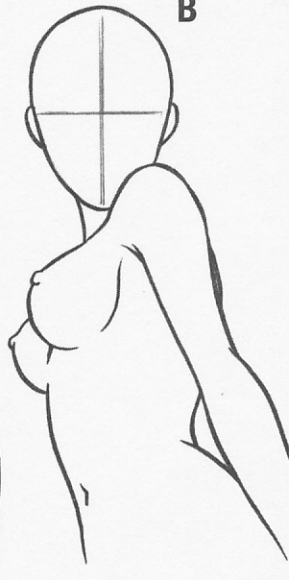
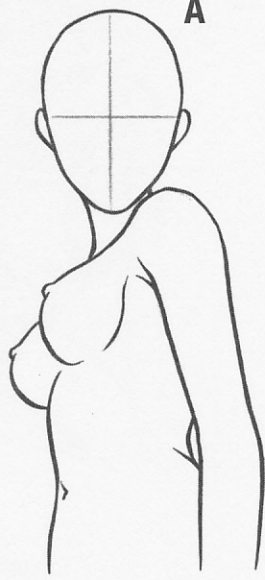
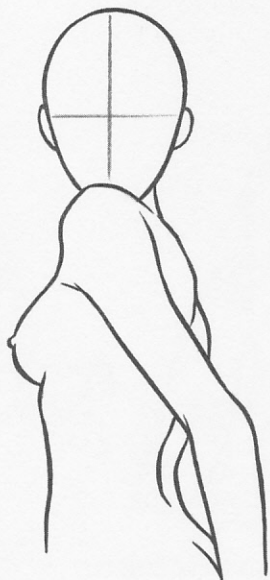
Contre-plongée

Le personnage regarde vers le bas mais son visage est complètement de face.



A + B

Le haussement d'épaules fait aussi se hausser la poitrine.

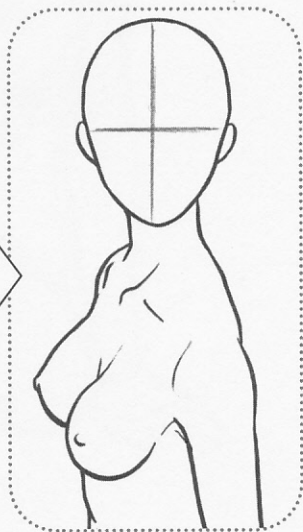
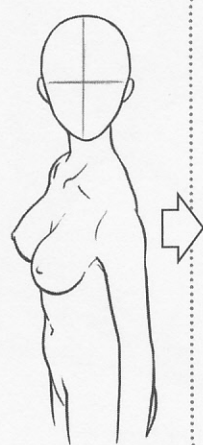
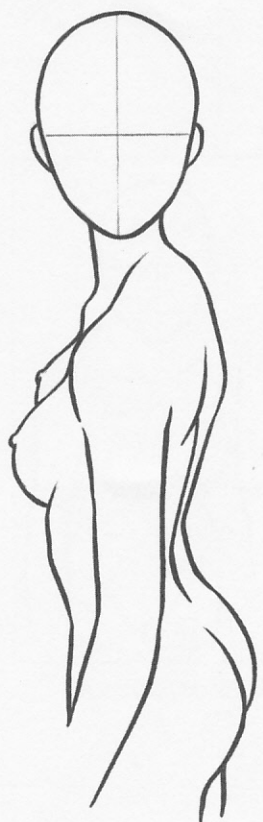
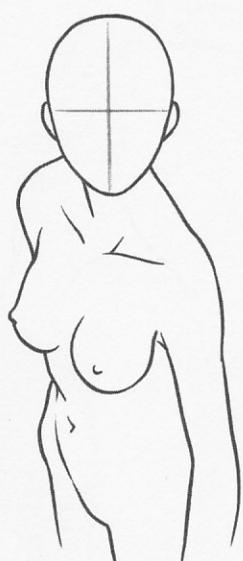
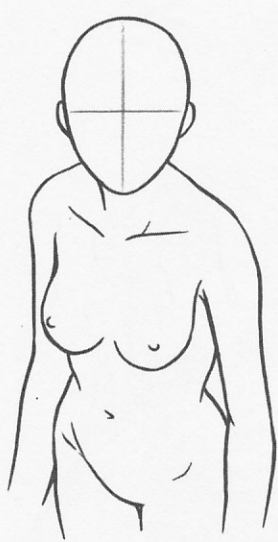
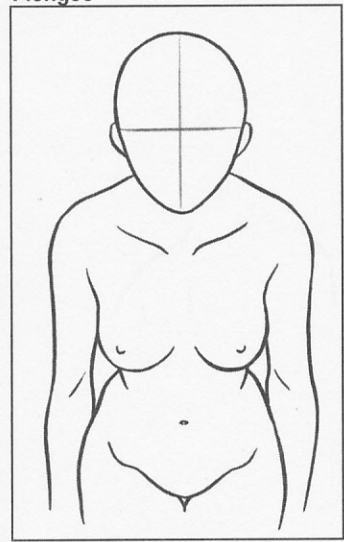


Position courante

Épaules levées

Plongée

Tête levée



Gros plan sur le tronc

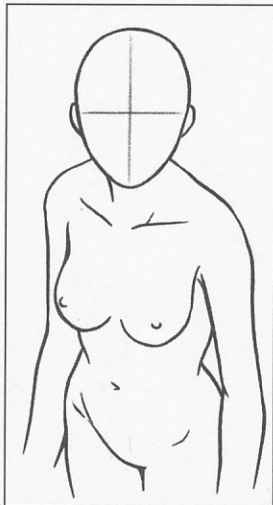
Les contours des épaules, des clavicules et de la poitrine diffèrent selon que le personnage est représenté en plongée ou allongé sur le ventre.



Dessin encré



L'esquisse permet d'équilibrer des ombres



Modèle de référence

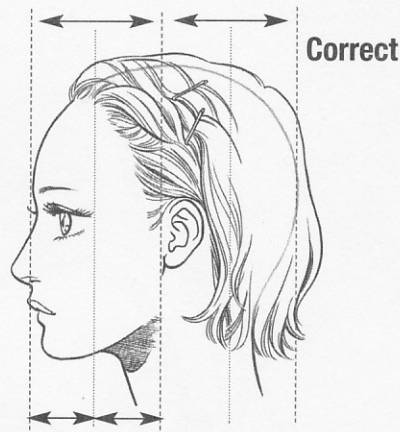
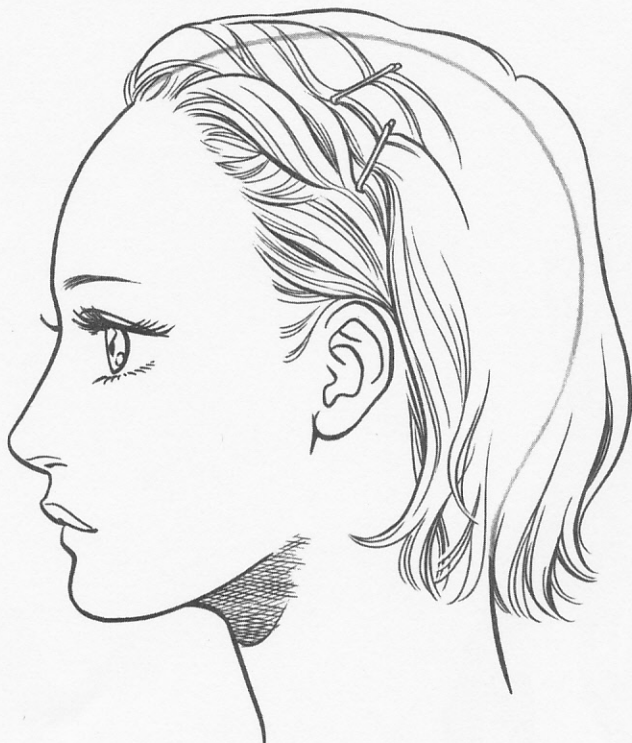


Crayonné

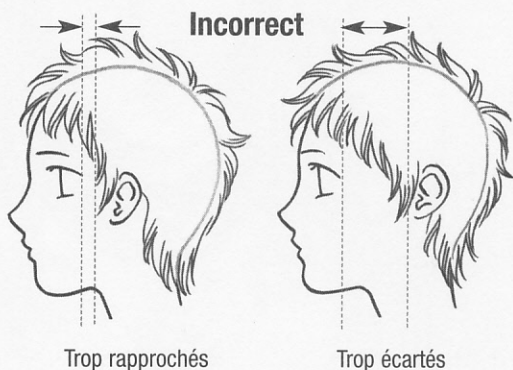


Dessin final

3. Vue de profil

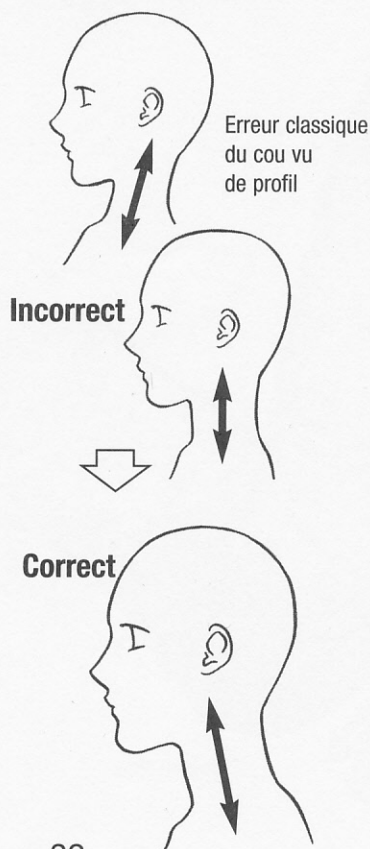


Remarquez l'écart entre l'œil et l'oreille.

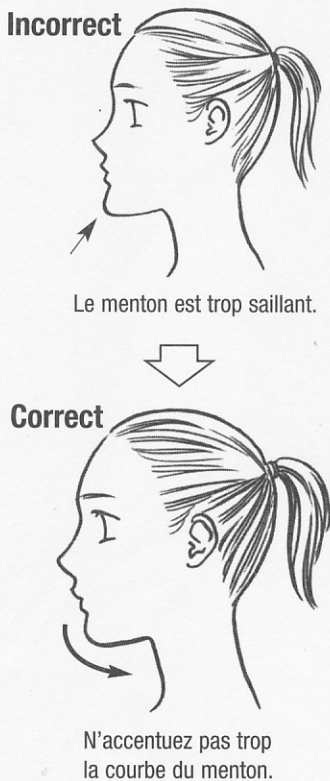


Pièges classiques du dessin de profil et comment les éviter

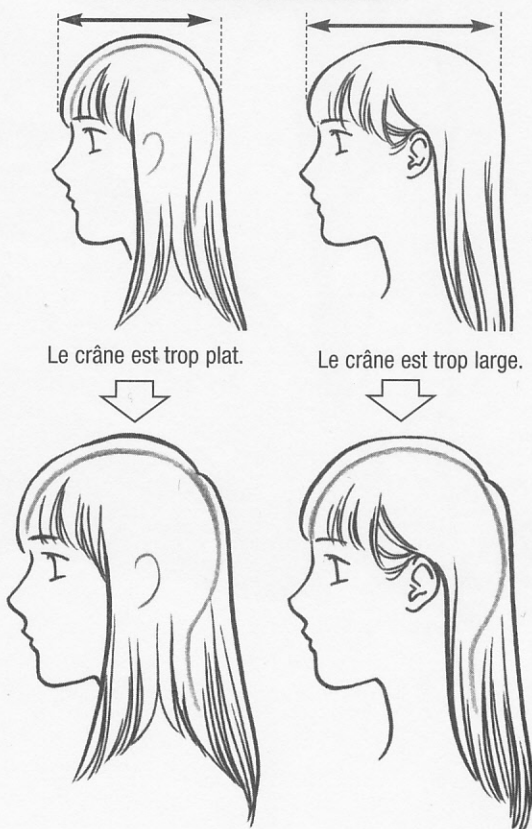
Attention au cou



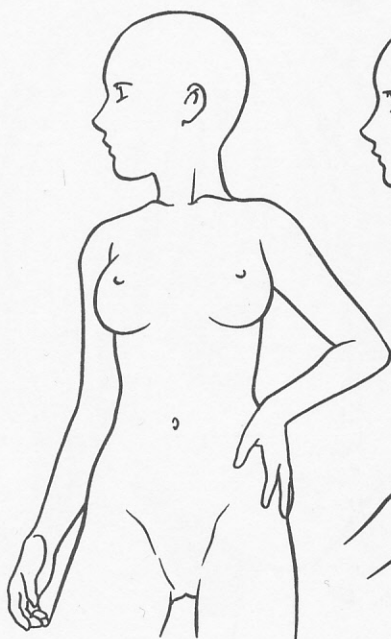
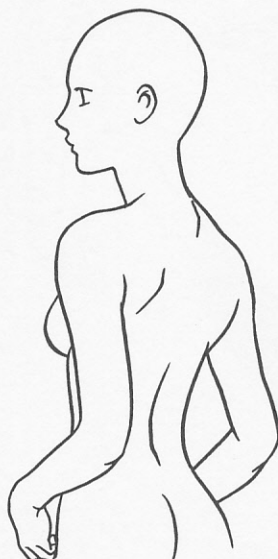
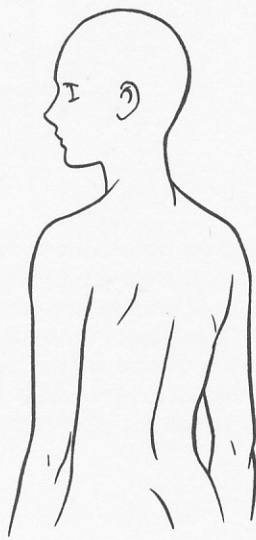
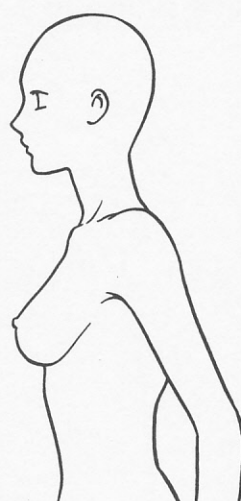
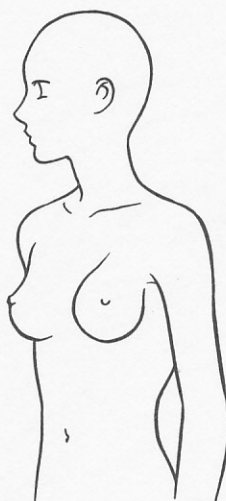
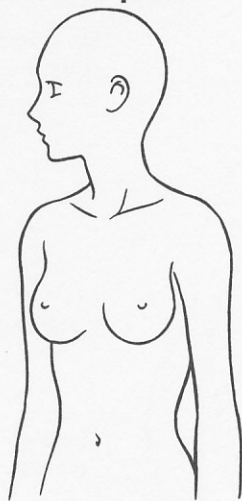
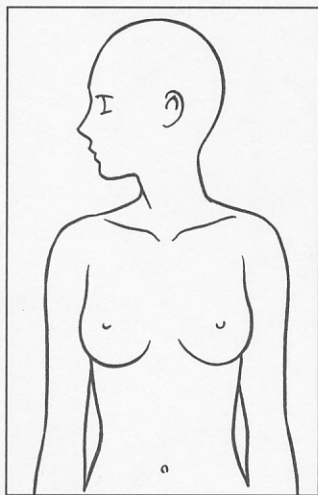
Attention au menton



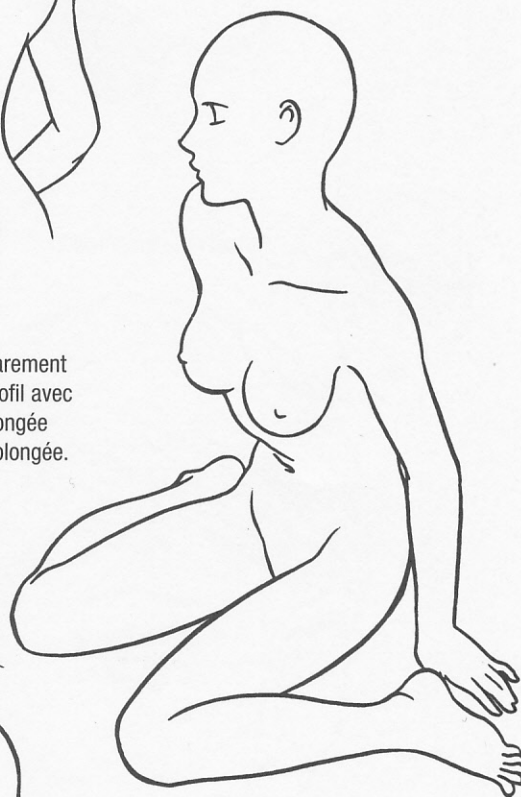
Attention à l'arrière du crâne



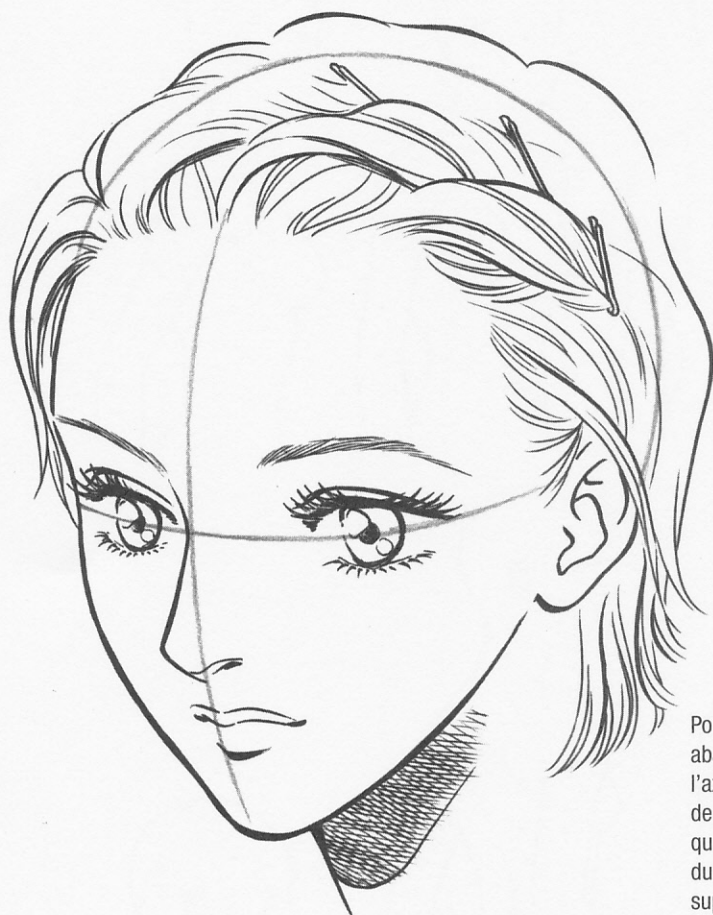
Positionner le corps avec la tête de profil



On combine rarement
une tête de profil avec
une vue en plongée
ou en contre-plongée.



4. Légère plongée



Vue de trois quarts standard

Axe du visage

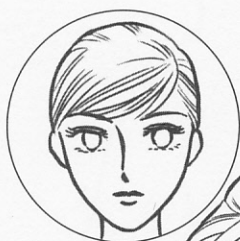
Niveau des yeux

Légère plongée

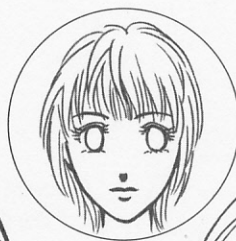
L'oreille est nettement visible.

La mâchoire inférieure devient plus étroite.

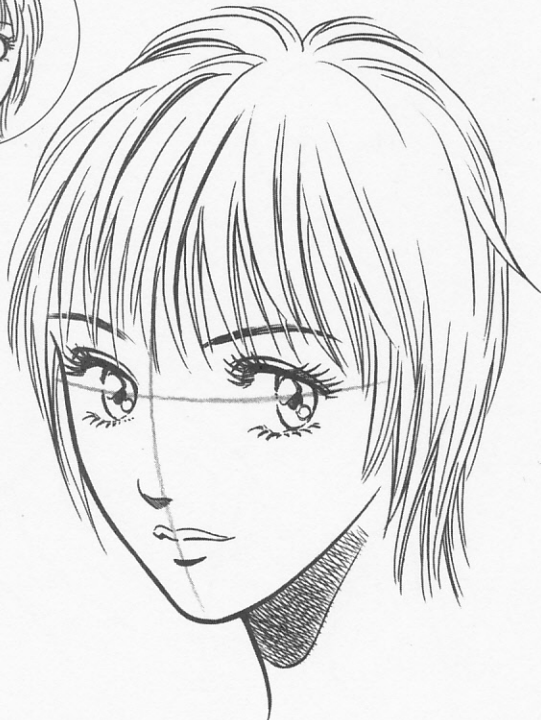
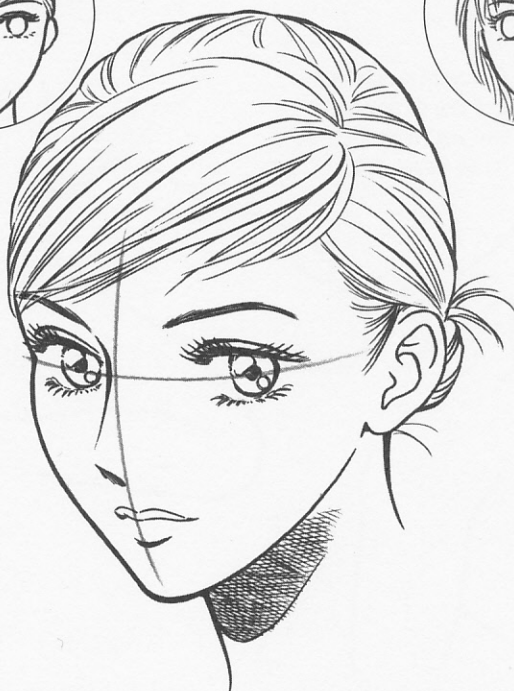
Pour dessiner une tête en légère plongée, abaissez le niveau des yeux et décalez l'axe du visage de l'axe central, afin de la distinguer d'une simple vue de trois quarts. En outre, une plus grande partie du dessin doit être réservée à la moitié supérieure de la tête (les cheveux).



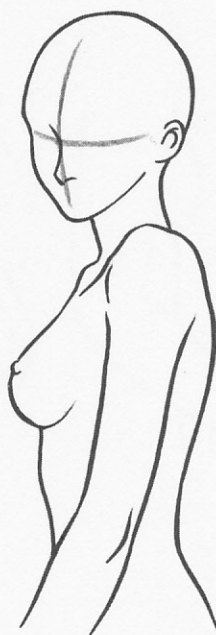
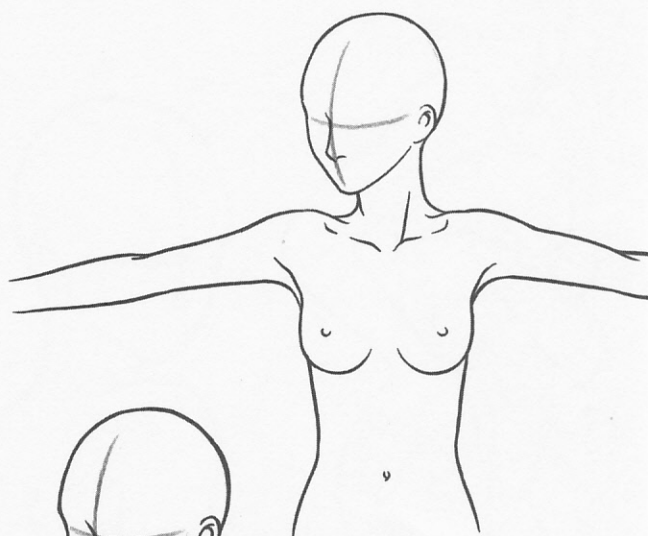
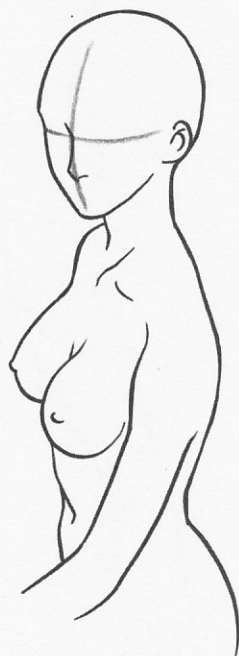
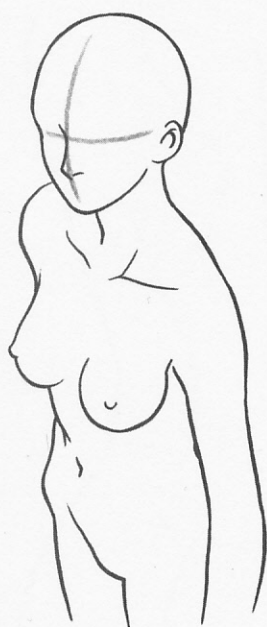
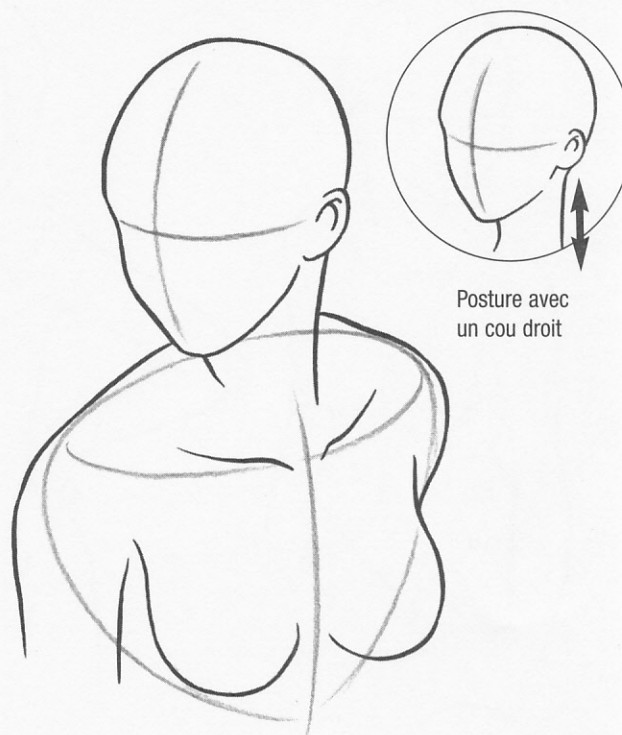
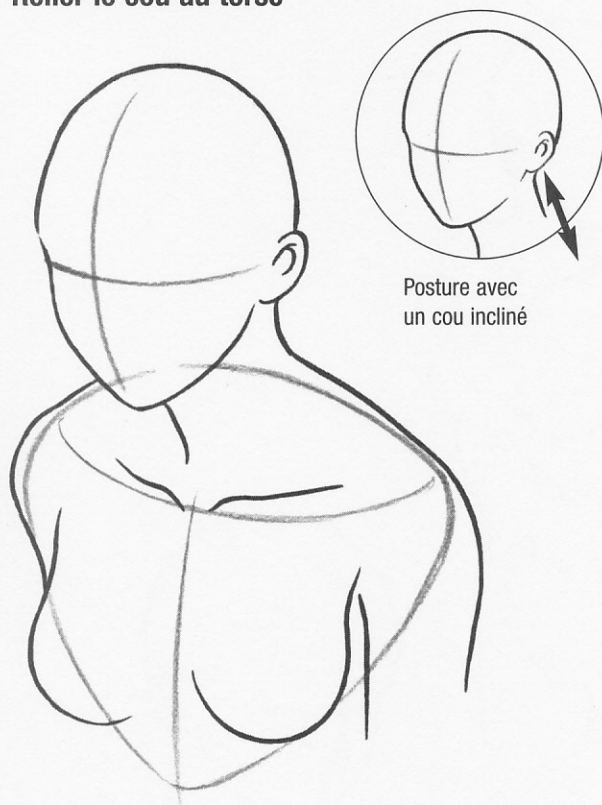
Portrait avec arête nasale

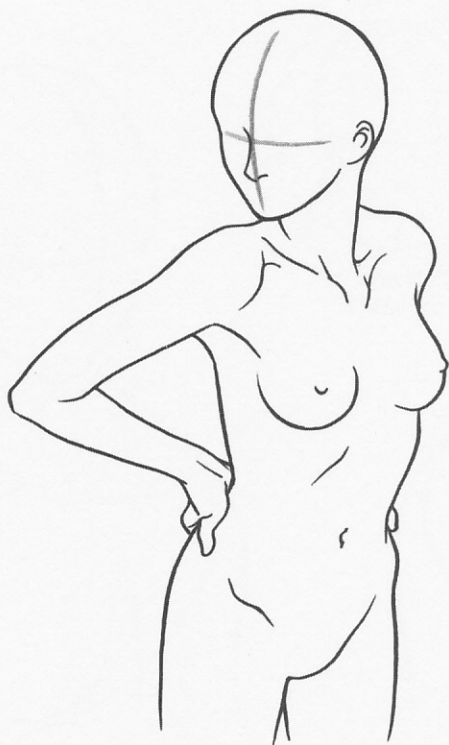
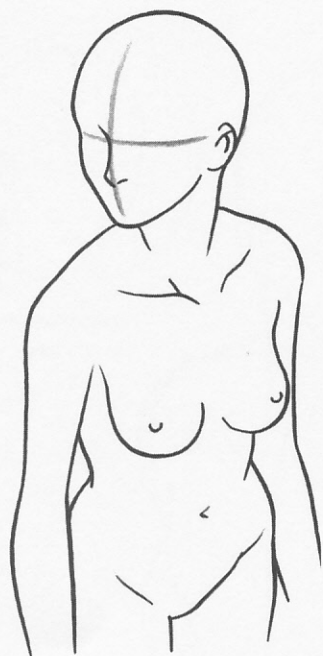


Portrait sans arête nasale



Relier le cou au torse





Les vues en légère plongée
sont idéales lorsque le personnage
nous tourne le dos.

5. Légère contre-plongée



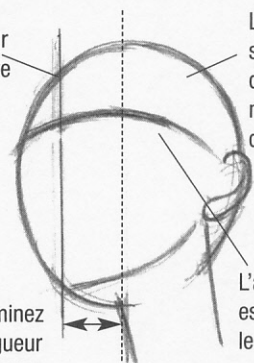
Vue de face

Légère plongée



L'axe du visage est placé à peu près comme pour une vue en légère plongée.

La moitié supérieure de la tête occupe moins d'espace que le reste.



Déterminez la longueur du menton.

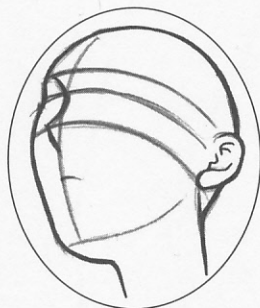
L'axe des yeux est incurvé vers le haut.



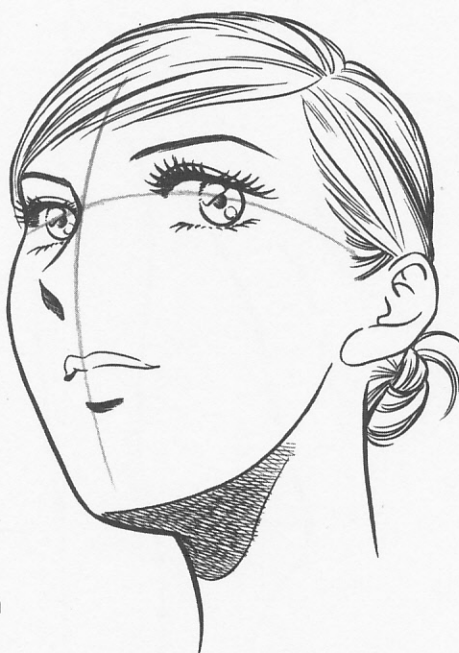
Faites attention à ne pas dessiner un cou trop large.



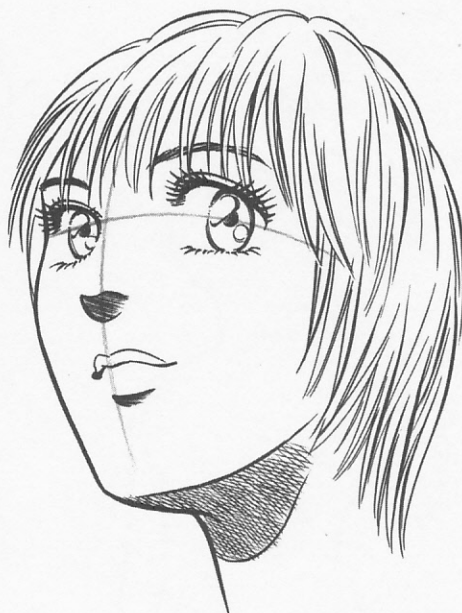
Normalement, le contour des paupières supérieures et inférieures est incurvé vers le haut.



Pour déterminer la position des oreilles, tracez des courbes parallèles.

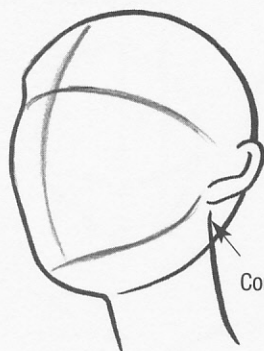


Portrait avec arête nasale

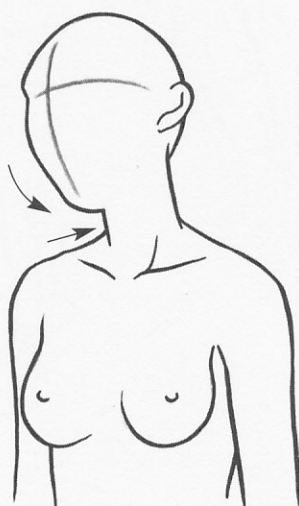
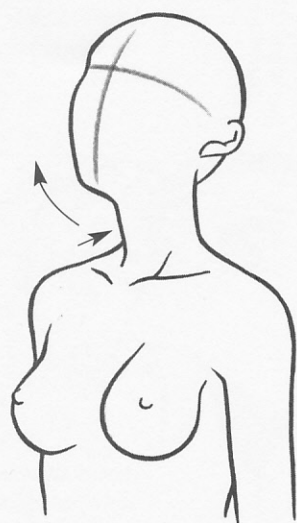
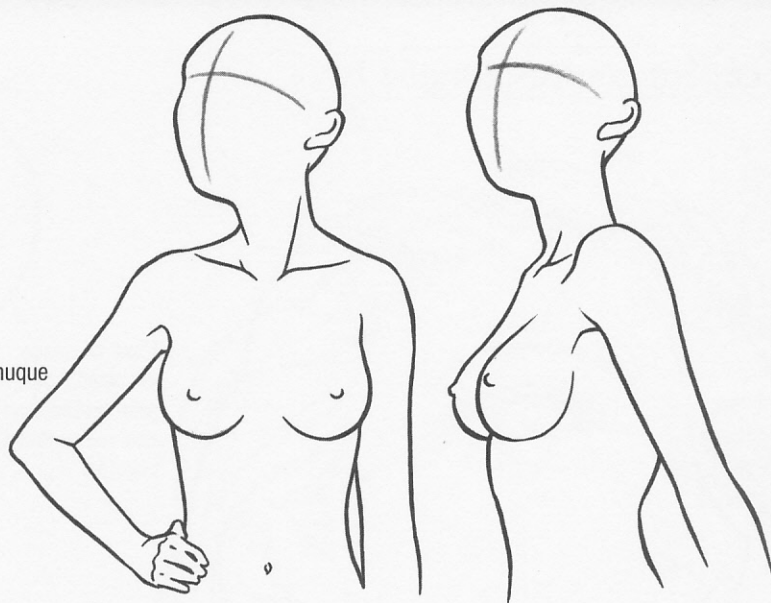


Portrait sans arête nasale

Relier le cou au torse



Contour de la nuque

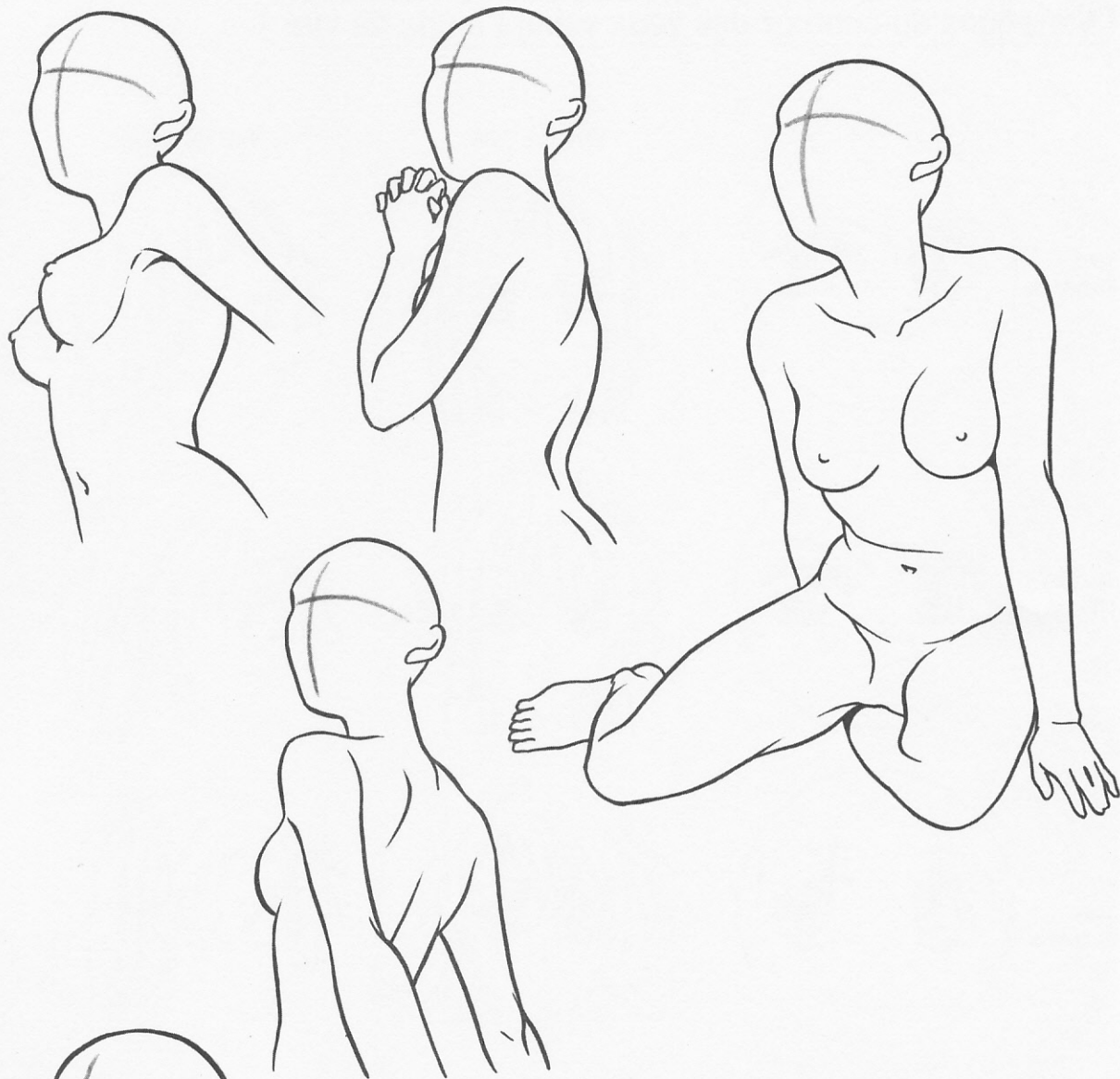


Corps entier en contre-plongée



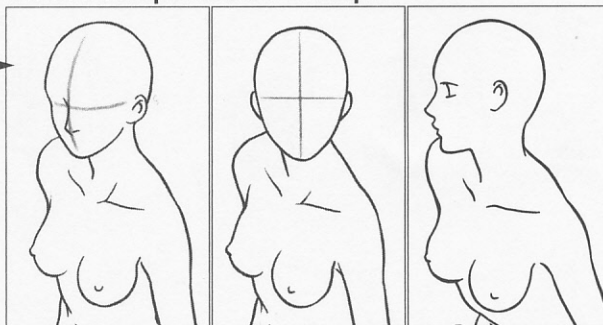
Lorsque la tête est renversée
mais le cou incliné, cela affecte
la longueur de la nuque.





Études comparées de la nuque

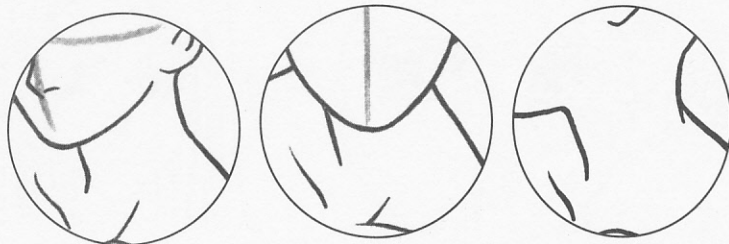
Bien que la position du corps soit la même dans tous ces exemples, le contour de la nuque varie en fonction de l'orientation du visage (cela modifie la jonction du cou et du tronc).



Légère plongée

Vue de face

Vue de profil

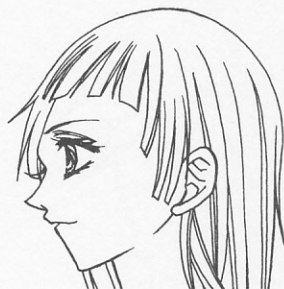


Variations du contour des yeux selon l'angle de vue

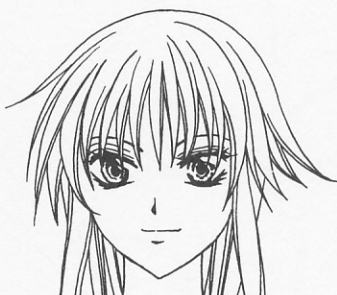
Vue de face

Vue de profil

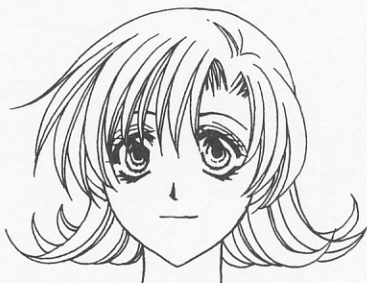
Yeux standards



Yeux en oblique



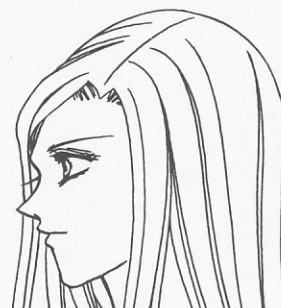
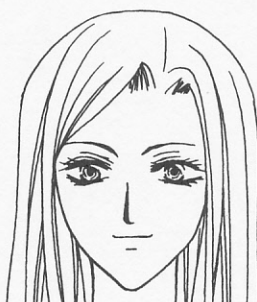
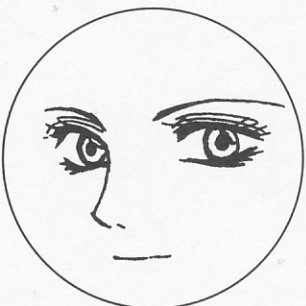
Yeux tombants



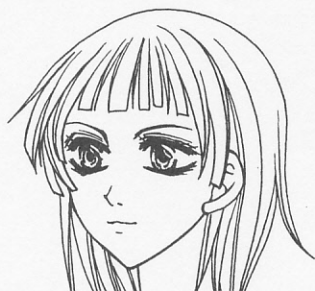
Grands yeux ronds



Yeux en amande



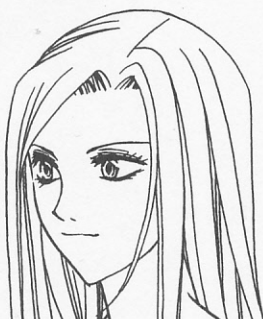
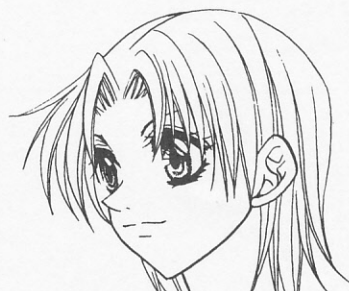
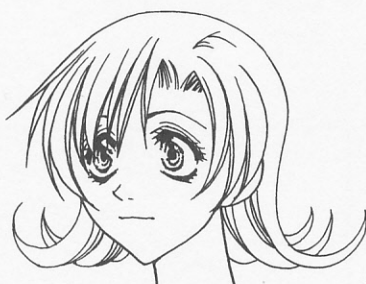
Vue de trois quarts



Légère plongée

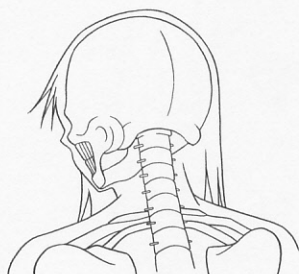


Légère contre-plongée



L'arrière de la tête

Les plans de dos sont essentiels dans les mangas. En apprenant à dessiner l'arrière de la tête, vous démultipliez les possibilités dans les scènes de dialogue.



Ossature de l'arrière de la tête



Si vous êtes capable de dessiner cette zone correctement, vous pouvez créer une scène de dialogue.

Zone cible à inclure dans la case, selon le cadrage désiré

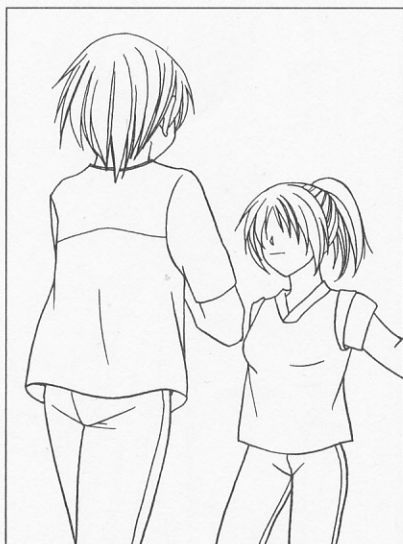
Exemples de gros plans



La taille des marges et la forme des cases varient tellement que toutes les compositions sont possibles.



Exemples de scènes en face à face



Éléments clés du dessin de l'arrière de la tête : l'oreille et la chevelure

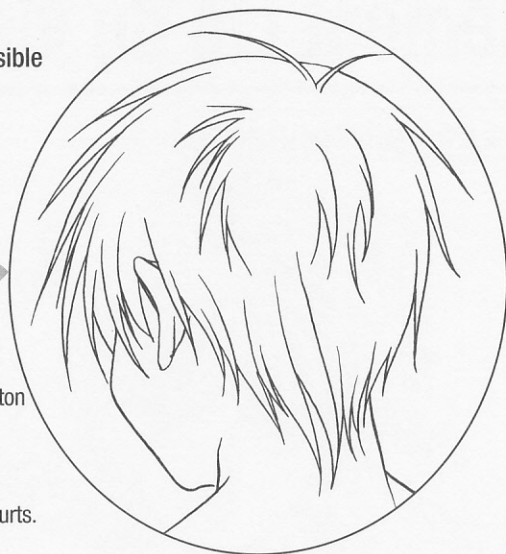
Quand l'oreille est visible



Vue de face (exemple)

Quand l'oreille et le menton sont visibles :

- La frange et les pattes sont moins denses et les cheveux sont courts.
- Faites en sorte qu'on puisse clairement discerner l'arrière de la tête.



Vue de face (exemple)

Quand la frange est très volumineuse : dessinez une frange bien bouffante et évitez de donner trop de volume à l'arrière.



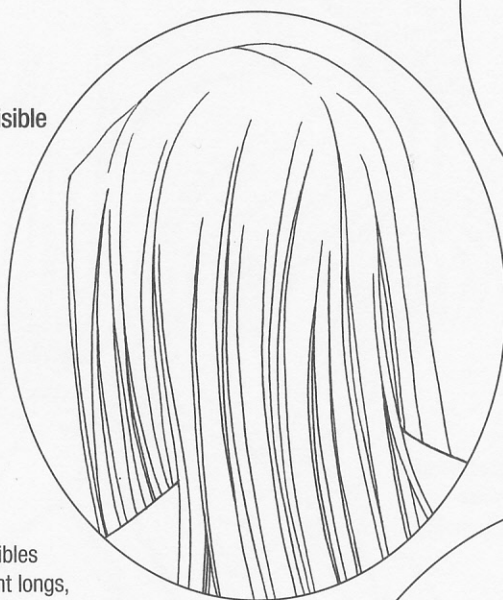
Quand l'oreille n'est pas visible



Vue de face (exemple)

Quand la chevelure est peu volumineuse :

- Les oreilles ne sont pas visibles et même si les cheveux sont longs, comme ils ont peu de volume, ils doivent épouser la forme du crâne.
- La tête doit être bien arrondie du sommet du crâne jusqu'au dos.



Vue de face (exemple)

Avec une chevelure volumineuse :

- Servez-vous des contours et du mouvement de la chevelure pour bien montrer qu'il s'agit de l'arrière de la tête.

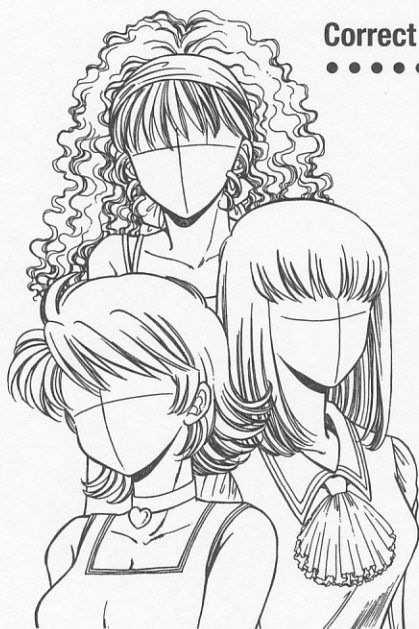


Les yeux, l'élément clé du visage

Soigner la palette de regards des personnages

Ces trois beautés ont des regards totalement différents. Faites en sorte que vos personnages soient facilement reconnaissables, même sur un simple gros plan des yeux.

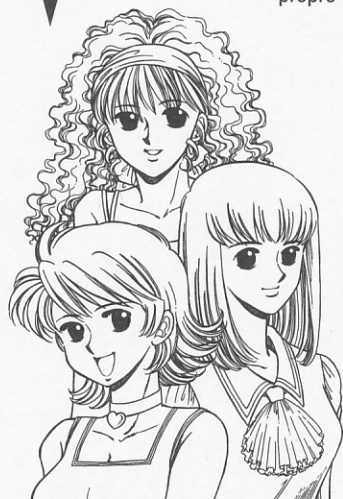
Correct



Ces personnages se distinguent par leur coiffure, la forme de leur visage et leur style vestimentaire.

Incorrect

Les yeux constituent un élément stylistique majeur. Créez une forme d'yeux propre à chaque personnage.



Ici, les trois personnages ont le même regard. Ils perdent de leur individualité et on a du mal à les distinguer. C'est une erreur fréquemment commise par les dessinateurs débutants.



Gros plans

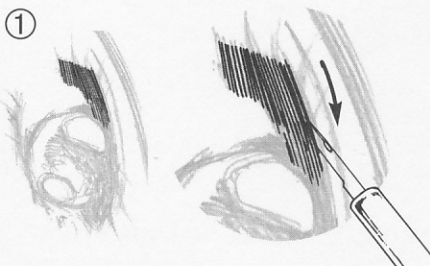


Gros plans de personnages dotés du même regard



Mise à l'encre

• Le hachurage : encrage des yeux basé sur les hachures



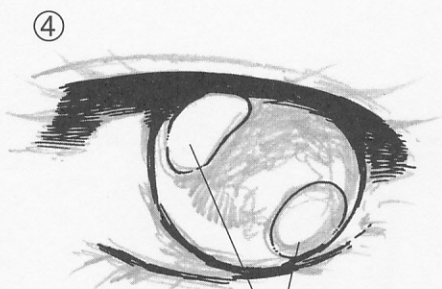
1. Commencez par la paupière supérieure. Tracez des traits légèrement incurvés, tout en faisant pivoter la feuille pour plus de confort.



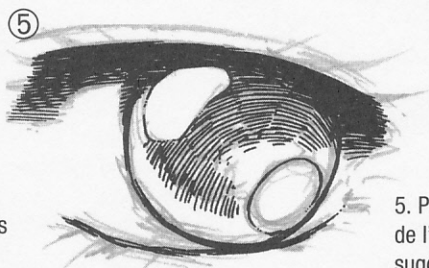
2. Dessinez la paupière supérieure. Superposez des traits d'une longueur raisonnable, pas trop longs.



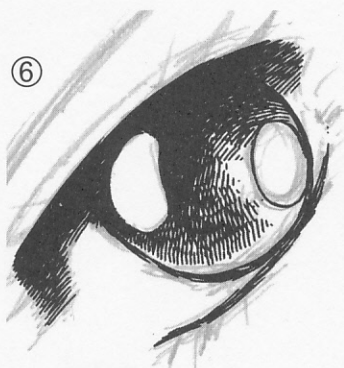
3. Dessinez la paupière inférieure. Puisque vous allez hachurer l'œil, faites en sorte que le bord de la paupière ne se transforme pas en un seul trait plein. Tracez des traits fins entrecoupés.



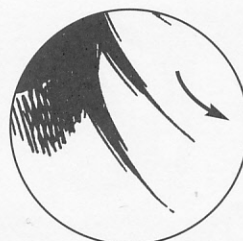
4. Tracez le contour de l'iris et des reflets. Le contour de l'iris ne doit pas se transformer en un trait plein. Pour les reflets, utilisez des traits pleins aussi fins que possible.



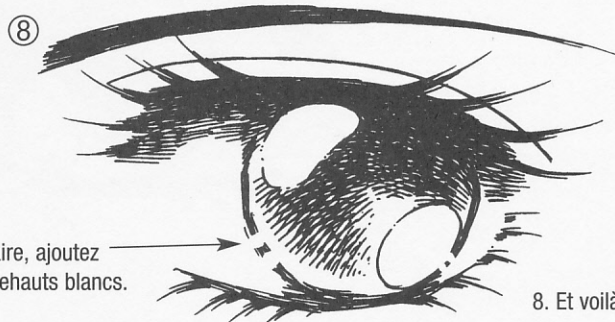
5. Pour les hachures à l'intérieur de l'iris, tracez des courbes, suggérant la surface ronde de l'iris.



6. Finalisez l'iris et la pupille en les hachurant. Façonnez les zones d'ombre et de lumière en faisant pivoter la feuille, pour un meilleur confort du poignet.



7. Le secret pour finaliser les cils consiste à dessiner plusieurs traits courts, amassés autour d'un long trait central. Pensez à utiliser de beaux traits biseautés.



Si nécessaire, ajoutez quelques rehauts blancs.

8. Et voilà !

• Le trait de contour : technique d'encrage des yeux basée sur le trait de contour

①

1. Dessinez le contour de la paupière supérieure. (Pour votre confort, vous devrez sûrement faire pivoter la feuille.)

②

2. Dessinez le contour de la paupière inférieure.

Attention : ce trait ne doit pas être trop épais. (Pour les petits formats, un simple trait plein suffit.)

③

Pour le contour de l'iris, l'essentiel est de tracer un trait épais et uniforme.

Le contour des reflets doit être extrêmement fin.

3. Dessinez l'iris, la pupille et les reflets de lumière.

④

4. Dessinez les cils et l'intérieur de l'iris. Les croix indiquent les zones à noircir

L'extrémité de chaque cil doit correspondre à un point net.

⑤

Ces hachures suggèrent la rondeur de l'iris.

Ajoutez des hachures aux coins des yeux pour donner l'impression que les paupières inférieure et supérieure sont reliées.

5. Repérez les hachures et les aplats noirs.

⑥

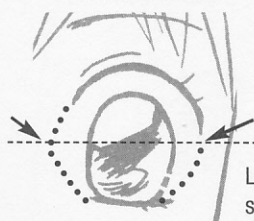
6. Et voilà !
Rehauts blancs

Si les cils sont uniquement composés d'aplats noirs et donnent un sentiment d'inachevé, ajoutez quelques traits fins et distincts à la base de chaque cil.

Dessiner différents types d'yeux

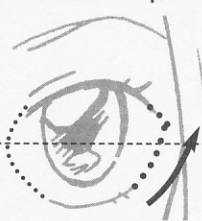
Les yeux standards, les yeux en oblique... sont les plus courants. Les yeux tombants, les grands yeux ronds et les yeux en amande.

Yeux standards



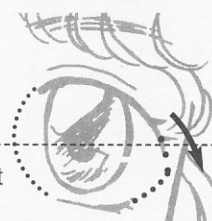
Les coins des yeux sont quasiment au même niveau.

Yeux en oblique



Le coin de l'œil est plus haut.

Yeux tombants

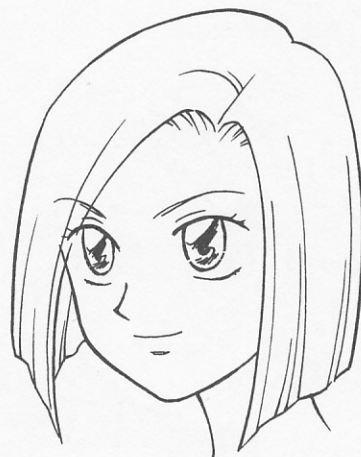
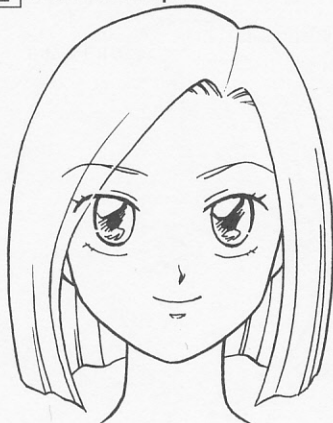


Le coin de l'œil est plus bas.

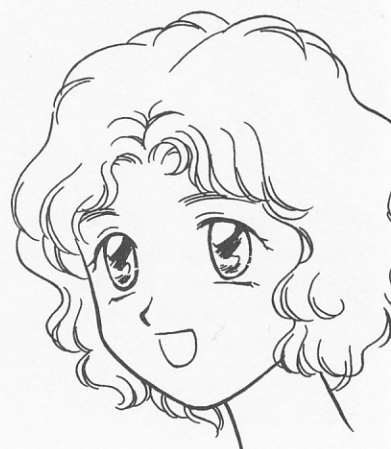
1 Yeux standards



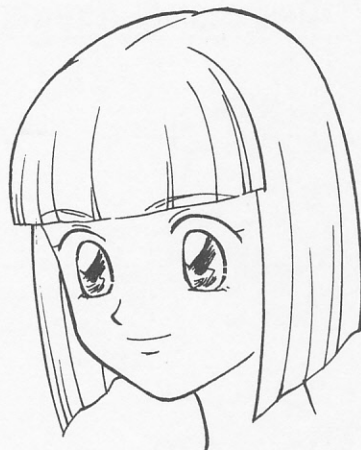
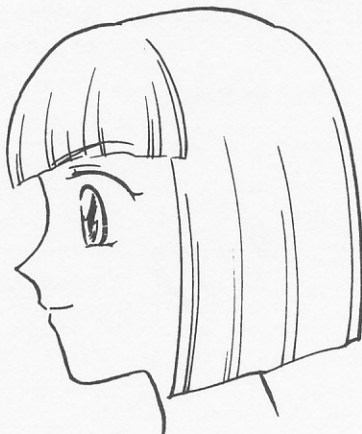
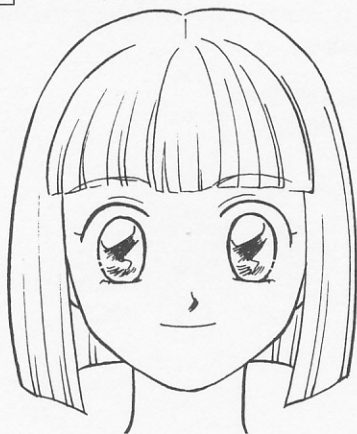
2 Yeux en oblique



3 Yeux tombants



4 Grands yeux ronds



Yeux standards

Yeux tombants

Si vos grands yeux ronds ressemblent aux yeux standards ou tombants, essayez une de ces solutions :

- Omettez la paupière inférieure,
- Foncez les iris ou adaptez le rendu de l'intérieur de l'œil, etc.



Autres exemples de grands yeux ronds

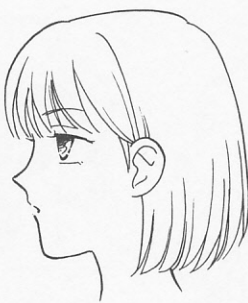
5 Yeux en amande



Yeux en oblique

Yeux standards

Si vous trouvez que vos yeux en amande ressemblent à des yeux standards ou inclinés, faites preuve d'ingéniosité, jouez sur leur hauteur, etc.



Autres exemples d'yeux en amande

Différencier les âges

Pour des enfants



Enfant aux traits matures

Enfant arrivant à maturité

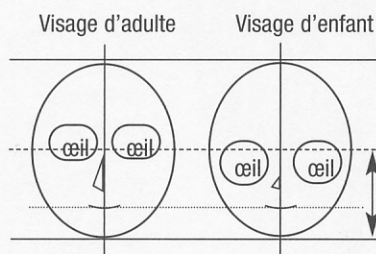
La forme du visage est la même que pour l'enfant mature, mais les traits sont différents.

- Les cils ont disparu.
- Les yeux sont plus grands.
- L'arête du nez est moins longue.

Enfant

Le contour du visage est différent et les proportions ont été ajustées.

- Les joues sont plus rondes.
- Les yeux sont plus bas.
- Les yeux sont plus écartés.
- La partie supérieure de la tête occupe une plus grande place dans le dessin.



Pour dessiner un visage d'enfant, concentrez tous les traits du visage dans la moitié inférieure.



Incorrect

Les cils et les petits yeux altèrent le caractère enfantin.



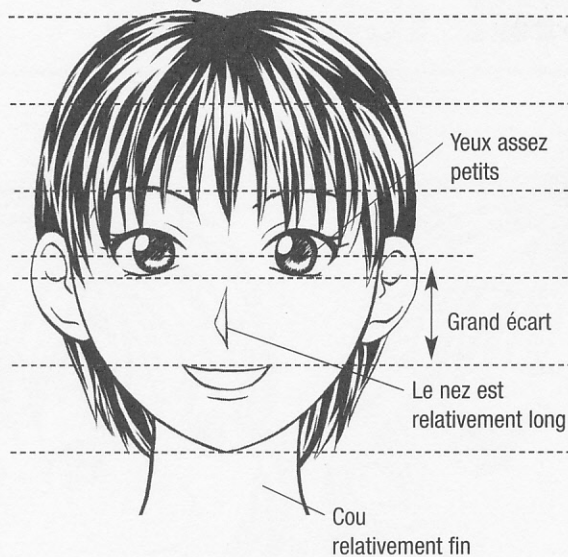
Visage mature

Visage légèrement enfantin

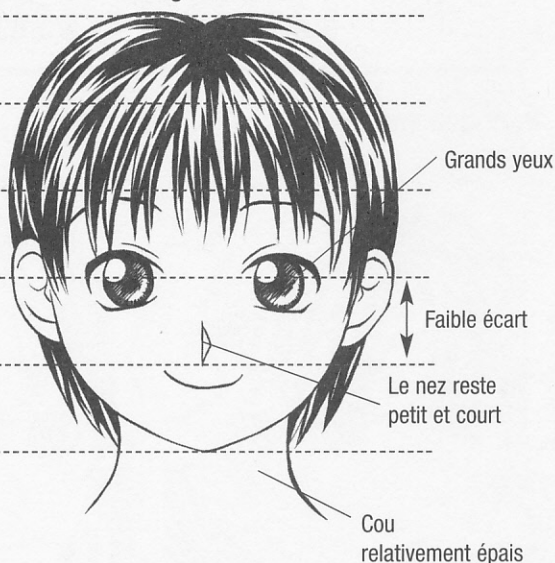
Visage enfantin

Étude comparée des visages d'adulte et d'enfant

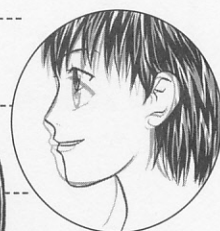
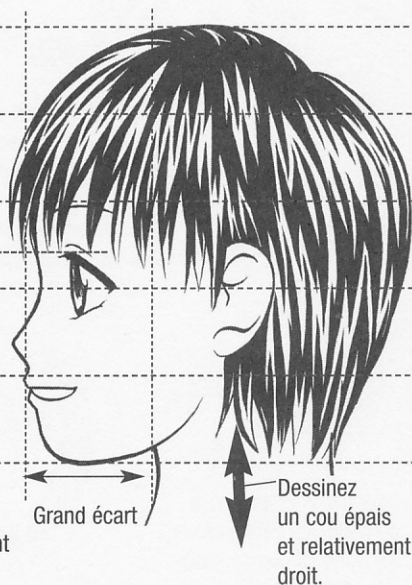
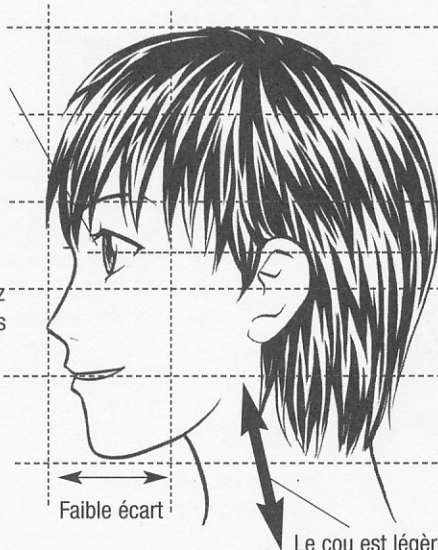
Visage d'adulte



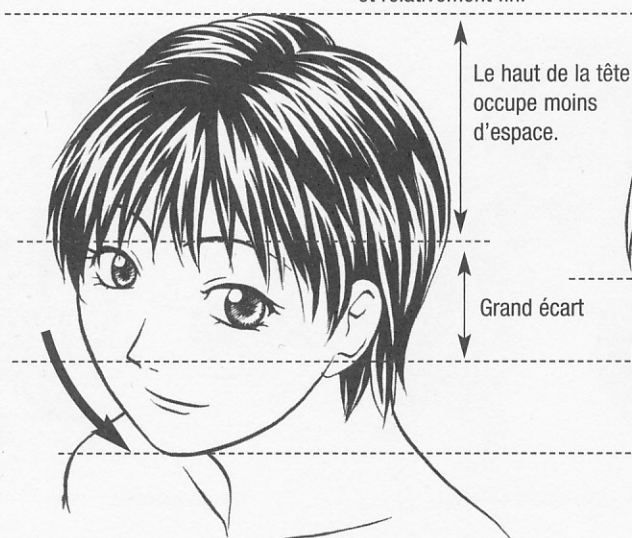
Visage d'enfant



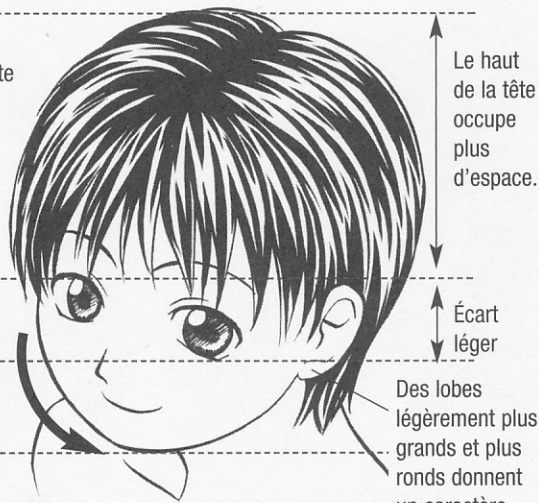
Les yeux sont plus petits et placés plus haut que ceux de l'enfant. (Si vous prenez le visage d'adulte comme point de départ, placez les yeux plus bas pour obtenir un visage d'enfant.)



Voici les mêmes visages superposés. Pour obtenir un visage d'enfant, la partie inférieure du visage (sous le nez) doit être plus avancée.

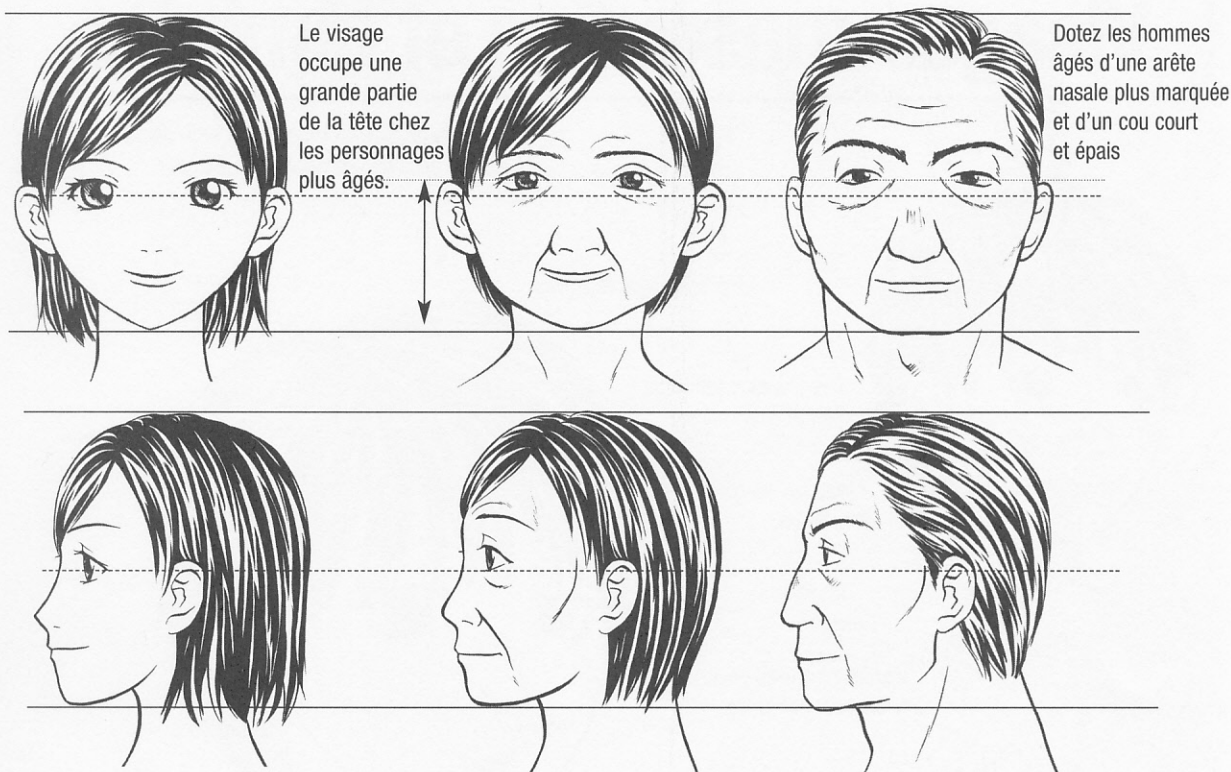


Dessinez des joues anguleuses pour obtenir un physique d'adulte.



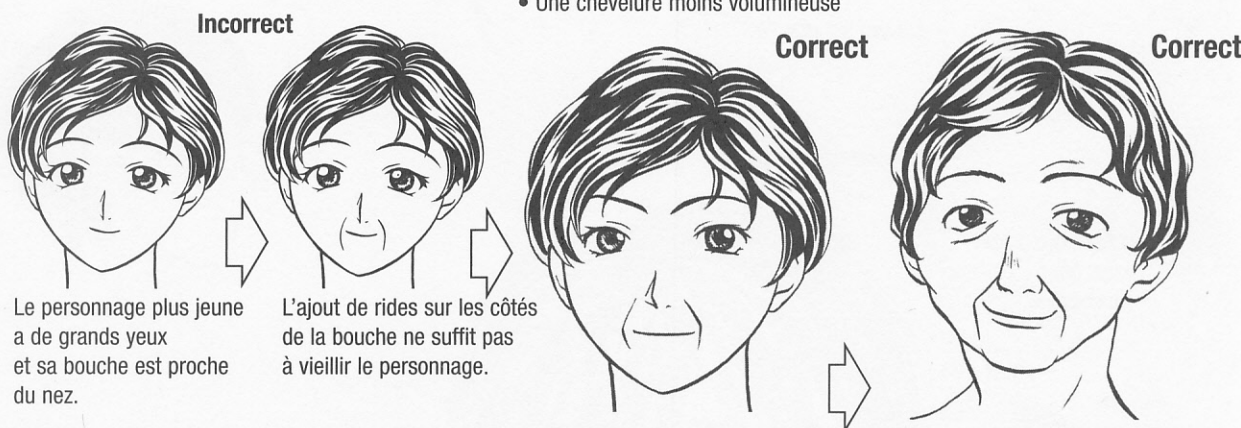
Dessinez des joues rebondies pour obtenir un visage enfantin.

Distinguer les jeunes des personnes âgées

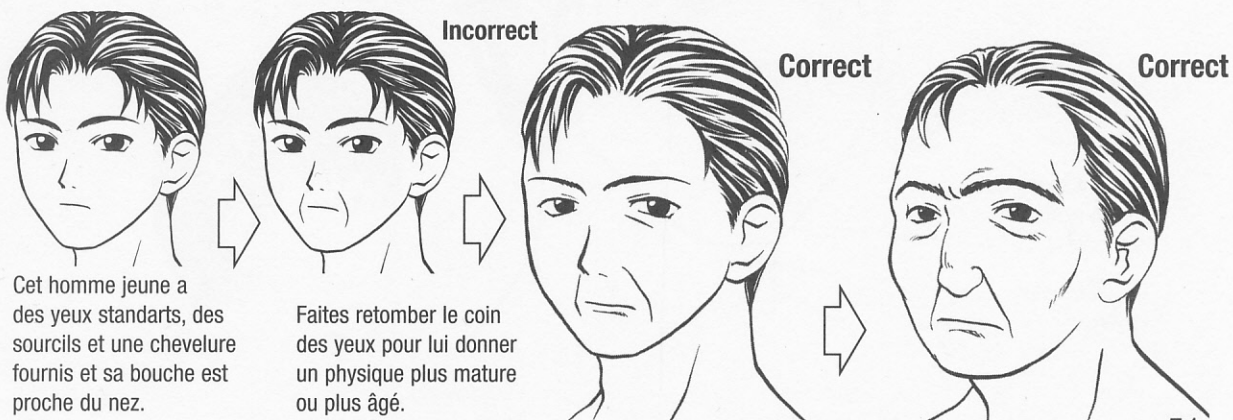


Points clés pour les personnages âgés

- Des yeux et des iris plus petits
- Pas de cils
- Une chevelure moins volumineuse



Piège à éviter : les rides ne suffisent pas à caractériser un personnage âgé.



Visages masculins et féminins

L'emplacement des yeux, du nez, de la bouche et des oreilles est quasi identique.



Visage androgyne

Personnage féminin

Les cheveux sont plus fins et plus souples.

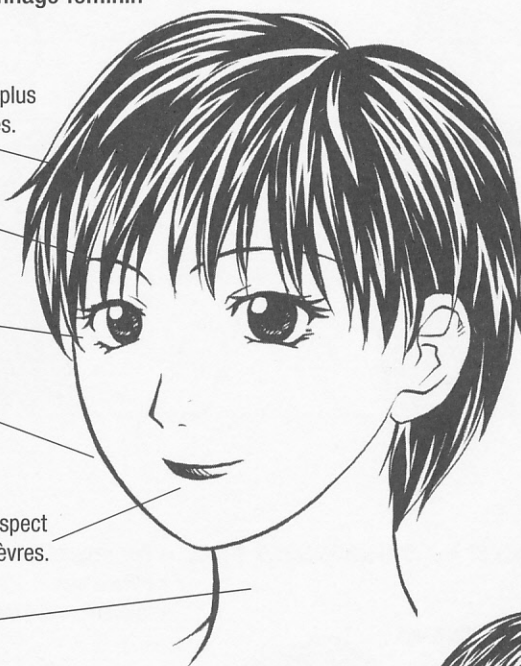
Évitez les sourcils trop épais.

Dessinez les cils.

Lignes incurvées pour le contour des joues

Soulignez l'aspect charnu des lèvres.

Le cou est plus fin.



Personnage masculin

Utilisez des traits épais pour les cheveux.

Dessinez des sourcils épais et bien marqués.

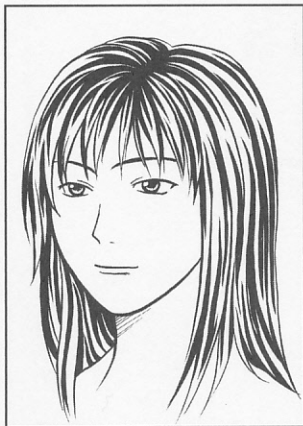
Simplifiez les lèvres: ajoutez juste une ombre.

Lignes anguleuses pour le contour des joues

Le cou est plus épais.

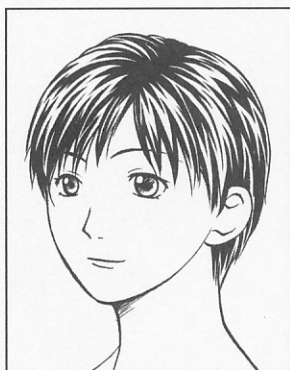


Souligner la féminité d'un personnage



- Agrandissez les yeux.
- Assombrissez les cils.
- Faites un cou moins large, plus long et plus fin.
- Accentuez les cils et les lèvres.
- Soignez les détails de la chevelure.

Affirmer la virilité d'un personnage



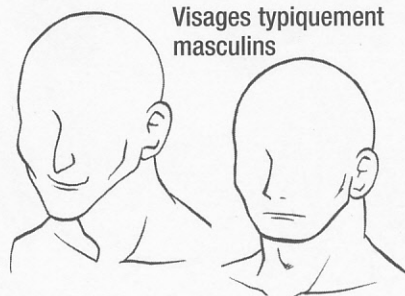
- Réduisez la taille de l'iris.
- Épaississez le cou.
- Tracez des traits épais pour le contour du visage et faites des sourcils plus fournis.
- Accentuez l'arête nasale.

Le contour du visage



Le contour d'un visage féminin peut servir pour un personnage masculin.

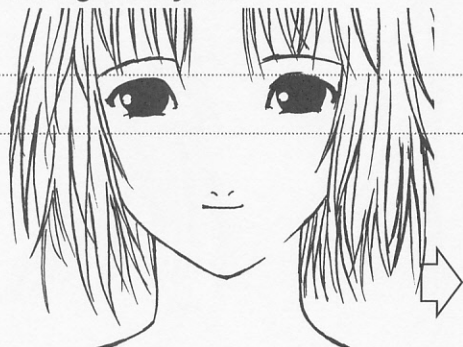
Les visages osseux ou anguleux sont rarement utilisés pour les personnages féminins.



Visages typiquement masculins

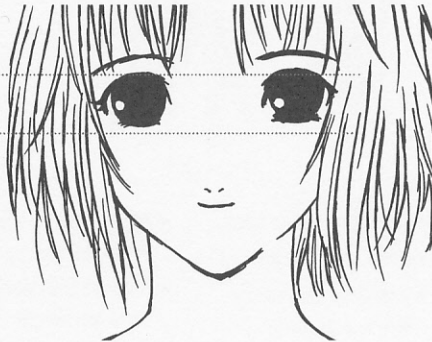
Points clés des jolis visages féminins

1. De grands yeux



Petits yeux

Correct



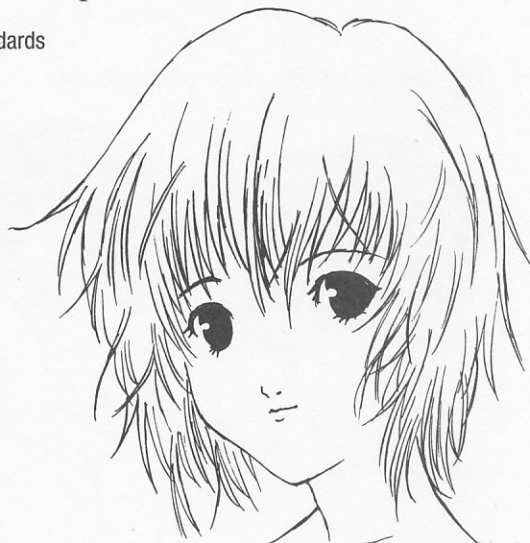
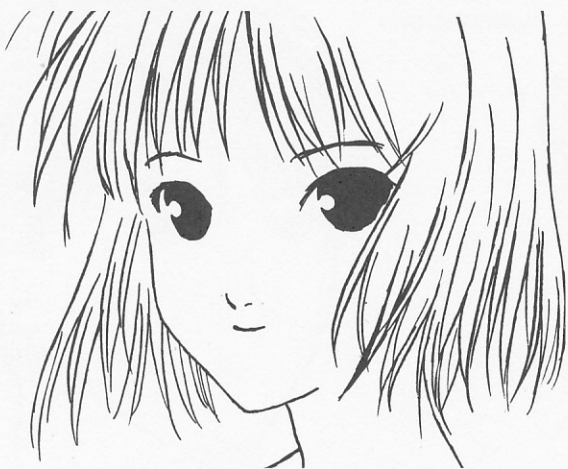
Yeux standards

Incorrect



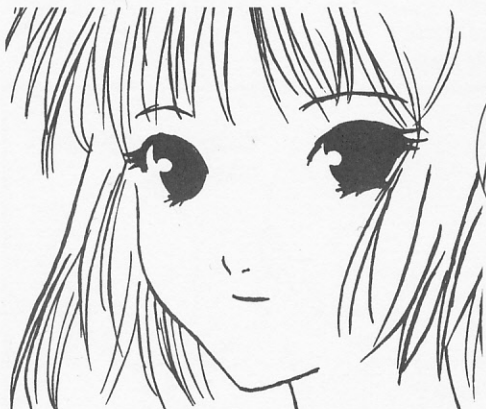
Ici, les yeux sont petits et l'arête nasale est visible.

2. Pas d'arête nasale

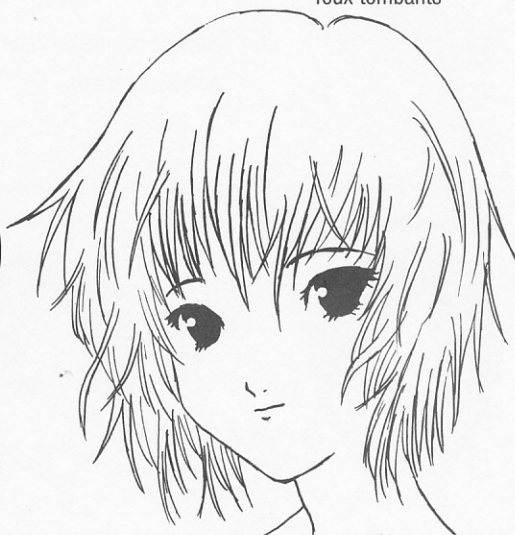


Yeux tombants

3. Yeux et cils noircis



Yeux tombants



Yeux en oblique

Yeux en oblique

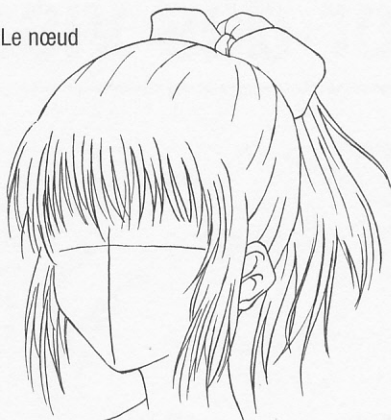
Accessoires et coiffures

Le bandeau

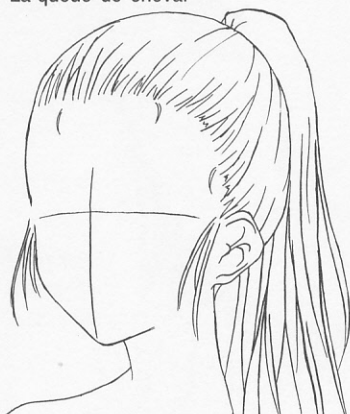


Le bandeau doit passer derrière l'oreille.

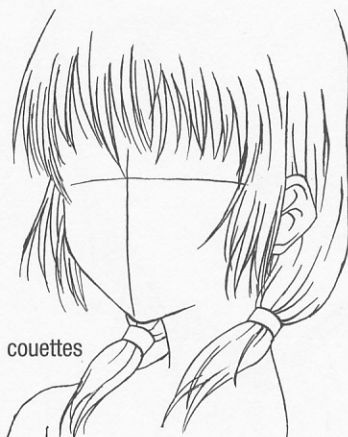
Le nœud



La queue-de-cheval



Les couettes



La queue de côté



Les petites couettes hautes



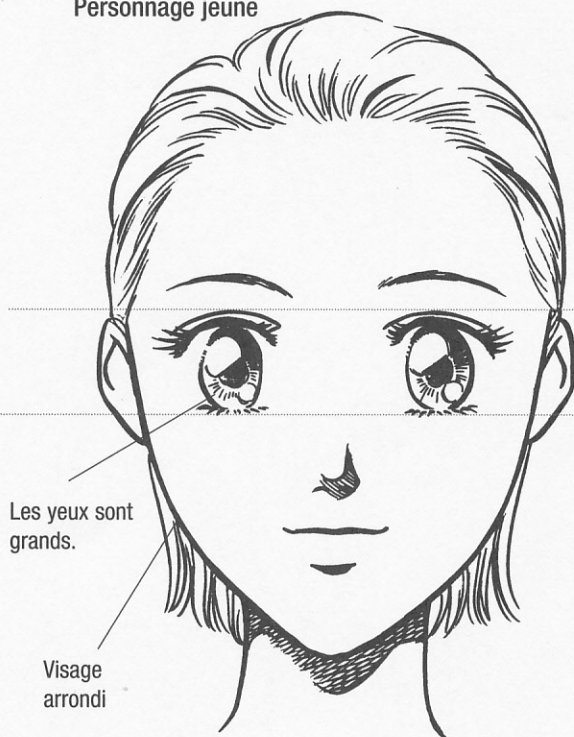
Les lunettes (avec monture rectangulaire épaisse)



Verres arrondis
(sans monture)

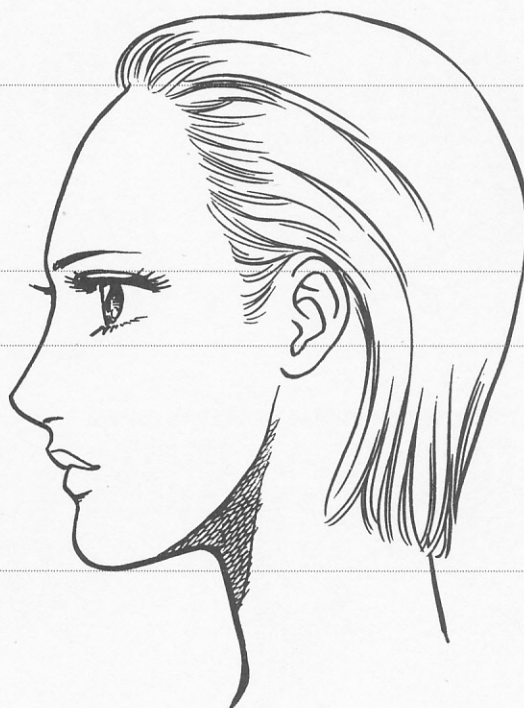
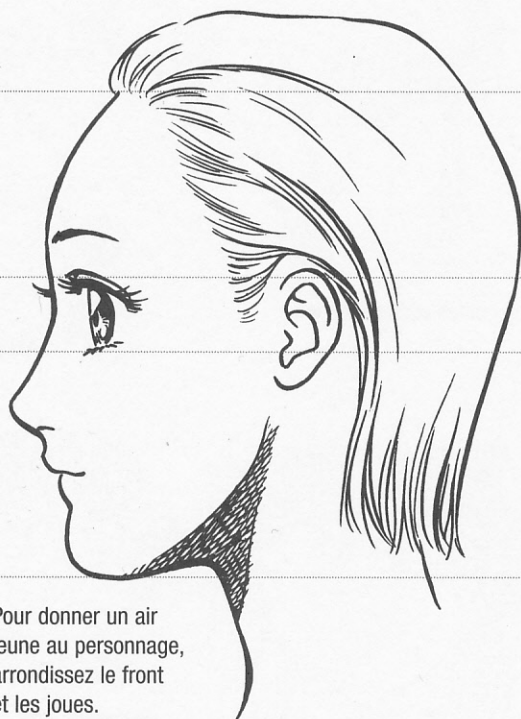
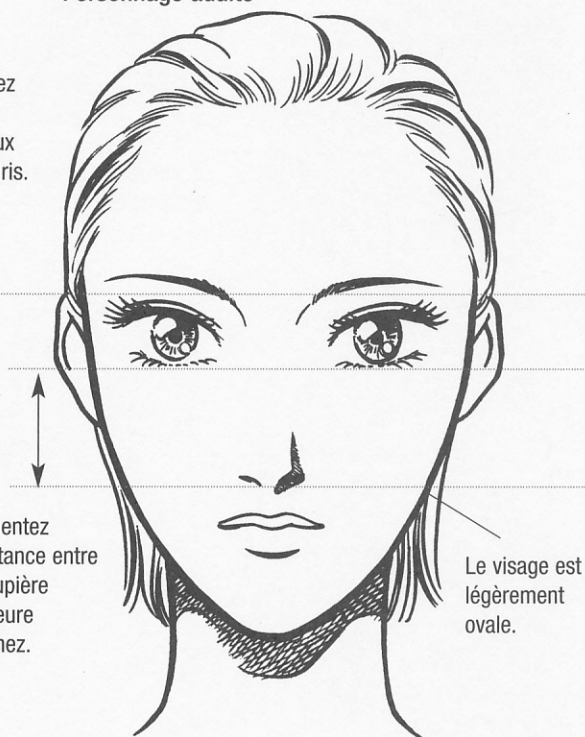
Créer des visages d'adultes

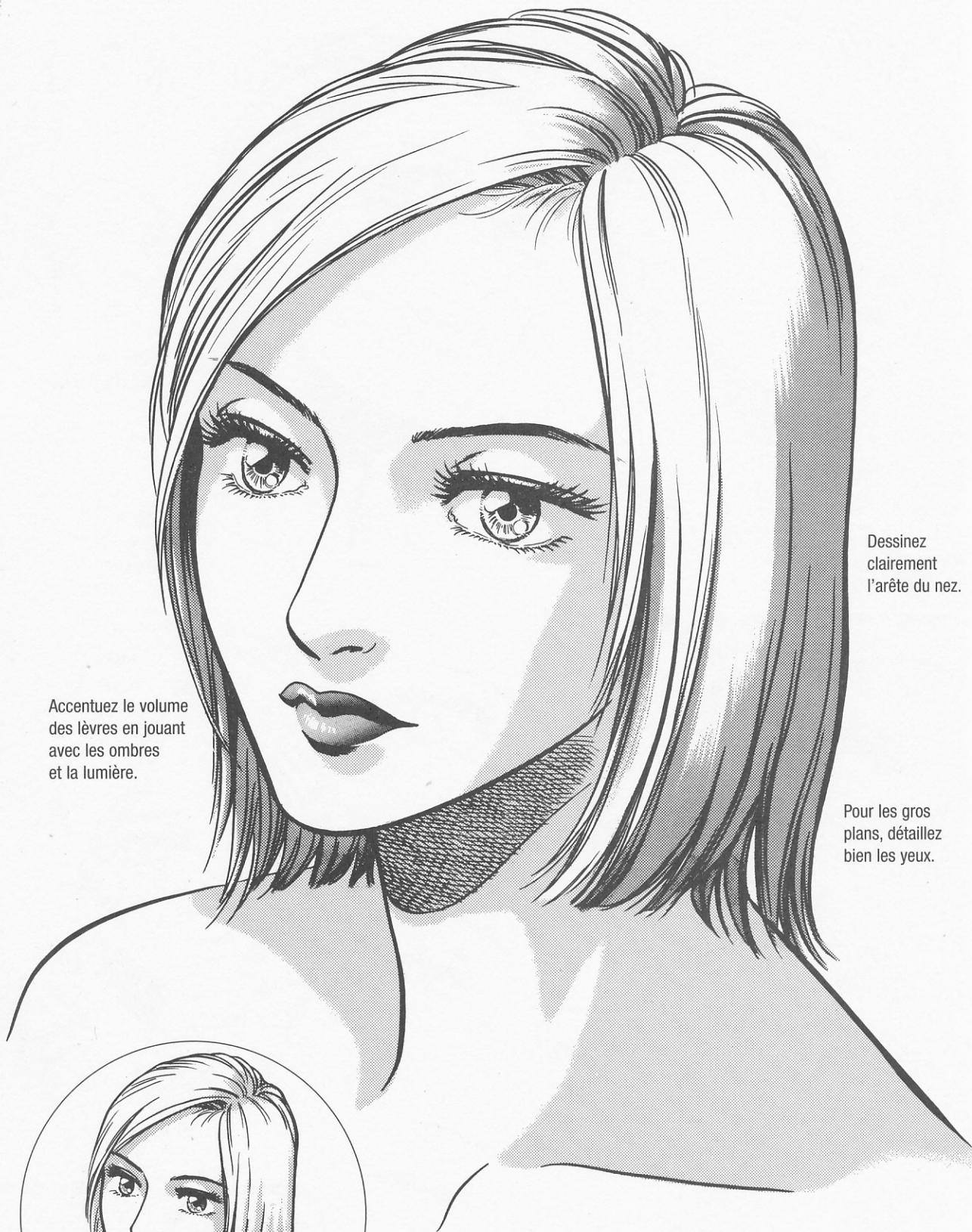
Personnage jeune



Personnage adulte

Réduisez la taille des yeux et des iris.

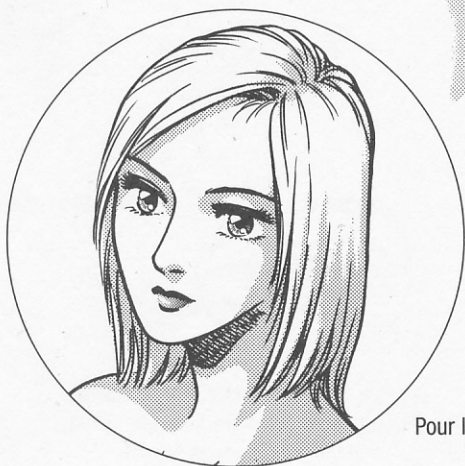




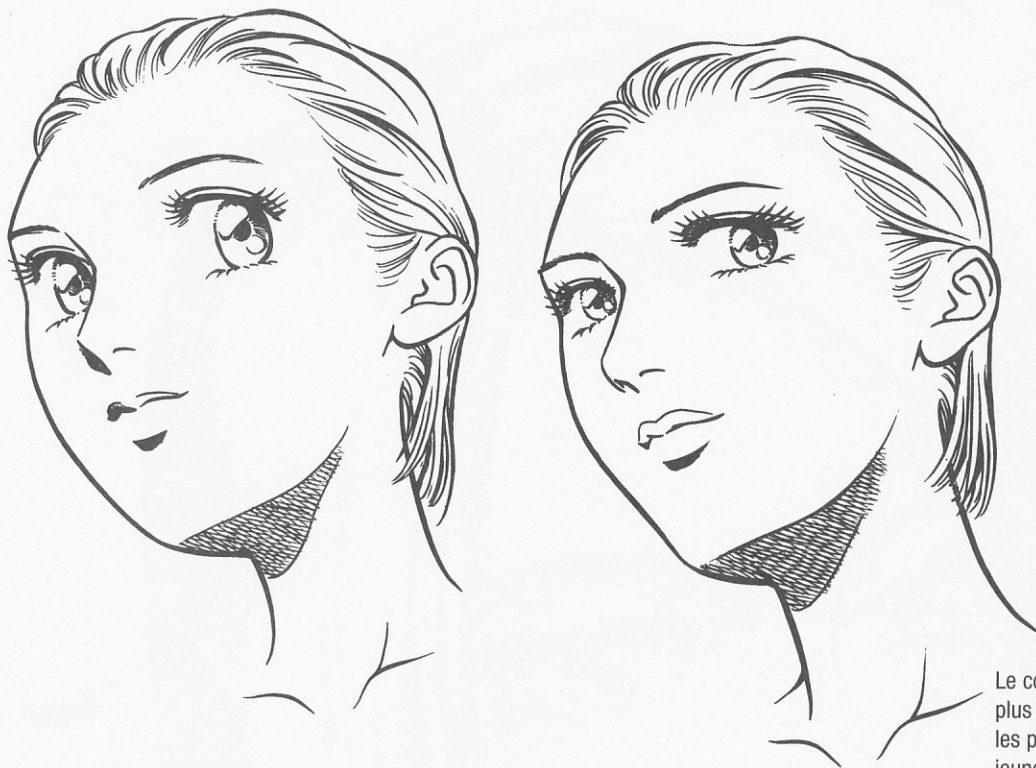
Dessinez
clairement
l'arête du nez.

Accentuez le volume
des lèvres en jouant
avec les ombres
et la lumière.

Pour les gros
plans, détaillez
bien les yeux.



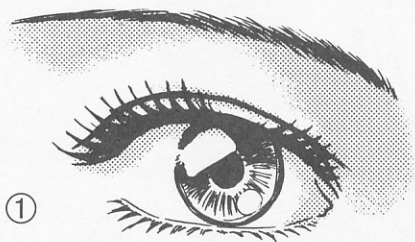
Pour les petits dessins, simplifiez les traits.



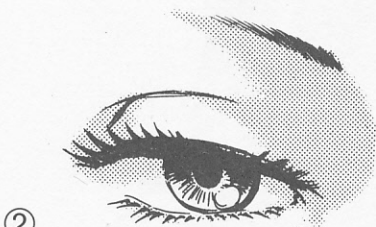
Faites attention
à la taille des yeux.

Le cou doit être
plus épais que pour
les personnages
jeunes.

Dessiner les cils et des yeux qui se ferment



①



②

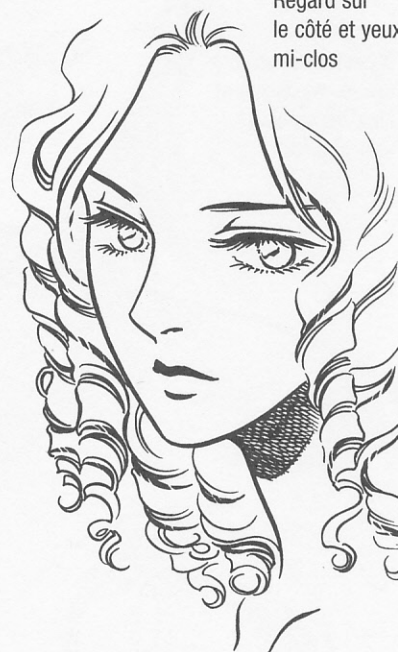


③

Vus de face, les yeux fermés
sont inclinés vers le bas.



Vus en légère contre-plongée,
les yeux sont inclinés vers
le haut.

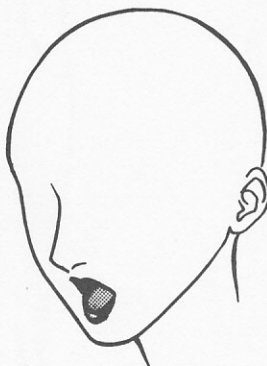
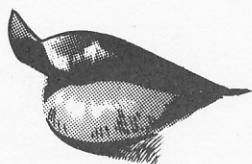
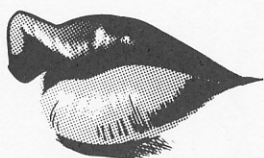
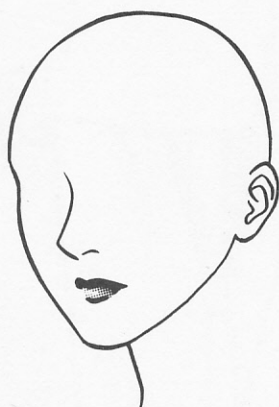
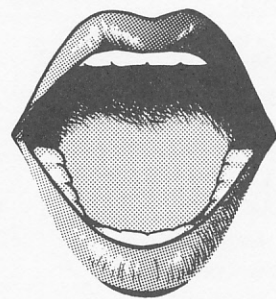
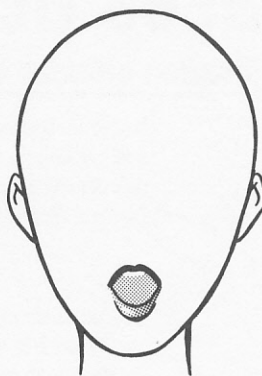


Regard sur
le côté et yeux
mi-clos



Contour de la paupière

Le contour des cils de la paupière
supérieure sont inclinés vers le bas,
comme pour les yeux fermés.



Les bases de la silhouette

Pour une utilisation efficace des traits simples et biseautés

Les corps masculins

En accentuant la musculature, vous suggérez la robustesse du corps masculin.

Pour cela, démarrez le contour des omoplates et des hanches avec un trait simple.

Tracez un trait biseauté à la jonction du cou et de l'épaule, pour marquer l'arrondi du muscle.

L'os du coude est visible. Utilisez à la fois des traits simples et des traits biseautés pour rendre l'aspect brut et rugueux du corps masculin

Bien que cette veste soit ample, les creux et les saillies du corps font onduler le tissu au niveau des omoplates, de la taille et des coudes.

Tracez une ligne biseautée descendante, dépassant légèrement vers l'intérieur. Ce détail soulignera le physique athlétique du personnage. Inversement, pour les silhouettes féminines, tracez des traits déliés et continus.

Chute de reins d'une silhouette féminine

Plis formés par le pantalon ample

Pour les plis de peau intérieurs, tracez des traits biseautés.

Dessinez un trait biseauté à la naissance des seins, car ceux-ci constituent une masse charnue naturelle.

Ici, le pli du genou a été représenté par un trait simple et un trait biseauté. Comme le pli part vers l'intérieur, le trait simple constitue le trait principal.

À la base des orteils, on utilise des traits simples sur le dessus du pied et des traits biseautés sur le dessous.

Tracez des obliques arrondies pour suggérer la rotule sous un jean ou un pantalon serré.

Ces obliques ne sont pas employées pour le nu. Elles servent à suggérer le volume de la manche. Faites des traits simples.

On utilise la même ombre pour représenter une cuisse dans un jean serré que pour un nu.

Encrer la silhouette : utiliser les traits appropriés

Épaissir (foncer) les traits : les points clés



Point où l'aisselle et d'autres lignes s'entrecroisent.



Pli marqué dans le tissu du chemisier



Intérieur du col et espace entre le cou et le col



Manchette

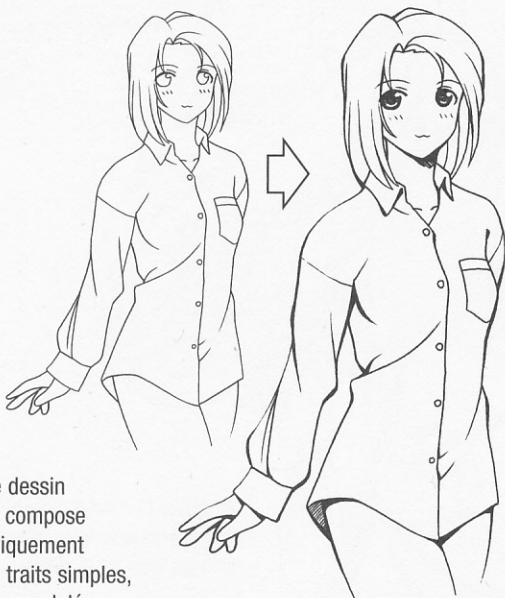


Ombre formée par l'air soulevant le tissu



Ce dessin se compose de traits d'épaisseur uniforme. Ce résultat est acceptable lorsqu'on crée un personnage ou qu'on réalise un *genga* (esquisse des plans clés de l'anime), mais dans le cas du manga, il serait qualifié de médiocre.

Moduler les traits



Ce dessin se compose uniquement de traits simples, non modulés.

Ici, certaines parties ont été modulées, en étoffant les traits à la plume ou au stylo technique.

Pour souligner les formes, utilisez un trait simple.



Tracez une ligne modulée pour faire ressortir la douceur ou le volume des formes.

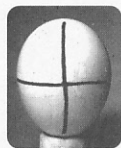


En plongée et en contre-plongée, les zones les plus proches, du premier plan, nécessitent des traits plus épais.



Donner du volume : ombrer

Source lumineuse



Pour donner au personnage plus de volume ou de présence, déterminez d'où vient la lumière avant d'encre.

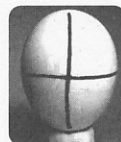
Les traits de contour sont plus lourds et épais du côté opposé à la source lumineuse.



Finition en trame

Ombres accentuées

Source lumineuse



Finition en trame



Dessin encré



Dessin hachuré

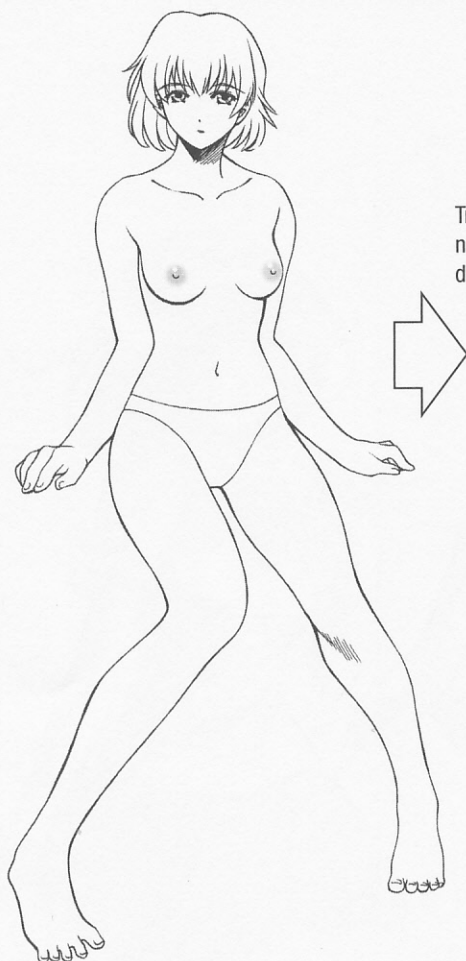


Crayonné

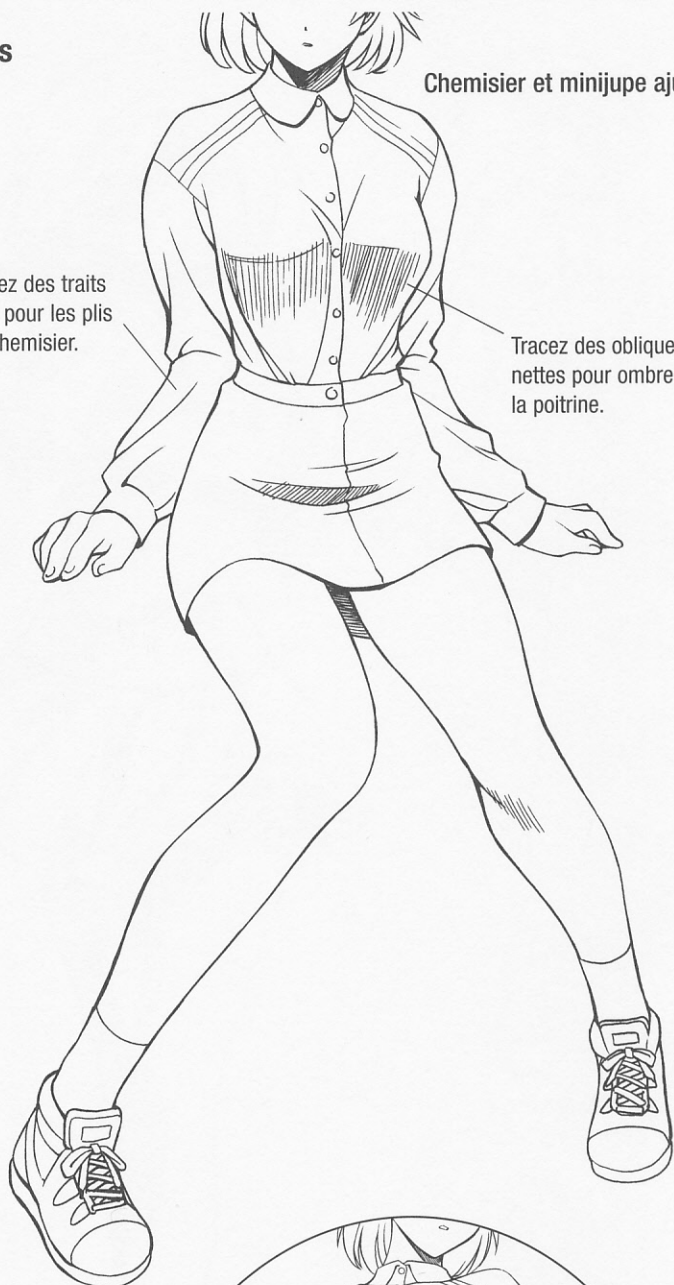


Finition en trame (À l'origine, les trames ont été créées pour remplacer les hachures.)

**Application pratique : donner du volume
grâce aux hachures**



Tracez des traits nets pour les plis du chemisier.



Chemisier et minijupe ajustés.

Tracez des obliques nettes pour ombrer la poitrine.



Pour les plis, faites le même type de trait, quel que soit l'angle de vue.

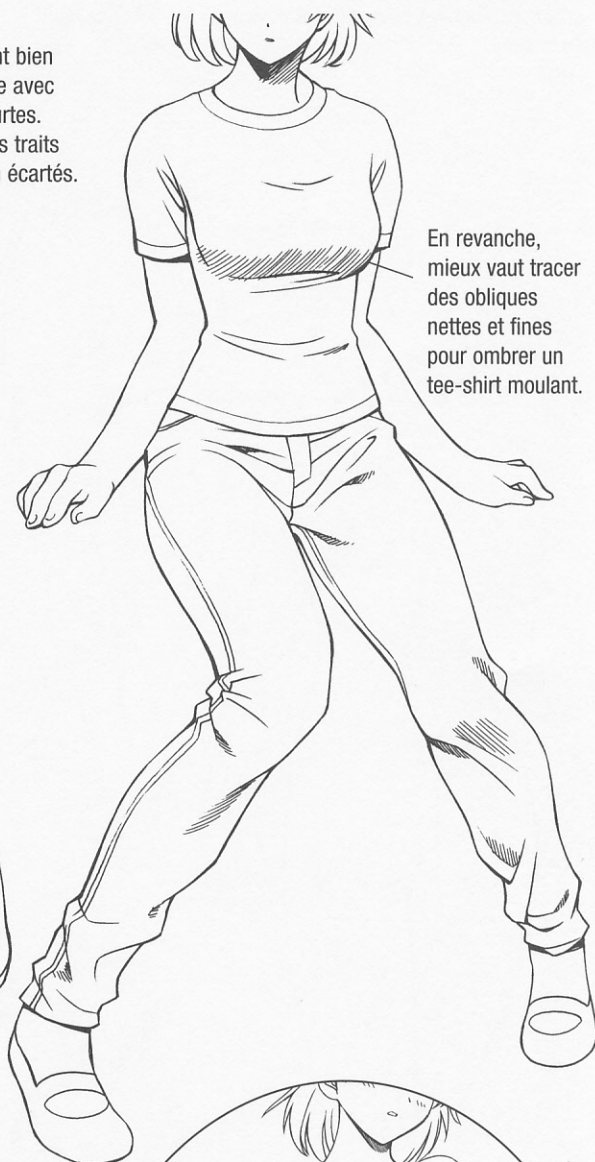


Pull et jupe plissée



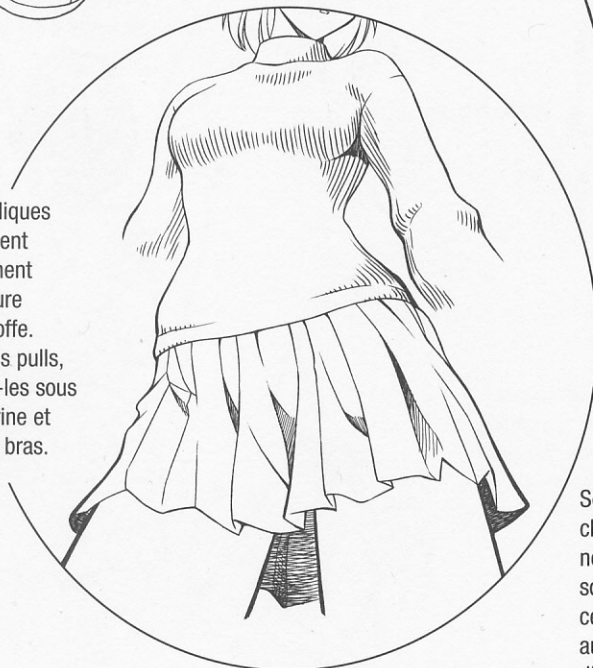
Ce col roulé étant bien ajusté, ombrez-le avec des obliques courtes. Pour les pulls, les traits doivent être bien écartés.

Jean et tee-shirt moulant



En revanche, mieux vaut tracer des obliques nettes et fines pour ombrer un tee-shirt moulant.

Les obliques suggèrent également la texture de l'étoffe. Pour les pulls, placez-les sous la poitrine et sur les bras.



Selon l'angle de vue choisi, mieux vaut parfois ne pas mettre d'ombres sous la poitrine, ainsi ce tee-shirt moulant aura vraiment l'air d'un tee-shirt.



Personnage de dos

La formation des plis du tissu dépend principalement des omoplates et du creux de la taille.

Chemisier

Les ombres sont plus étendues. Accentuez-les.

Pull

Tee-shirt

Pli marqué d'un seul trait

Omoplate

Ombre révélant la forme de l'omoplate

Zones saillantes

Zones creuses

Quand on hausse les épaules, les omoplates se rapprochent de la colonne vertébrale.

Dans la même position, avec un chemisier bien ajusté, un Y inversé se forme dans le dos.

Pour dessiner les omoplates, imaginez deux losanges.



Révéler la corpulence grâce aux traits

• Accentuer les courbes

Ne lésinez pas sur les obliques et les aplats noirs pour souligner le contraste entre les pleins et les déliés de la silhouette.

Ces obliques (ombres) sur et sous la poitrine accentuent le volume des seins.

Soulignez la poitrine, la taille et les hanches avec un trait épais.

Courbes souples et élastiques



Renforcez ces traits au G-pen.

• Les silhouettes élancées

Modulez le moins possible les traits de contour.

Dessinez une ligne légèrement incurvée entre la hanche et la cuisse

Utilisez un kabura-pen ou un maru-pen.



Silhouettes de dos

Dos avec accentuation des reliefs

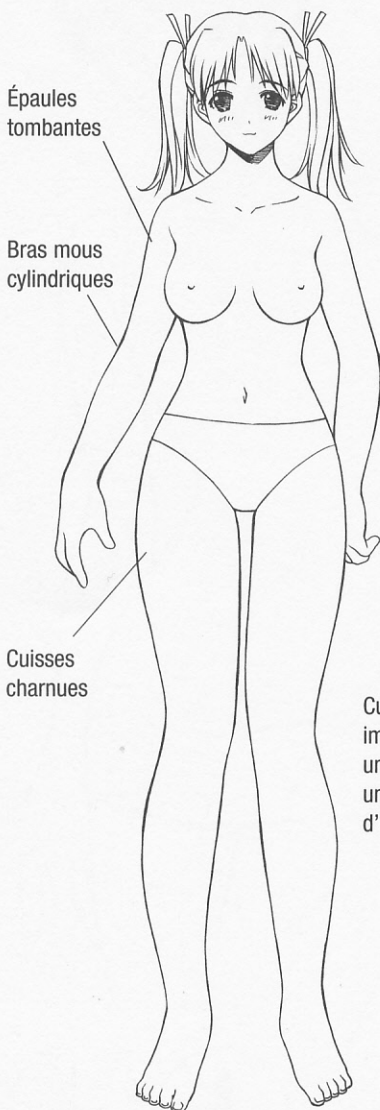


Dos avec quelques lignes simples

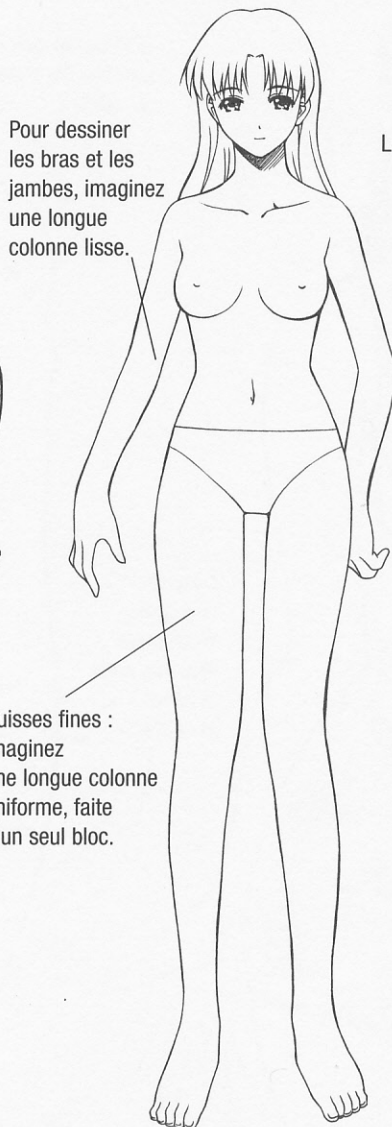


Différents types de physique féminin

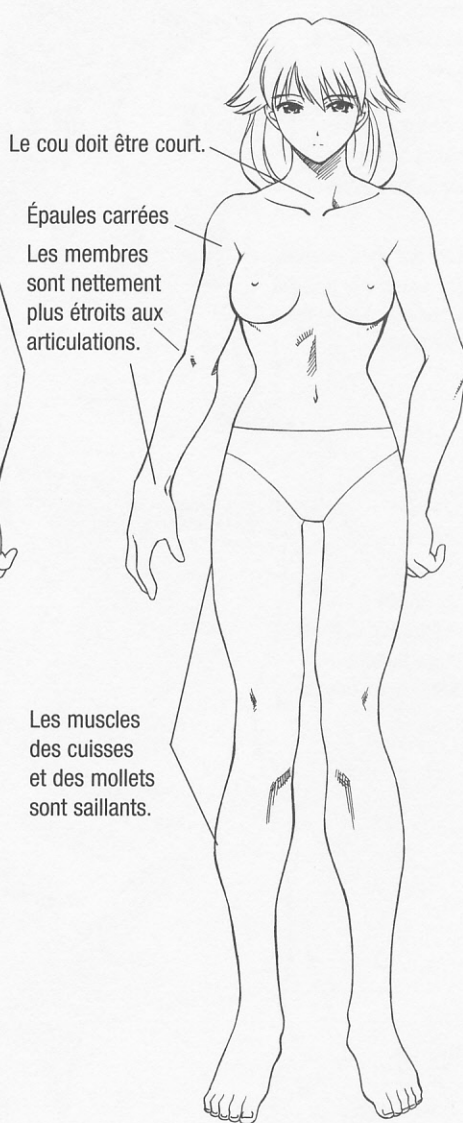
Corpulence moyenne



Corpulence élancée



Corpulence athlétique



L'œuf

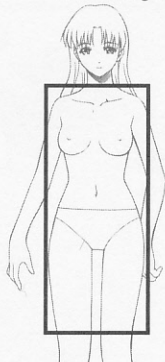


Le bassin est plus large que les épaules.



Dessinez des doigts de chérubin bien dodus, légèrement plus fins aux extrémités.

Le rectangle



Les épaules sont à peu près aussi larges que le bassin.



Dessinez de longs doigts effilés.

Le triangle inversé



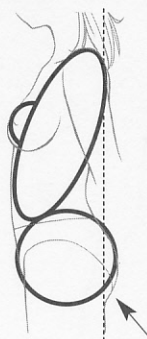
Les épaules sont plus larges que le bassin.



Les jointures des doigts sont larges, pour donner un aspect anguleux.

Point clé du profil : les fesses Faites attention à l'épaisseur des bras et des poignets et au galbe des mollets.

Schéma structurel pour une corpulence moyenne



La taille ne s'affine pas et les fesses sont saillantes.

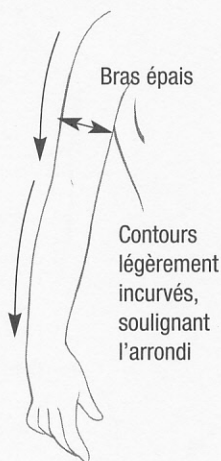
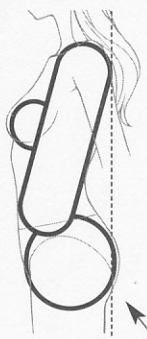
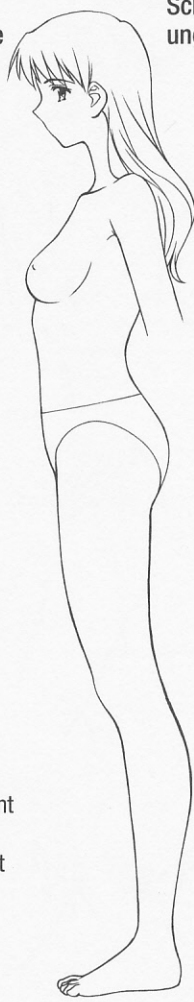


Schéma structurel pour une corpulence élancée



L'épaule et la pointe des fesses sont quasiment alignées.

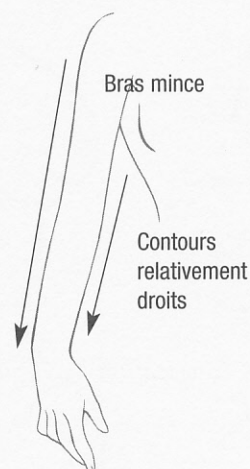
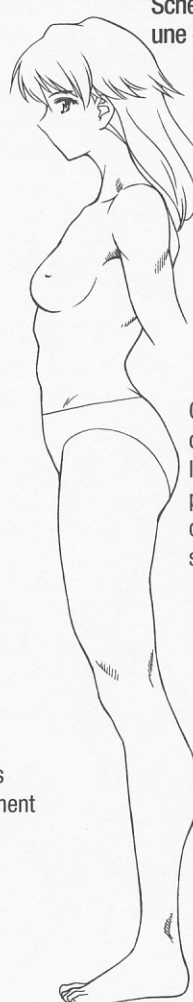


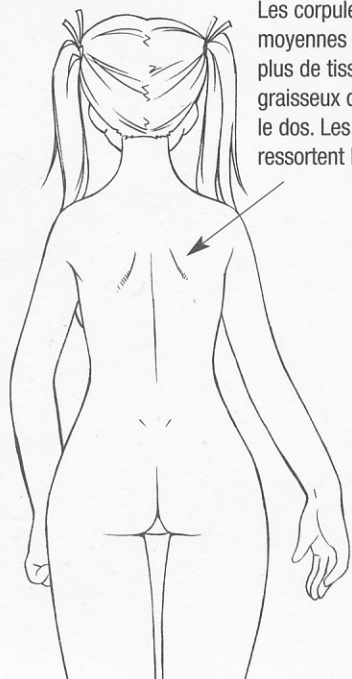
Schéma structurel pour une corpulence athlétique



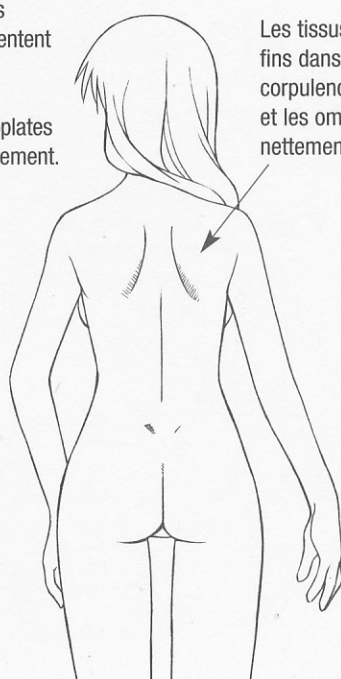
Comme les muscles des épaules et la poitrine sont particulièrement développés, les fesses sont moins saillantes.



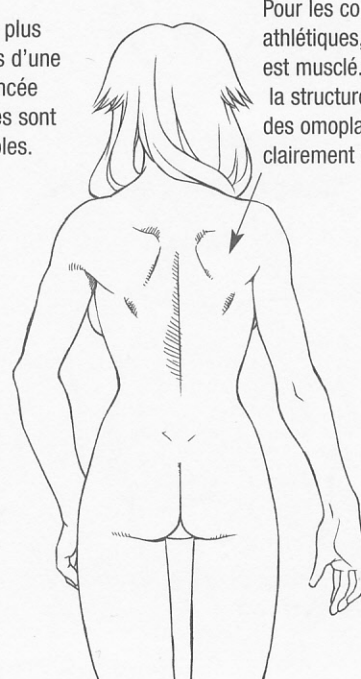
Point clé de la vue de dos : les omoplates



Les corpulences moyennes présentent plus de tissus graisseux dans le dos. Les omoplates ressortent légèrement.



Les tissus sont plus fins dans le cas d'une corpulence élancée et les omoplates sont nettement visibles.



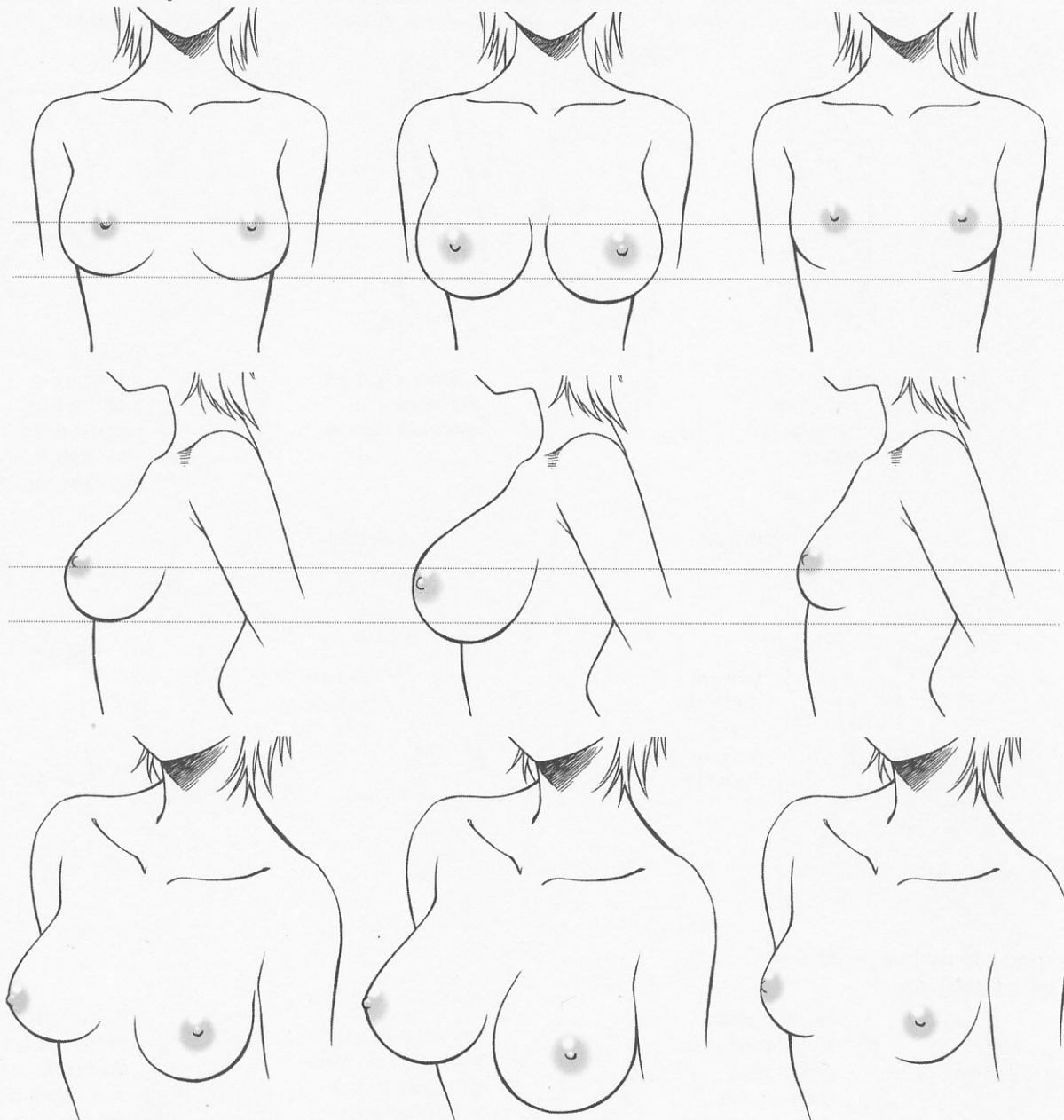
Pour les corpulences athlétiques, le dos est musclé. Toute la structure osseuse des omoplates est clairement visible.

Les différents types de poitrine

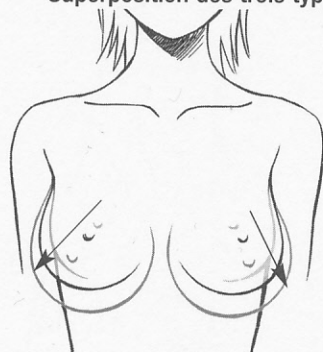
Moyenne

Généreuse

Menue



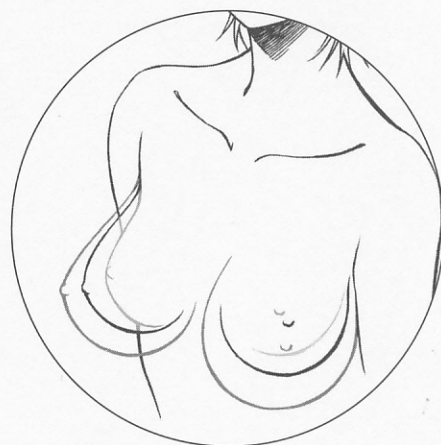
Superposition des trois types



Les seins se développent
vers l'extérieur



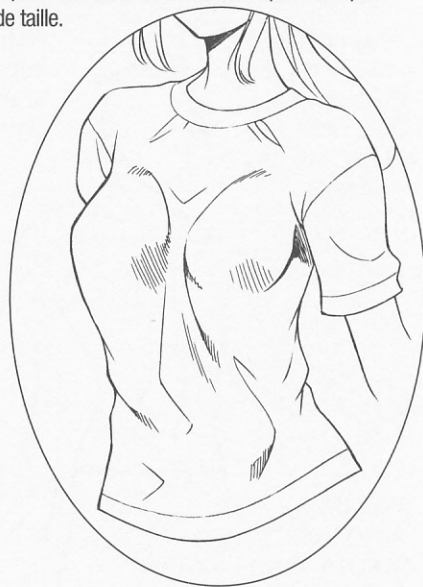
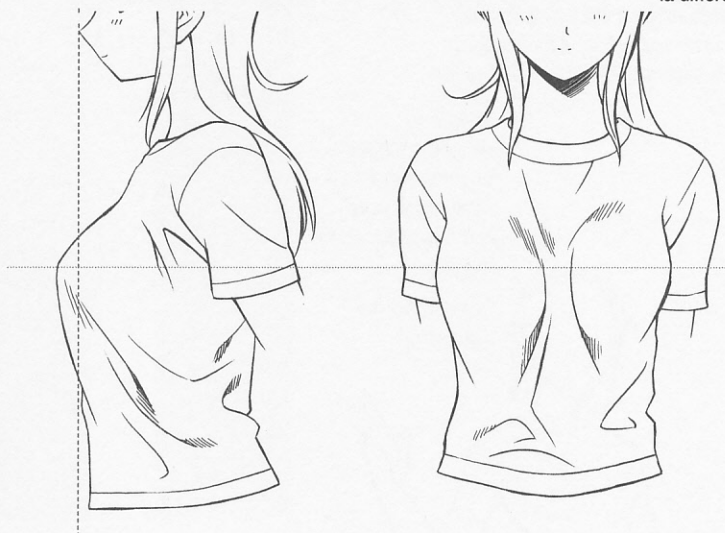
Plus les seins sont
volumineux, plus
leur extrémité tend
à dépasser le bout
du nez.



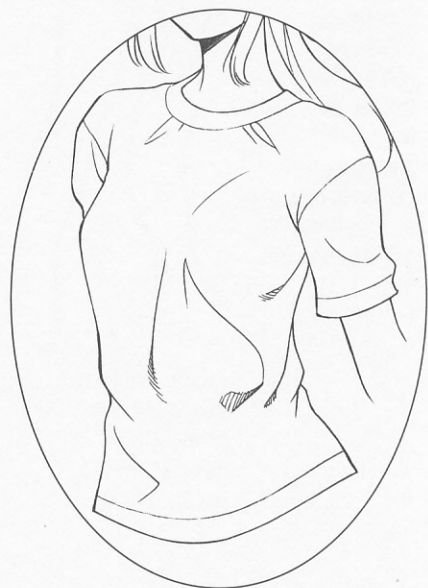
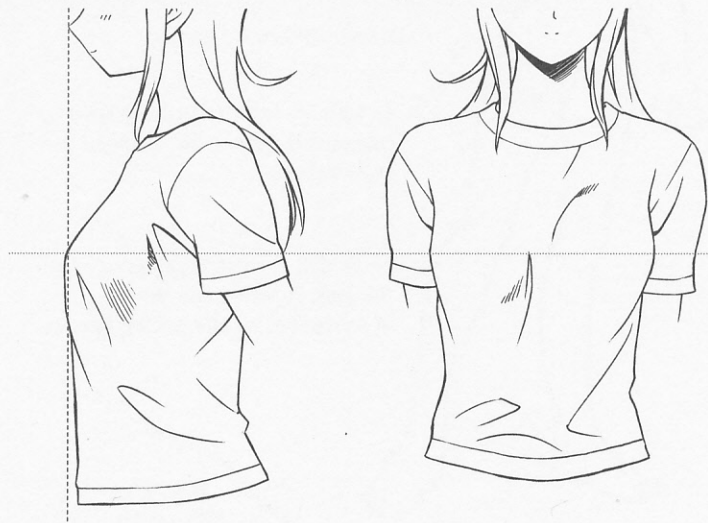
En portant un tee-shirt

Pour les seins moyens, la poitrine est modérément soulignée.

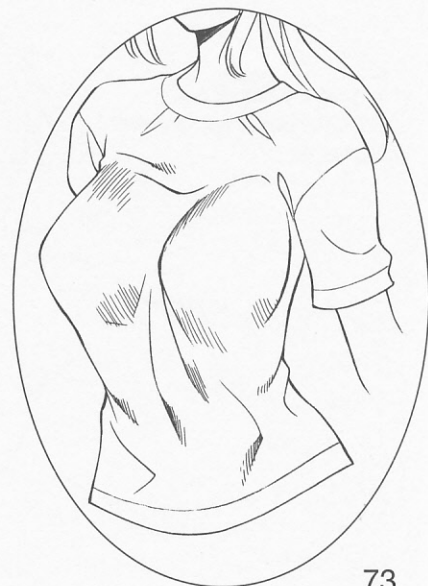
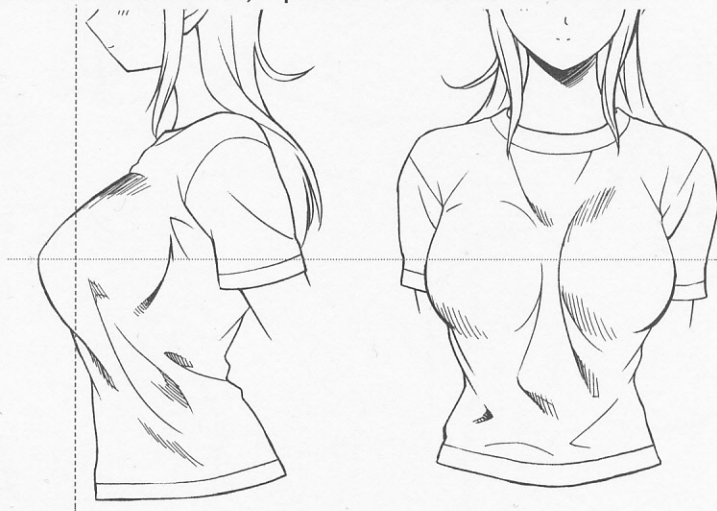
Dessinez peu de plis pour les petites poitrines et des plis profonds pour les fortes poitrines. Utilisez des hachures pour marquer la différence de taille.



Pour les poitrines menues, on utilise la représentation de base.

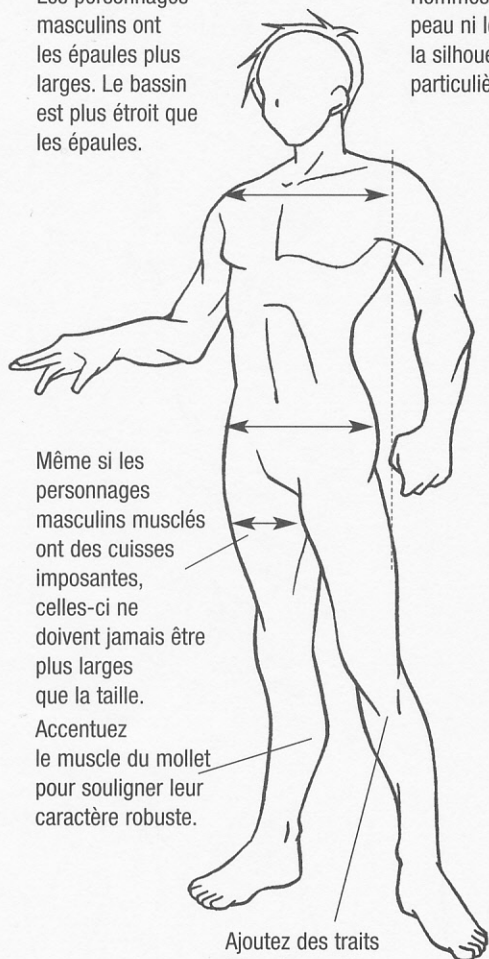


Pour les seins volumineux, la poitrine est accentuée à l'extrême.



Les silhouettes masculines et féminines

Les personnages masculins ont les épaules plus larges. Le bassin est plus étroit que les épaules.

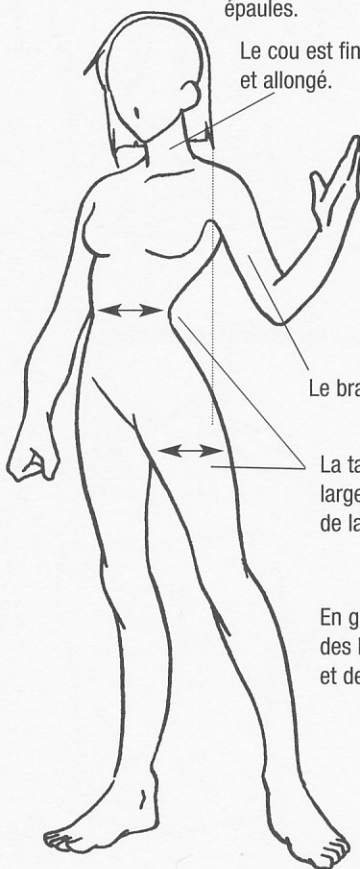


Même si les personnages masculins musclés ont des cuisses imposantes, celles-ci ne doivent jamais être plus larges que la taille.

Accentuez le muscle du mollet pour souligner leur caractère robuste.

Ajoutez des traits faisant ressortir la rotule pour marquer un physique rude.

Hommes et femmes n'ont pas la même peau ni le même squelette. Les détails de la silhouette demandent donc une attention particulière.



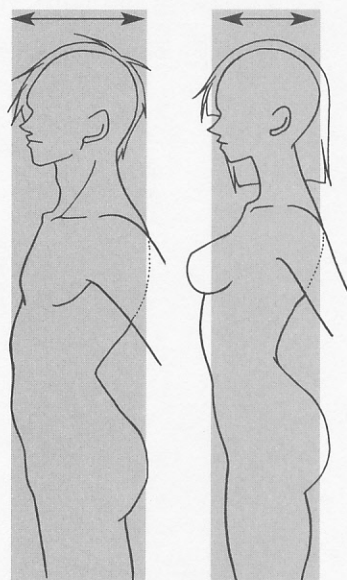
Le bassin des personnages féminins doit être aussi large, voire plus large, que leurs épaules.

Le cou est fin et allongé.

Le bras est mince et gracieux.

La taille est svelte et peut être aussi large que la partie la plus épaisse de la cuisse.

En général, les muscles et les os des bras, du ventre, des genoux et des jambes ne sont pas représentés.



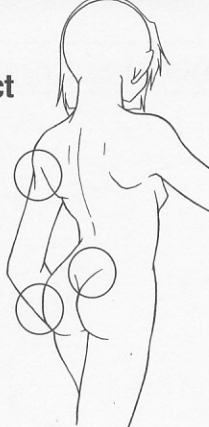
Le torse masculin est plus épais que le torse féminin.

Les gros bras aux muscles saillants se distinguent clairement des bras féminins.



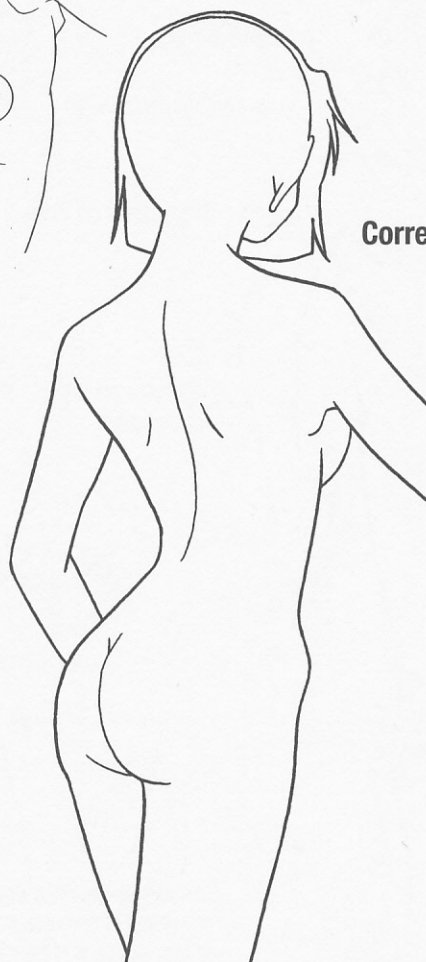
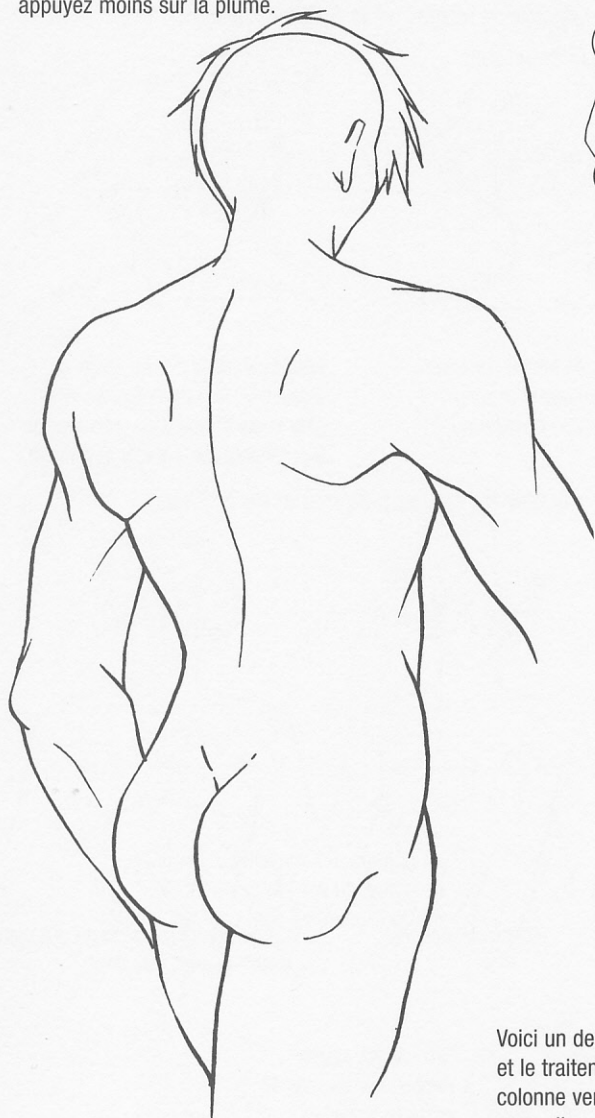
Les contours des corps masculins et féminins requièrent également différents types de traits. Pour les femmes, tracez des traits plus fins et appuyez moins sur la plume.

Incorrect

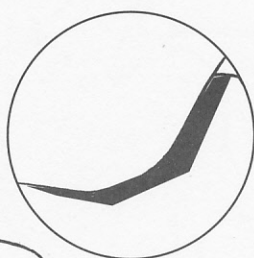
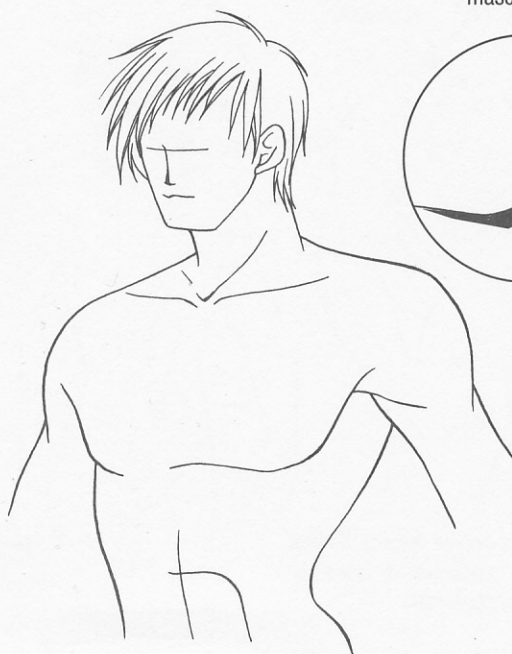


Voici un dessin de qualité médiocre, où les contours ainsi que les omoplates et les fesses ont été traités comme ceux d'un personnage masculin.

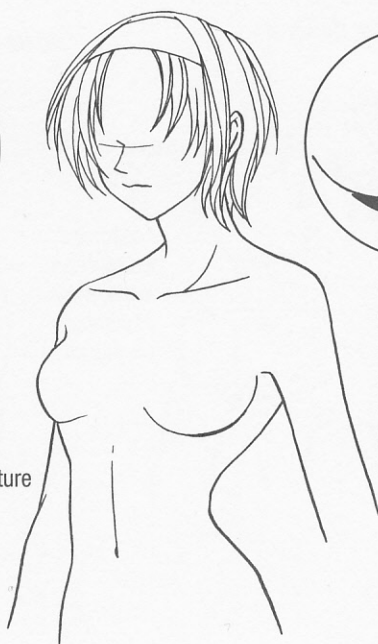
Correct



Voici un dessin de bonne qualité, où les traits sont harmonieux et le traitement des différentes parties du dos (omoplates, colonne vertébrale et fesses) diffère de celui du personnage masculin.



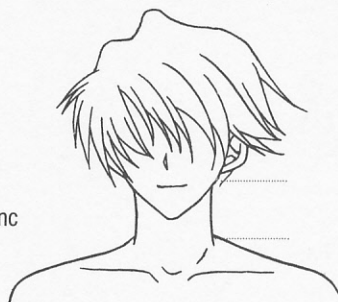
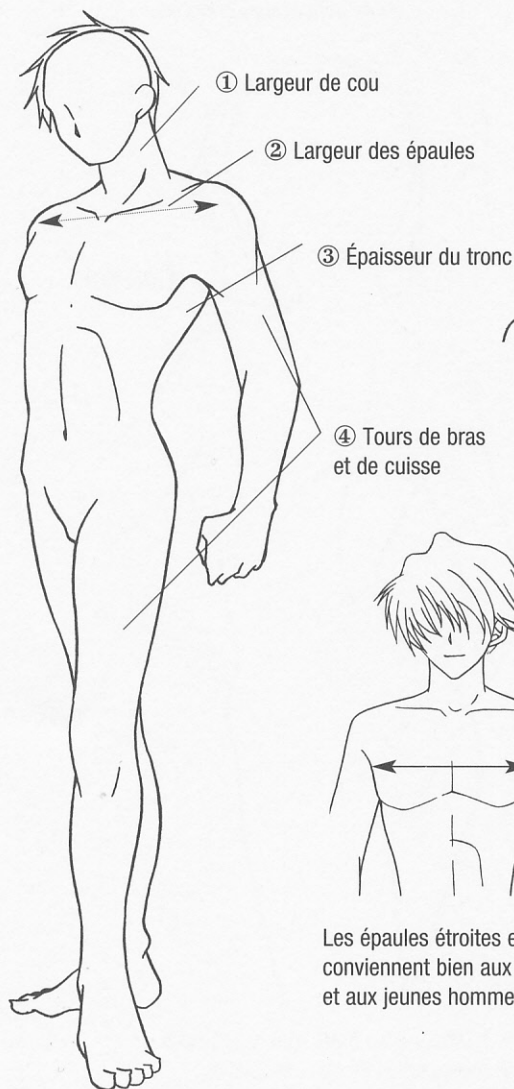
Dessinez des ombres anguleuses rappelant la densité et la fermeté de la musculature masculine.



Dessinez des ombres en croissant de lune pour donner du volume aux courbes féminines.

Traits distinctifs des silhouettes masculines

Ajuster la largeur et la hauteur du cou

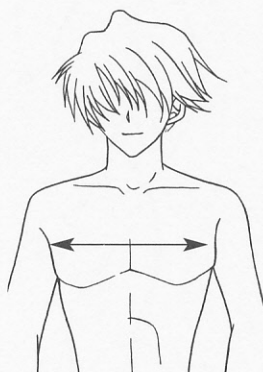


Un cou long et mince convient à un personnage masculin soucieux de son apparence.

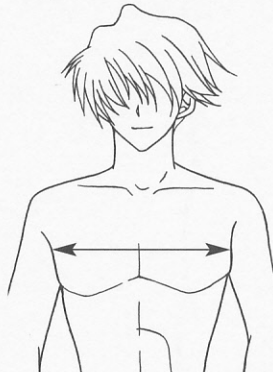


Bien qu'il ait la même carrure d'épaules, son cou plus court et plus large donne à ce personnage un physique plus trapu et musclé.

Ajuster les largeurs de cou et de poitrine



Les épaules étroites et le cou fin conviennent bien aux adolescents et aux jeunes hommes élancés.

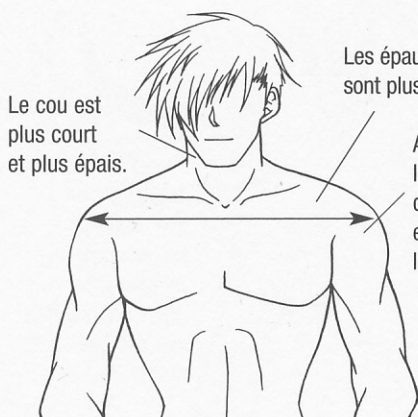


Carrure moyenne



Ce personnage est large d'épaules. Dotez-le d'un cou court.

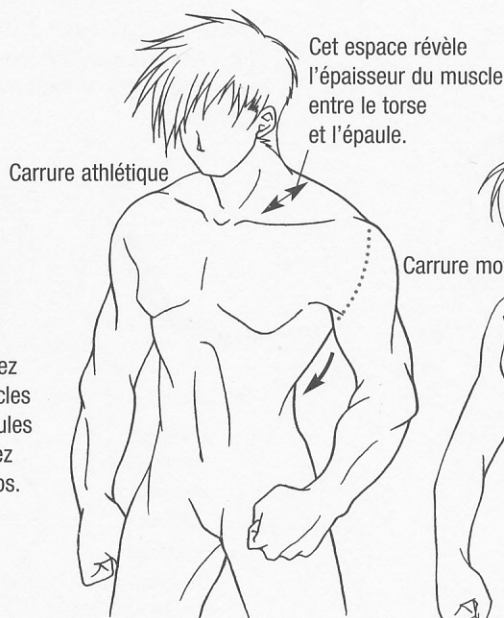
Ajuster l'épaisseur du torse



Le cou est plus court et plus épais.

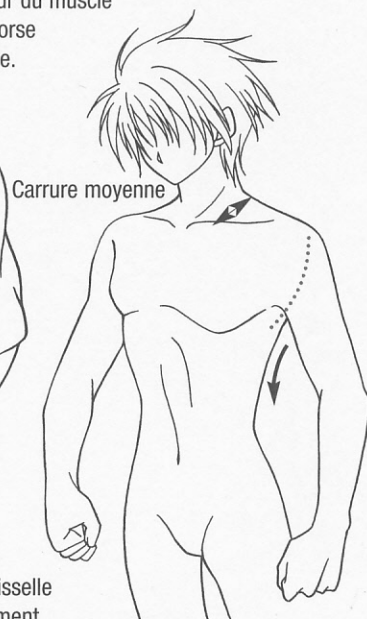
Les épaules sont plus larges.

Accentuez les muscles des épaules et gonflez les biceps.



Carrure athlétique

Cet espace révèle l'épaisseur du muscle entre le torse et l'épaule.



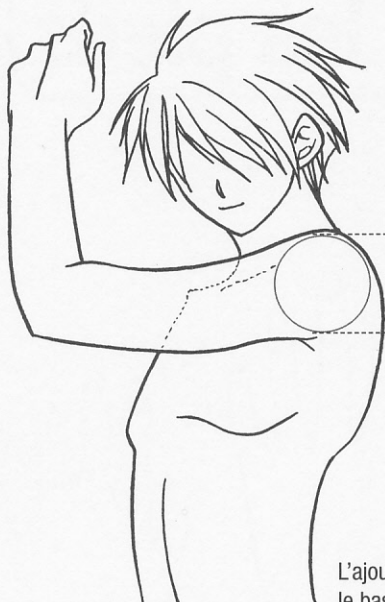
Carrure moyenne

La courbe reliant l'aisselle à la taille est un élément fondamental.

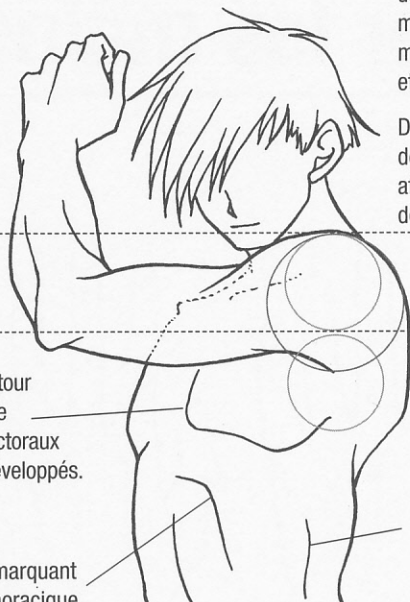
Distinguer une carrure moyenne d'une carrure athlétique

Les éléments clés permettant de distinguer une carrure moyenne d'une carrure plus massive sont le cou, la poitrine et les bras.

Dotez le personnage plus musclé de bras environ 1,5 fois plus gros, afin de bien le distinguer de la carrure moyenne.



Ce contour suggère des pectoraux bien développés.



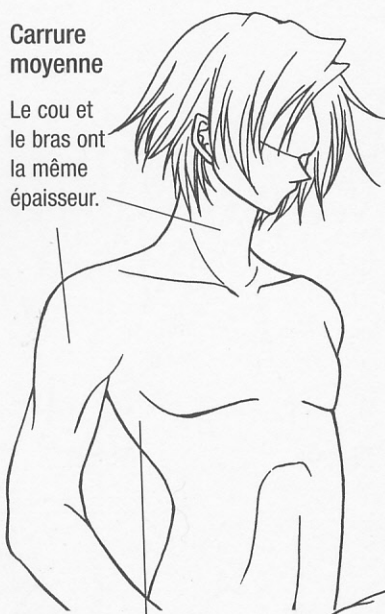
Muscles des flancs

Évitez de dessiner trop de muscles sur le ventre des personnages de carrure moyenne : restez sobre.

L'ajout de ce trait, marquant le bas de la cage thoracique, accentue l'impression de fermeté des abdominaux.

Carrure moyenne

Le cou et le bras ont la même épaisseur.



La poitrine forme une courbe convexe.

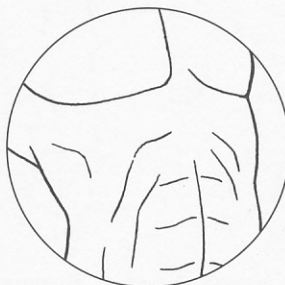
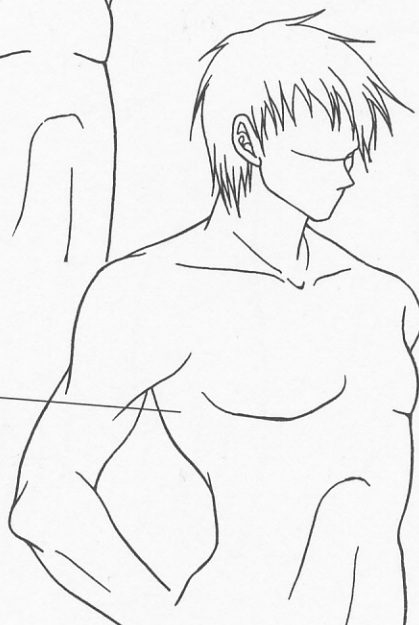
Carrure athlétique



Le personnage athlétique a la poitrine bombée.



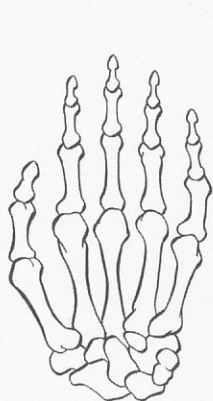
Vous pouvez marquer la différence de corpulence en jouant sur l'épaisseur et la hauteur des cous, les tours de bras et de poitrine, même si le ventre est rendu de la même manière.



Sur ce dessin, les muscles de l'abdomen sont accentués.

Dessiner les mains et les pieds

Les mains



Homme



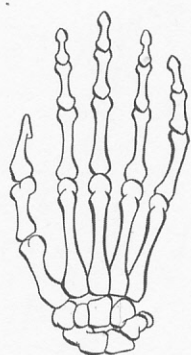
Homme âgé



Femme



Enfant



Homme



Homme âgé



Femme



Enfant



Homme



Homme âgé



Femme



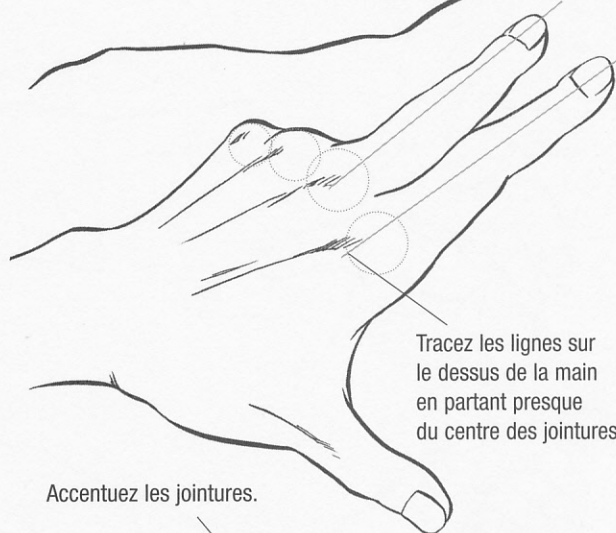
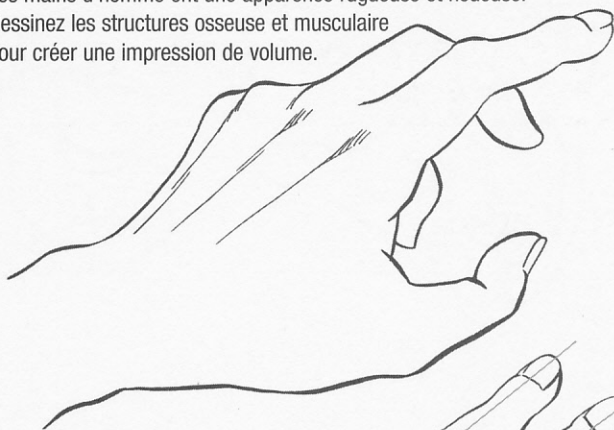
Femme âgée



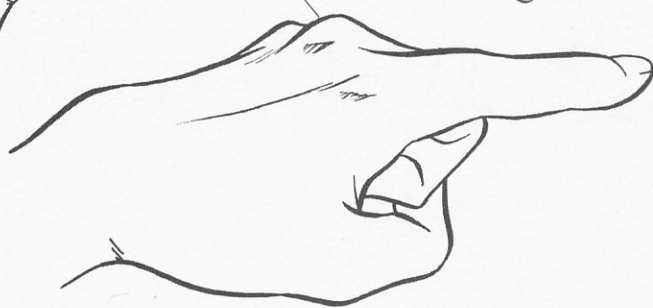
Enfant

Traits employés sur le dessus des mains

Les mains d'homme ont une apparence rugueuse et noueuse. Dessinez les structures osseuse et musculaire pour créer une impression de volume.



Accentuez les jointures.

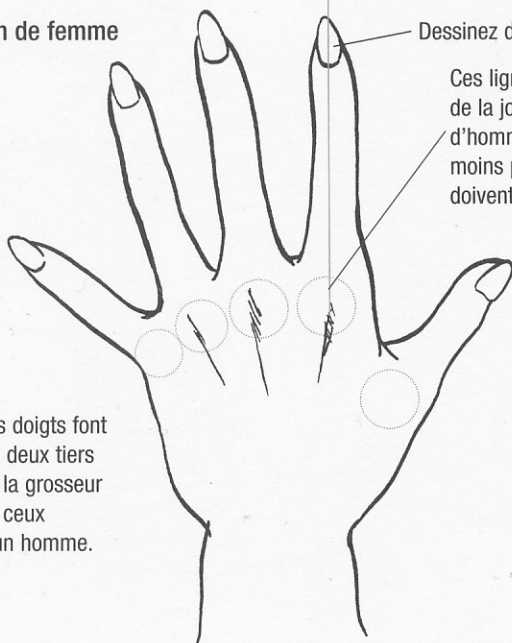


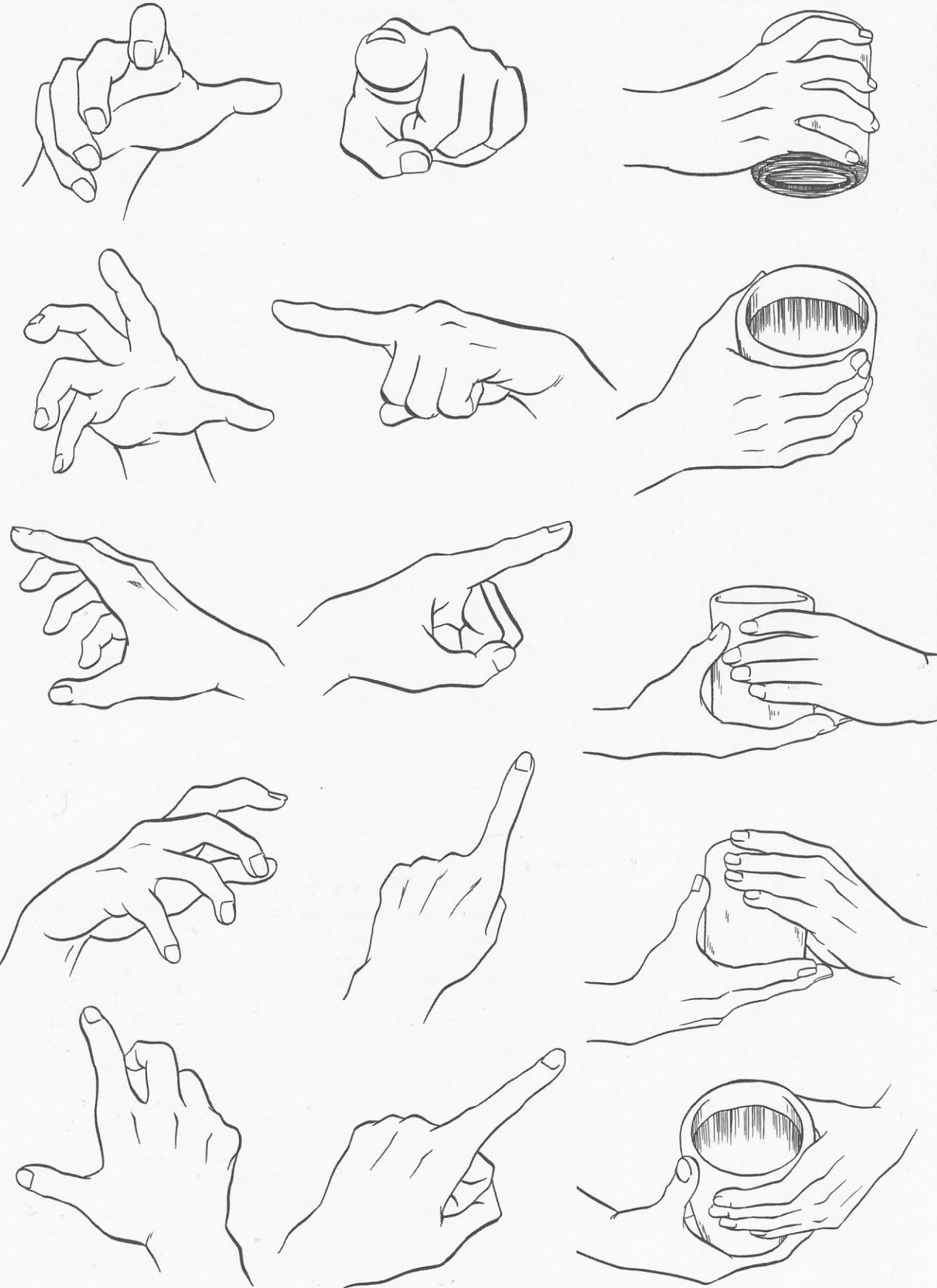
Main de femme

Dessinez de longs ongles fuselés

Ces lignes partent presque du centre de la jointure, comme pour les mains d'homme. Cependant, les jointures sont moins proéminentes. Ces traits incurvés doivent rester courts et fins.

Les jointures sont estompées.

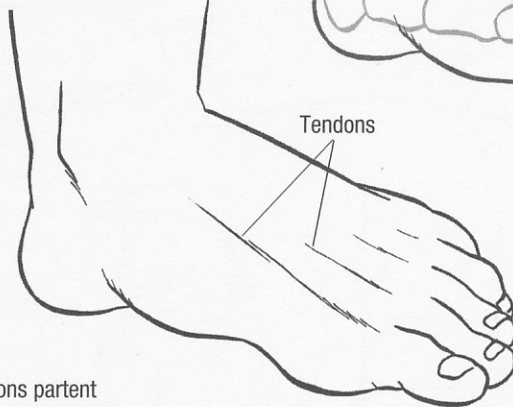
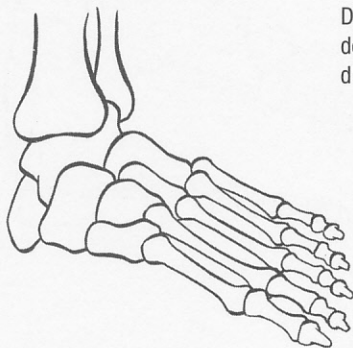




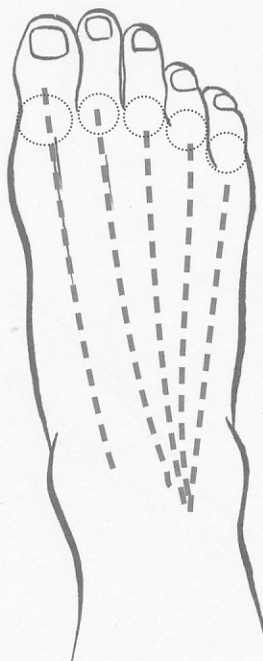
Les pieds

Lignes visibles sur le dessus du pied

Dessinez les tendons pour donner au pied l'aspect d'un pied masculin.



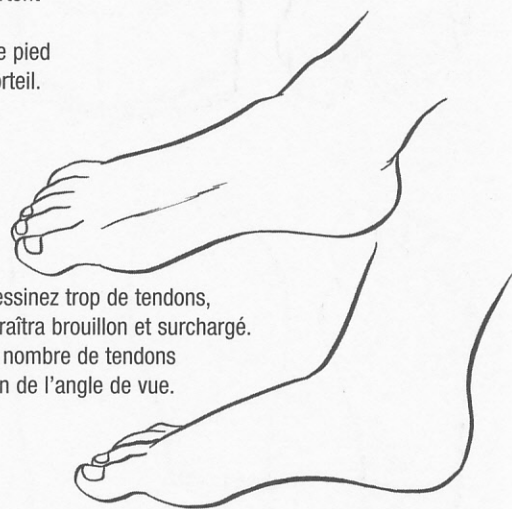
Les tendons situés sous la peau forment des sillons sur le dessus du pied.



Les tendons partent du centre de la jointure des orteils.



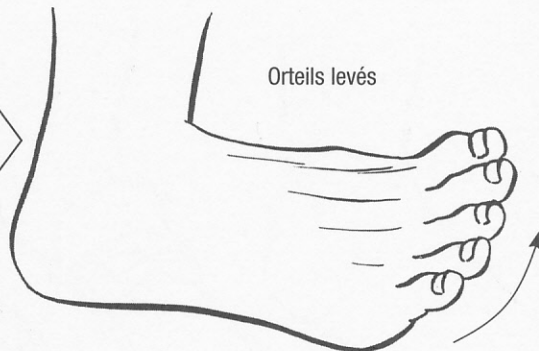
Les tendons ressortent lorsqu'on exerce une pression sur le pied ou qu'on lève un orteil.



Si vous dessinez trop de tendons, le pied paraîtra brouillon et surchargé. Limitez le nombre de tendons en fonction de l'angle de vue.



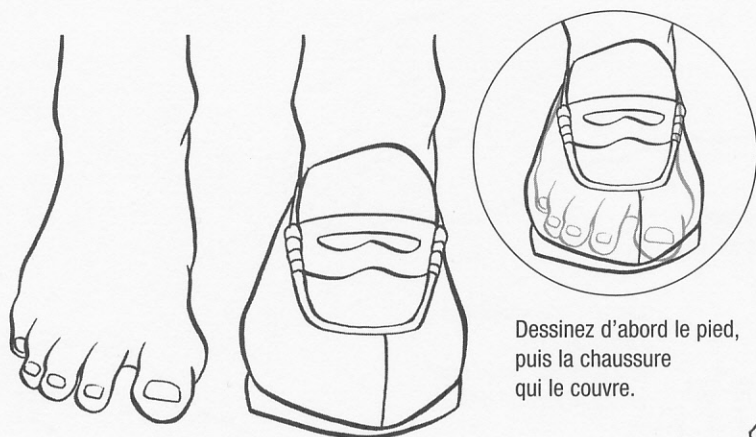
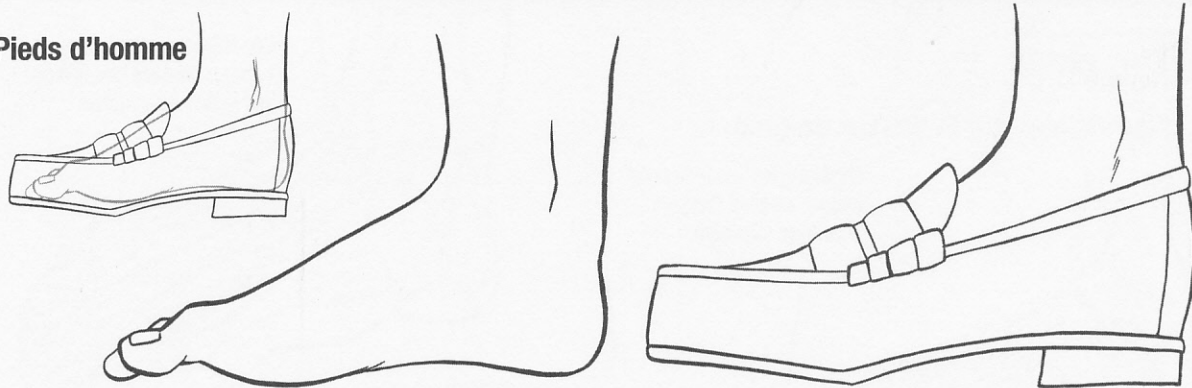
Pied au repos



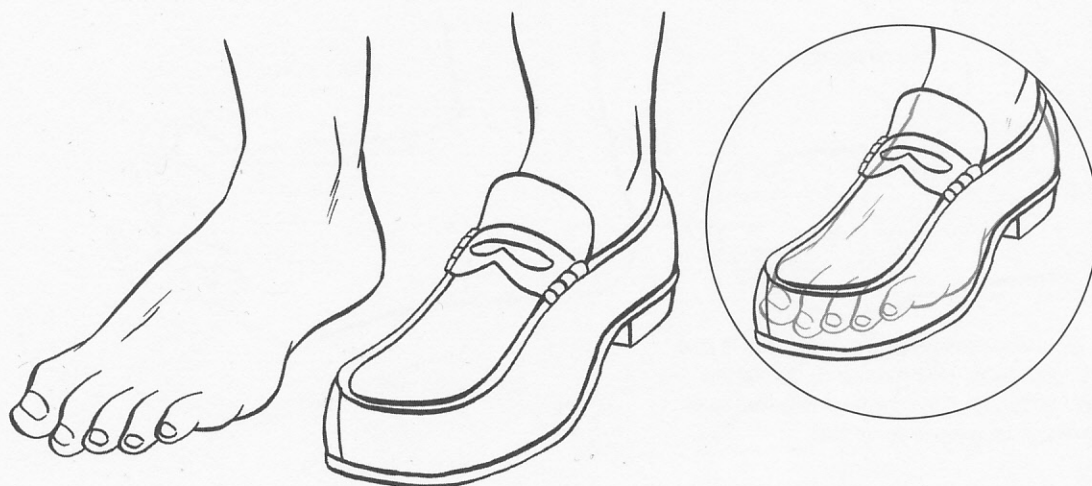
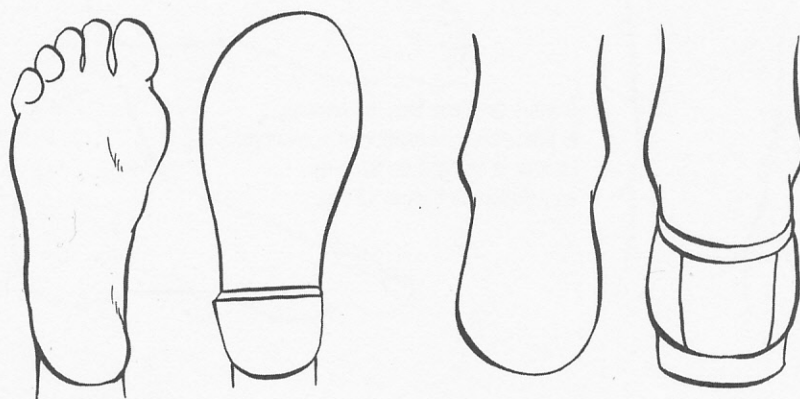
Orteils levés

En général, les tendons sont visibles même quand le pied est au repos. Néanmoins, il est possible de les omettre, afin de mieux faire la distinction lorsque les orteils sont levés ou qu'une pression est exercée sur le pied.

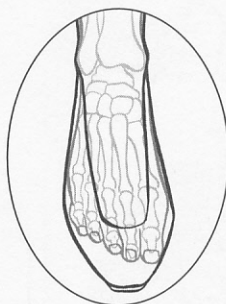
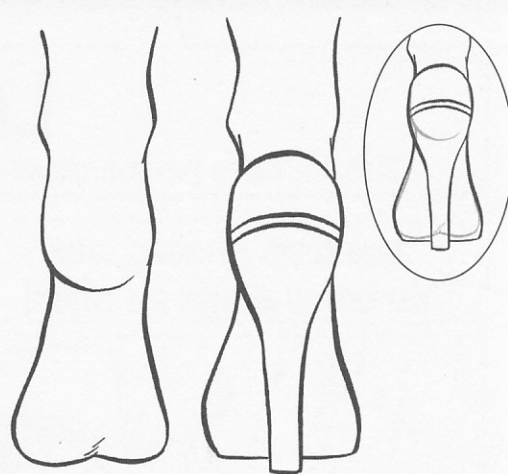
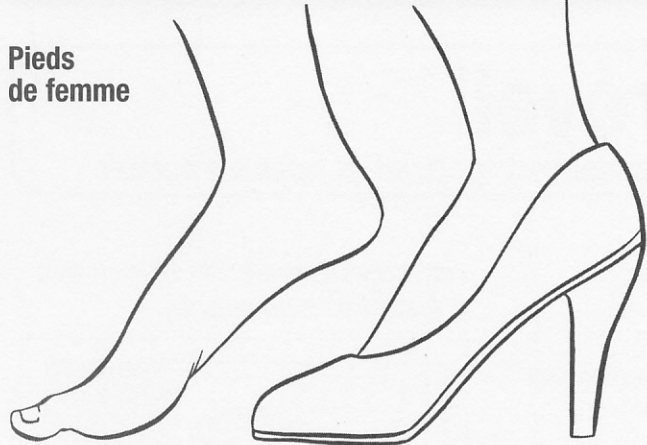
Pieds d'homme



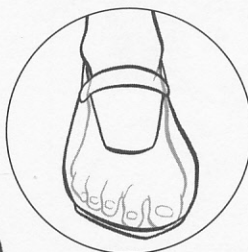
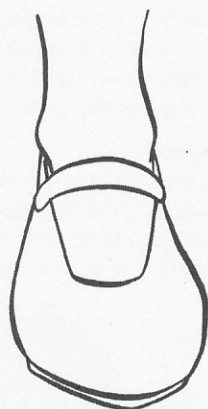
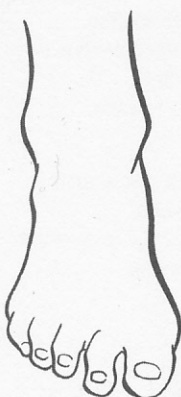
Dessinez d'abord le pied,
puis la chaussure
qui le couvre.



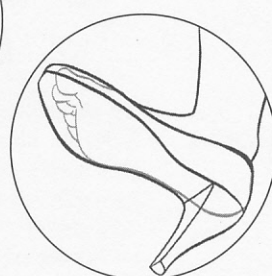
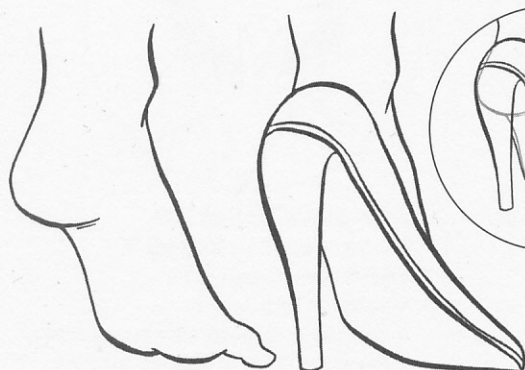
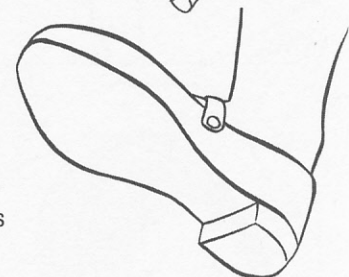
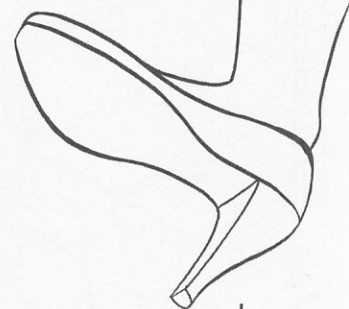
Pieds de femme



Remarquez que le bout
des chaussures à talon
n'épouse pas la forme
des orteils.



Quand vous dessinez
des chaussures plates
ou des chaussures
de sport, commencez par
le contour, comme si vous
enveloppez le pied.



Le réveil

Dessiner des personnages en mouvement (portrait et mise en scène)

Les trois phases clés du personnage au réveil



Le personnage dort.

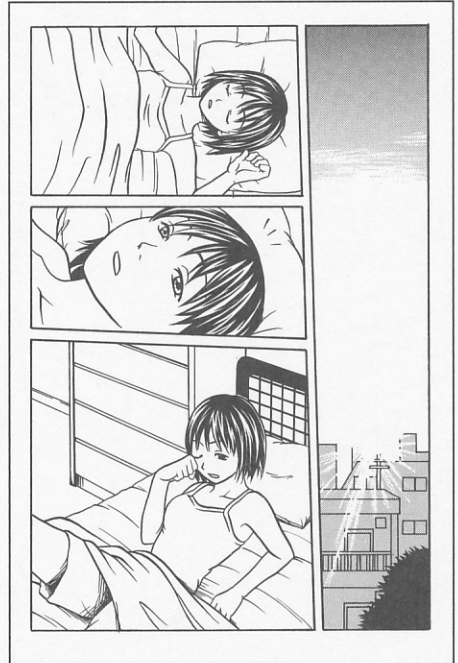


Le personnage ouvre les yeux.



Le personnage se lève.

Les scènes de réveil sont extrêmement courantes dans les mangas.



La première planche du manga correspond souvent à un plan de situation, où la première case décrit le lever du soleil, indiquant que la scène se situe au matin ou à l'aube.

Remarques

- Les mouvements et les changements d'angle constituent aussi des éléments clés.
- Les expressions du visage et du corps permettent d'illustrer le caractère du personnage.



1. Le personnage dort

- Quelle expression lit-on sur son visage ?
- Comment est-il lorsqu'il dort ?
- Où et quand dort-il ?



2. Le personnage ouvre les yeux.

- Se réveille-t-il immédiatement ? Est-il encore engourdi, grognon ?
- Dans quelle position dort-il ?
- Dans quelles circonstances se réveille-t-il ? Quelle est sa personnalité ?

Ces éléments déterminent l'étape suivante, celle du lever.



3. Le personnage se lève

- A-t-il du mal à sortir de son lit ?
- Est-il alerte et enjoué ?
- Saute-t-il hors du lit ?
- Soulignez le contraste entre le personnage endormi et le même personnage éveillé.

Ces éléments révèlent le caractère du personnage.

Exemples de compositions pour une scène d'éveil



Mise en valeur du personnage endormi

Pour mettre l'accent sur un personnage endormi, on dessine généralement la scène jusqu'à ce qu'il ouvre les yeux et on omet la case où il se lève.

Panne de réveil !

Ce genre de scène sert généralement à montrer un personnage se réveillant en catastrophe. C'est une forme de portrait répandue, généralement basée sur l'idée que le personnage a trop dormi.



La plupart du temps, les mangakas n'ont pas la possibilité de développer les scènes d'éveil sur un grand nombre de planches. Elles servent d'introduction à la présentation du personnage ou à un incident dans le récit révélant sa personnalité ou sa vie privée.



Un réveil nonchalant

Voici une scène paisible tirée du quotidien. On pourrait combiner les deux cases du début en supprimant la première, qui montre le soleil ou le ciel, et en ajoutant un rai de lumière éclairant le personnage dans la deuxième.

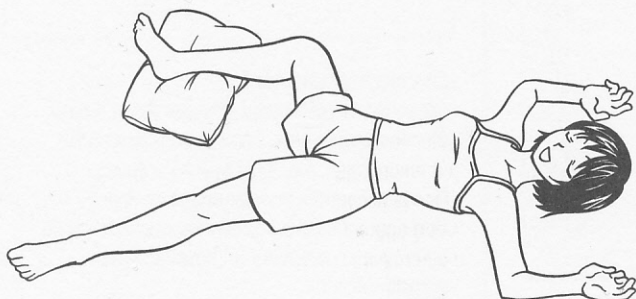
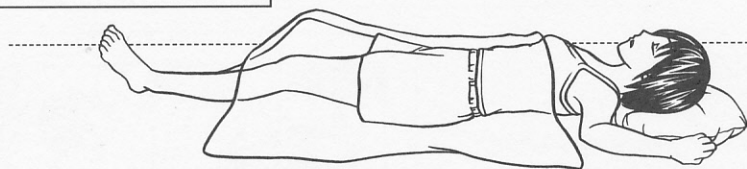
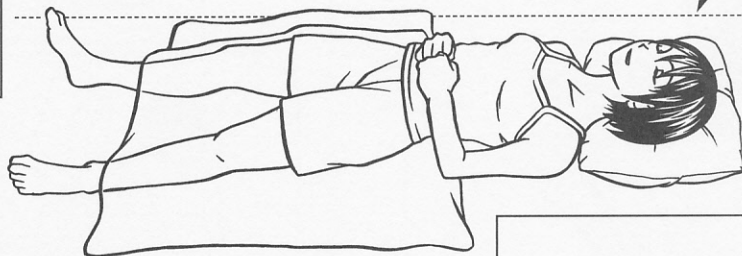
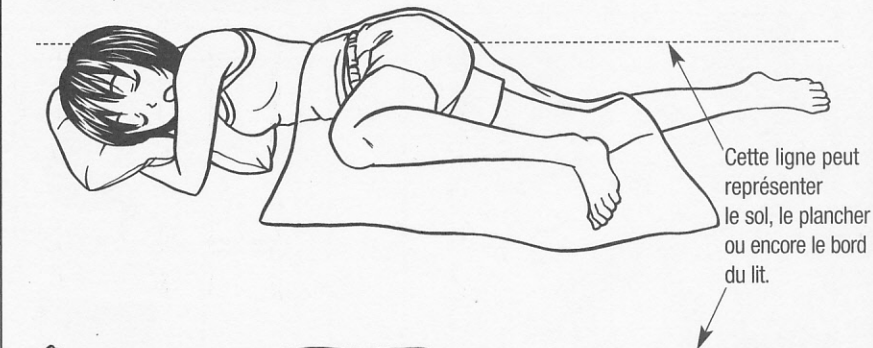
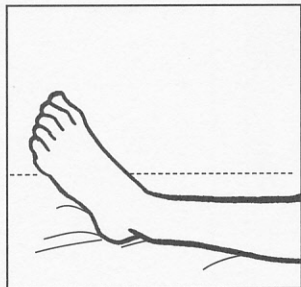


Développement lent

Ce genre de scène peut occuper jusqu'à deux planches, voire plus. Dans la première partie, le personnage dort, puis ouvre les yeux. Dans la seconde, le personnage se lève. Cette approche est possible ou quand le matin ou le réveil constituent un développement narratif majeur.

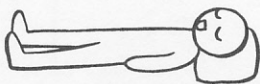
Positions de dormeur

Il n'est pas nécessaire de dessiner tout le corps quand le personnage dort. Vous pourriez même gagner en clarté en ne le faisant pas. Cependant, quand vous recadrez un personnage, n'oubliez pas de dessiner aussi les parties non visibles, en dehors des cases, pour vous assurer que la silhouette est correctement tracée.



Positions du lever

①



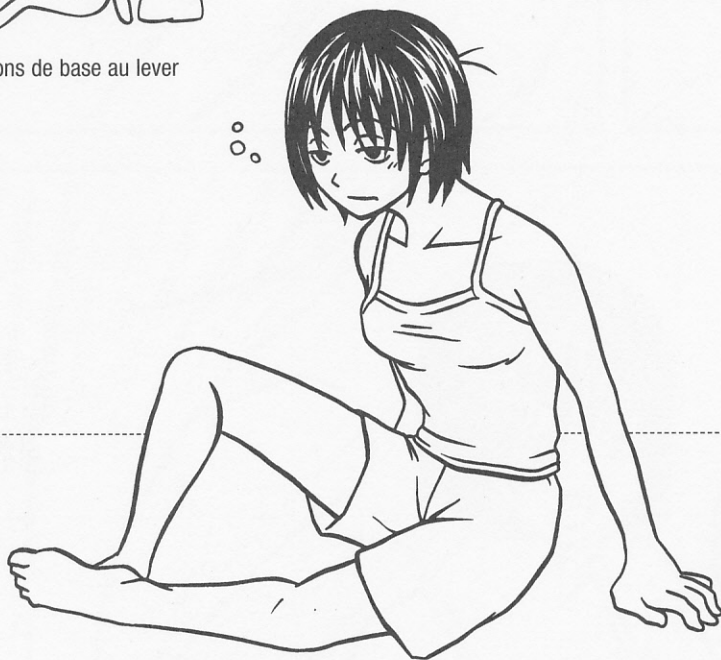
②



③



Positions de base au lever

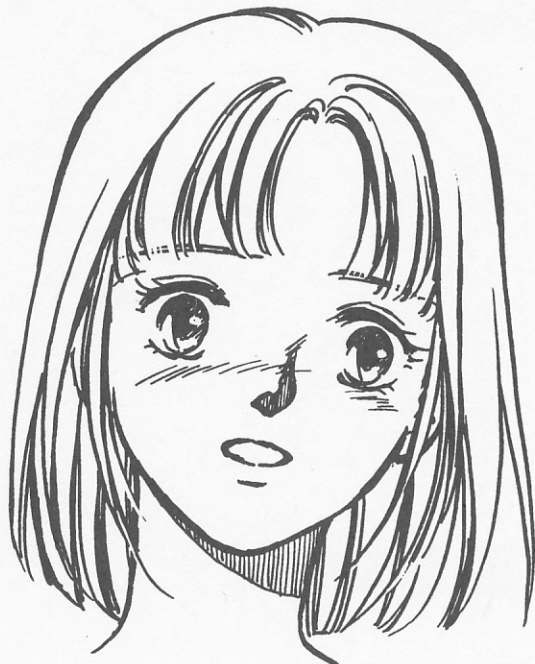
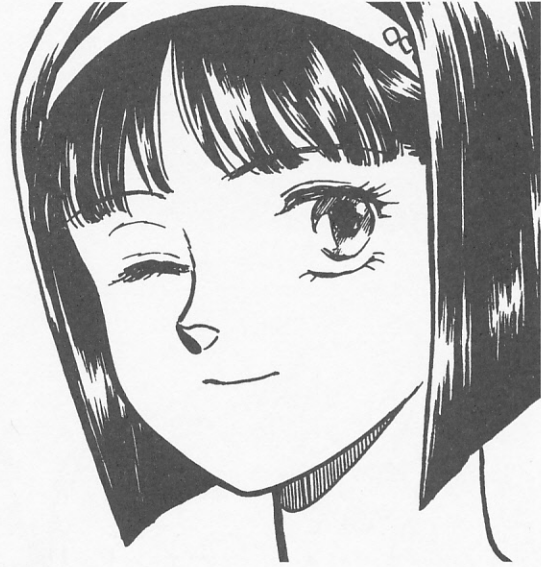


Exemple : un réveil en sursaut



Chapitre 3

Les expressions du visage



Transcrire toutes les expressions imaginables

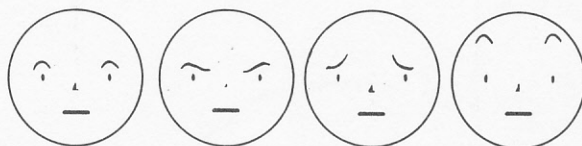
Exprimer des émotions grâce aux sourcils

Utiliser les sourcils



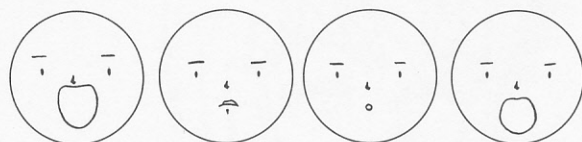
Exprimer des émotions en modifiant uniquement les sourcils :

Correct



Cas où l'on modifie les autres traits du visage, mais pas les sourcils :

Incorrect



Joie, plaisir

Colère, inquiétude

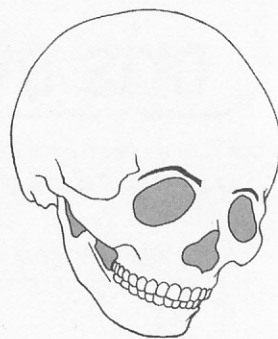
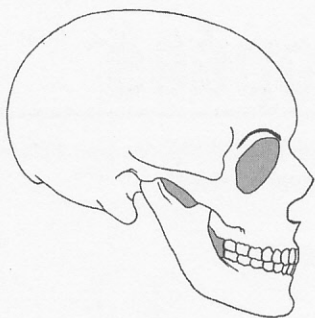
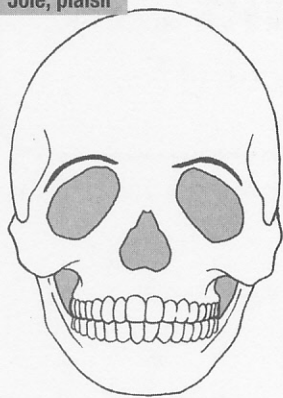
Tristesse, chagrin

Étonnement

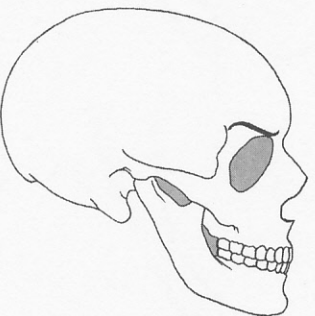
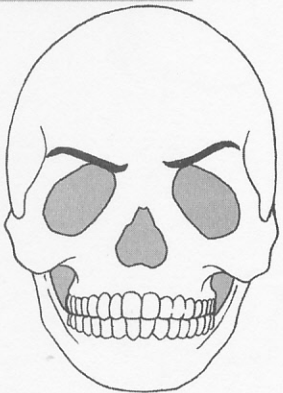
Exprimer des émotions grâce aux sourcils

Joie, plaisir

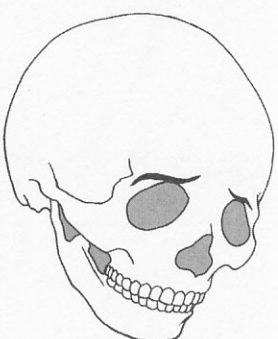
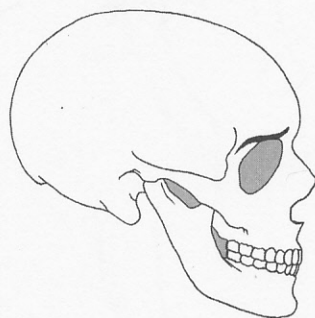
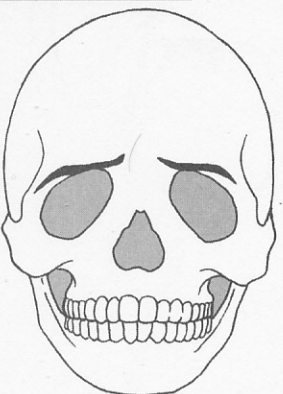
La joie, la colère, le chagrin et le plaisir sont généralement considérés comme les quatre émotions de base. Néanmoins, sur le plan visuel, la différence entre joie et plaisir est ténue. C'est pourquoi j'ai greffé à cette liste l'étonnement, émotion très largement employée dans le manga.



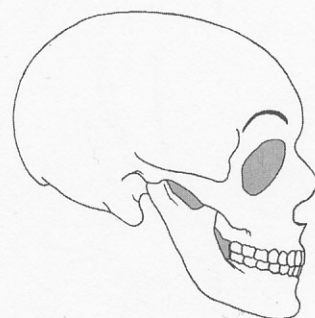
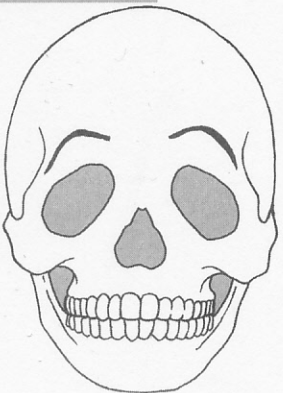
Colère, inquiétude



Tristesse, chagrin



Étonnement



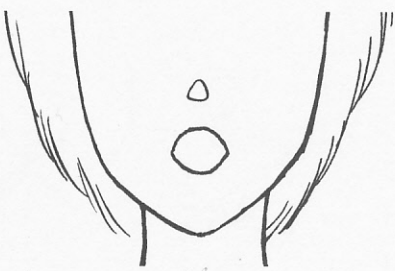
Mouvements de la bouche : cris et onomatopées

Ces illustrations recensent les formes de bouche les plus couramment utilisées pour traduire les émotions d'un personnage. Elles sont essentielles pour dessiner des personnages vraiment expressifs.

Vue de trois quarts

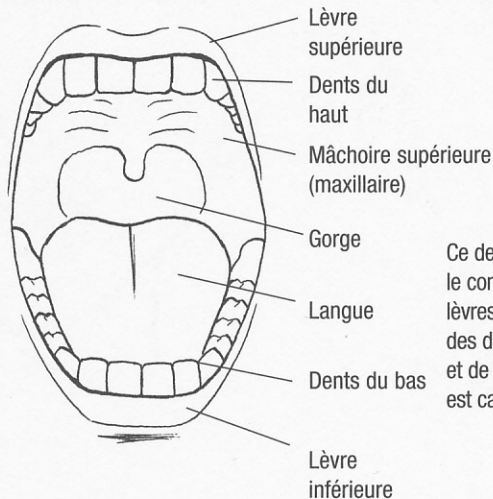
Vue de face

Vue de profil

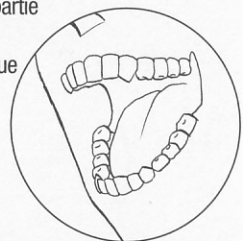


Dessiner l'intérieur de la bouche

Anatomie de la bouche



Ce dessin montre le contour des lèvres. Une partie des dents et de la langue est cachée.



Exemples d'expressions typiquement mangas



Quand la bouche est juste entrouverte, ne tracez que le contour des lèvres.



Ici, seul le contour de la bouche est visible. Les dents et la langue ont été volontairement omises.



Dents du haut uniquement



Langue uniquement



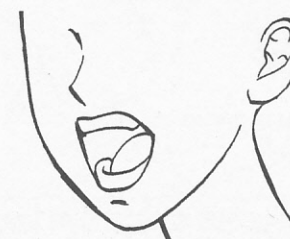
Dents du haut et langue



Commissures des lèvres retroussées



Dents du bas légèrement découvertes



Bouche réaliste : langue, dents du haut et dents du bas



Quand la bouche s'ouvre, la mâchoire inférieure s'abaisse. La mâchoire supérieure ne bouge pas.



On a fréquemment recours aux traits de mouvement quand le personnage hurle.



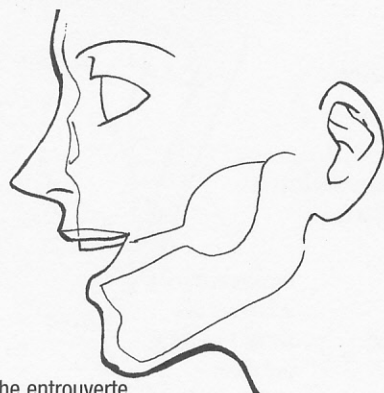
Finition en trame (dégradé)



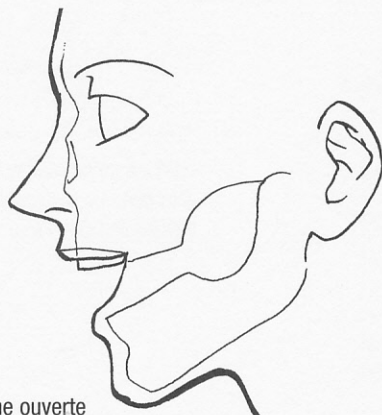
Finition en trame (pointillés)

Gros plans sur la bouche

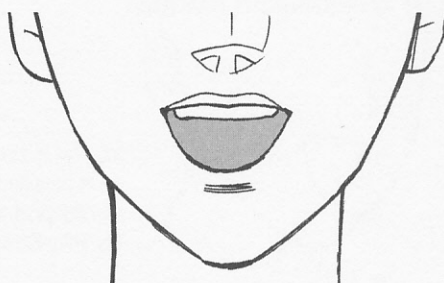
Il est parfois utile de dessiner certains détails de la bouche lorsque le personnage est en gros plan.



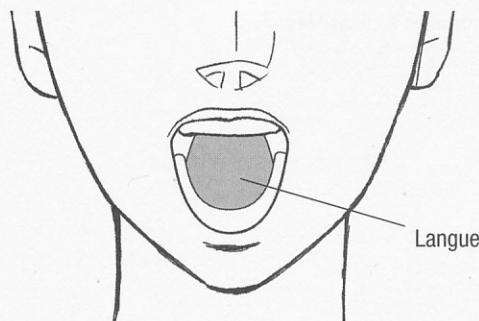
Bouche entrouverte



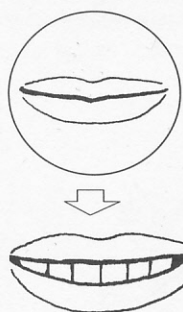
Bouche ouverte



Bouche grande ouverte



Bouches sinistres et inquiétantes : dessiner des demi-sourires réalistes



Dans la réalité, les dents sont visibles même quand la bouche est entrouverte. Dans les mangas, si vous dessinez les dents, cela donnera un air sinistre ou effrayant. Ainsi, évitez de dessiner les dents.



L'intérieur de la bouche est naturellement sombre. En noircissant l'intérieur de la bouche ou en traçant le contour des dents vous créez un malaise – à moins que vous ne réalisiez un manga réaliste.

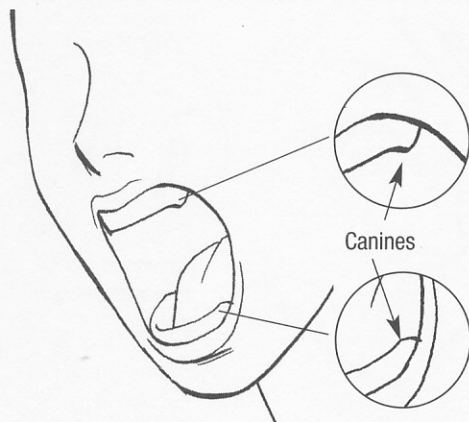
Montrer les dents : exagération des traits dans le portrait réaliste



Ceci est un portrait réaliste de style relativement neutre. Les dents sont représentées en un seul bloc et non individuellement.



Pour crier, la bouche s'ouvre en grand, découvrant les dents du bas et la langue. Dessinez-les avec des traits simples.



Ici, on a ajouté un trait sur la langue pour renforcer l'effet réaliste. Comme la bouche est grande ouverte, les canines sont visibles. Leur longueur est souvent accentuée pour les vampires ou les démons.

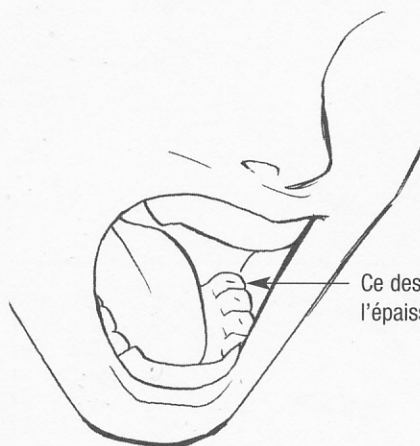
Quand la bouche est grande ouverte, l'intérieur des joues se gonfle.



Voici un autre exemple de cri laissant paraître une grande partie de la mâchoire inférieure.

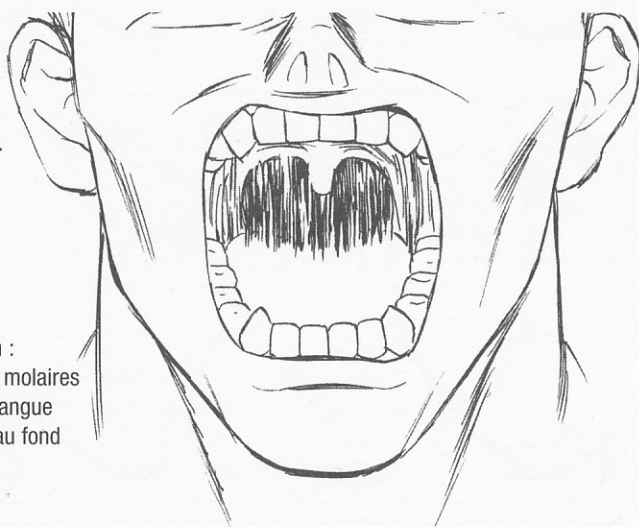


Laissez un petit espace entre le contour des molaires et celui des dents de devant, pour mettre en évidence l'épaisseur caractéristique des molaires.



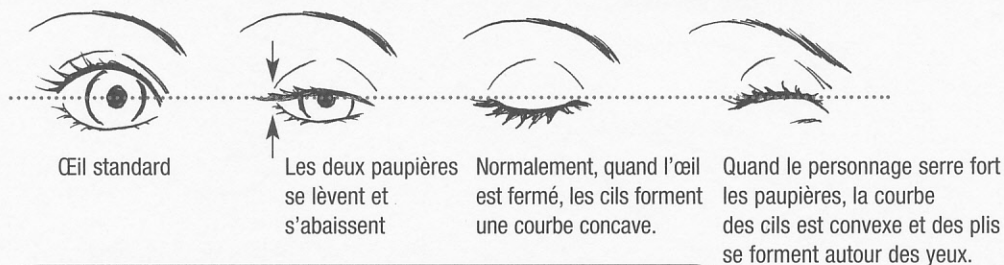
Ce dessin accentue l'épaisseur des molaires.

Ici, l'ouverture de la bouche est maximale, pour un cri à pleins poumons. La mâchoire supérieure, qui est en fait immobile, semble bouger et former des plis autour du nez, sur les joues et sous les yeux. Des sillons apparaissent sur le front.



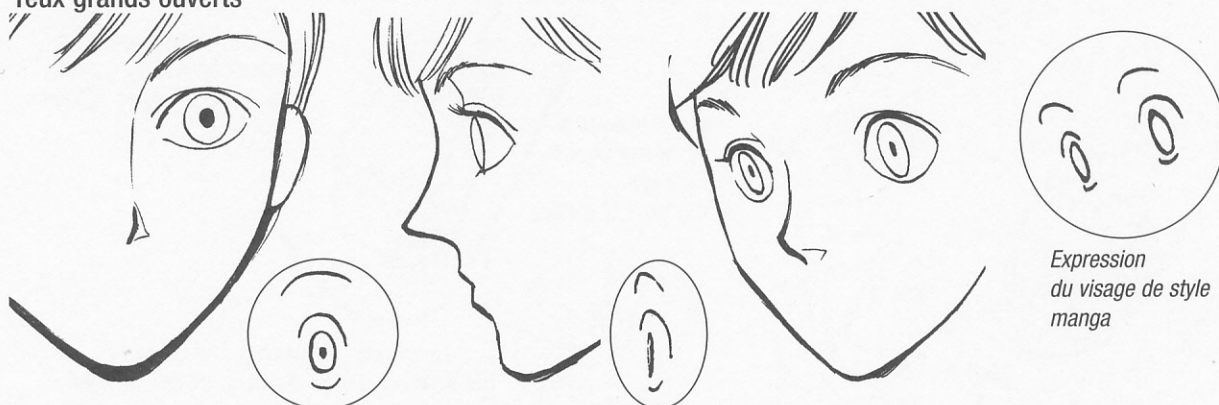
Cette bouche est ouverte au maximum : les dents de devant, les canines et les molaires sont représentées de façon fidèle. La langue est volontairement omise et les traits au fond de la gorge donnent de la puissance à l'ensemble.

Des yeux expressifs



Modifier la forme des yeux pour transcrire les émotions

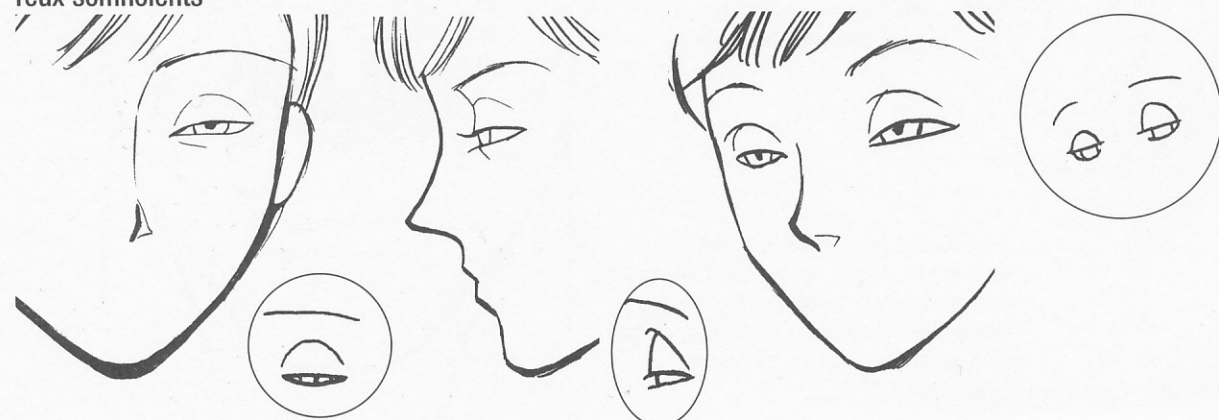
Yeux grands ouverts

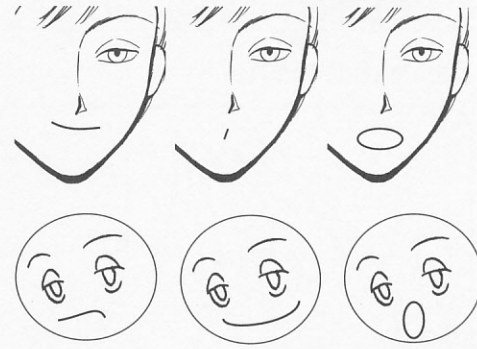
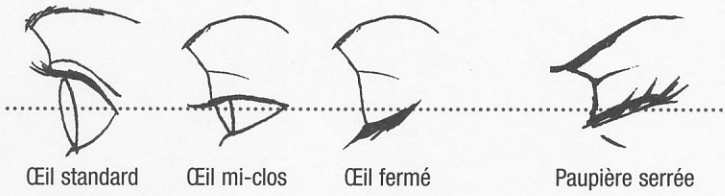


Yeux mi-clos



Yeux somnolents

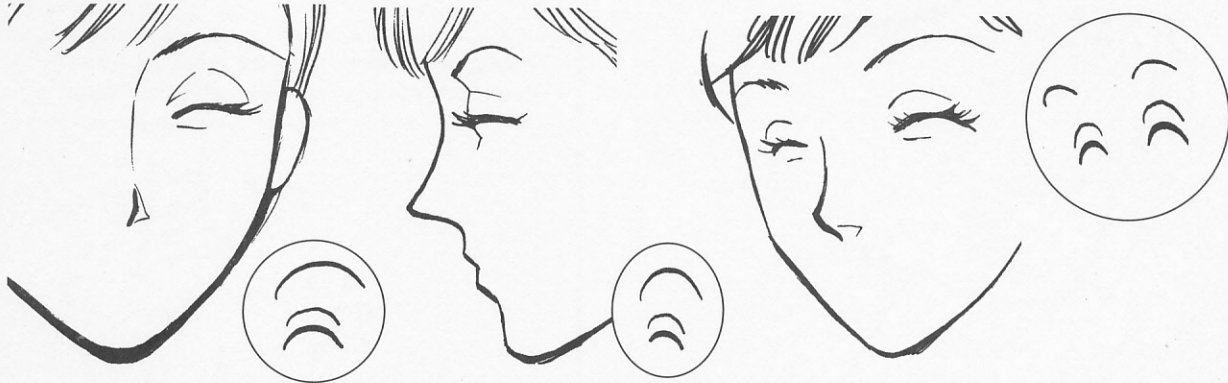




On peut créer toutes sortes d'expressions du visage en jouant sur la forme ou la position de la bouche, même quand les yeux et les sourcils ne changent pas.

Diverses expressions les yeux fermés

Demi-sourire



Expression neutre



Paupières serrées

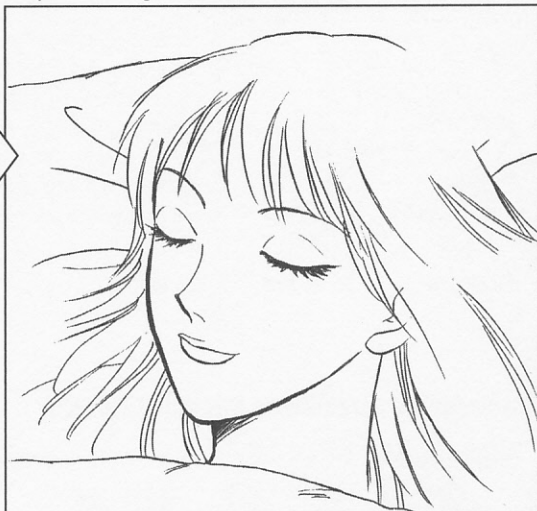


Exemples d'yeux fermés

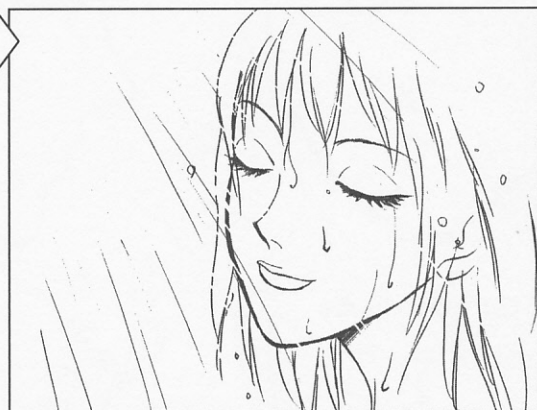
Vue de trois quarts



Dessin d'origine



Personnage endormi : adaptez le tombé des cheveux et dessinez le bord du matelas et les plis de l'oreiller.



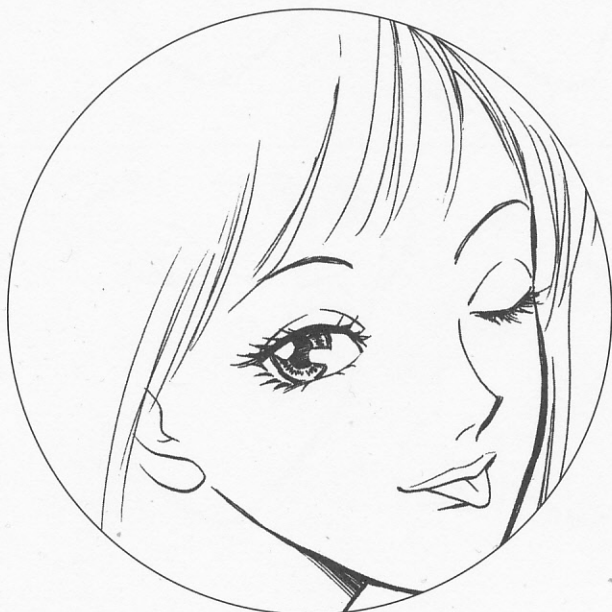
Scène de douche : dessinez de l'eau ou des gouttes de transpiration. Plaquez les cheveux contre le visage, pour montrer qu'ils sont mouillés.



Scène de repas : ajoutez des baguettes et un morceau de nourriture.



Clin d'œil



Vue de profil Les profils à l'horizontale ou en diagonale suggèrent que le personnage est allongé ou étendu.



Voici à gauche le dessin d'origine. Je l'ai fait basculer en diagonale ou à l'horizontale, pour que le personnage semble allongé ou ait l'air d'incliner la tête, de dormir, de manger et de lire.



Personnage endormi : j'ai fait pivoter l'original à 90° et dessiné le bord de la couette.



Ici, le personnage incline la tête. J'ai conservé le même angle (en fonction de la case) pour les scènes de repas et de lecture.

Hochement de tête



Scène de repas : j'ai dessiné une main et une fourchette et ajouté un trait au coin de la bouche, suggérant la mastication.



Scène de lecture : j'ai simplement ajouté un livre et une main.

Application pratique : la douche

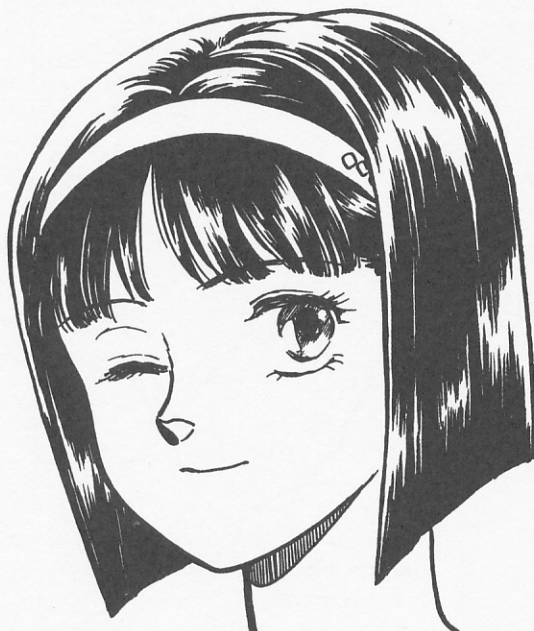


Sur ce dessin, j'ai modifié les yeux et la bouche pour créer un visage souriant, tandis que le mouvement des cheveux suggère une brise légère.

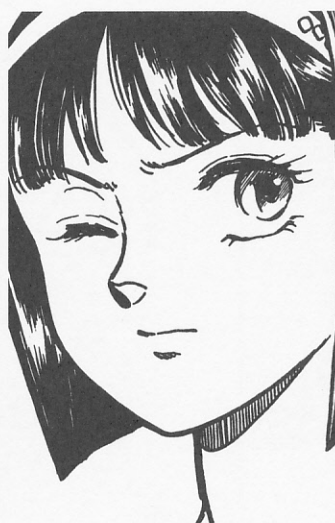
Combiner les traits pour traduire des émotions

Exemples d'émotions et d'expressions créées en combinant les traits du visage

Un œil fermé

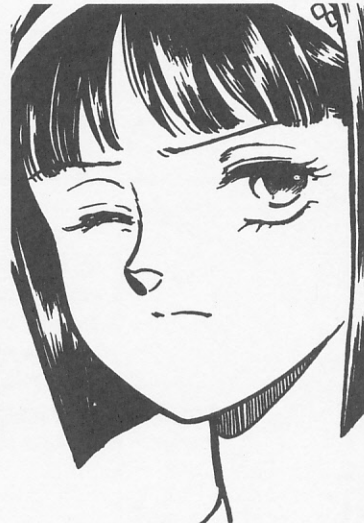


Sourcils : sourire
Bouche : sourire
→ Clin d'œil



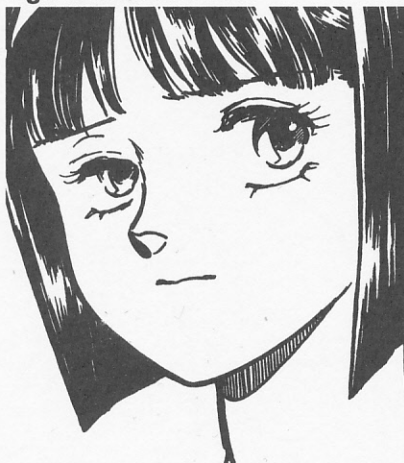
Sourcils : colère
Bouche : sourire
→ Perte de patience

Cette expression serait totalement différente si on modifiait légèrement l'angle ou la taille de la bouche.

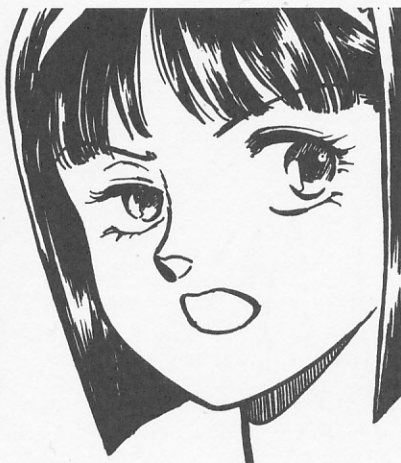


Sourcils : colère
Yeux : l'autre œil mi-clos
Bouche : colère
→ Mécontentement, reproche

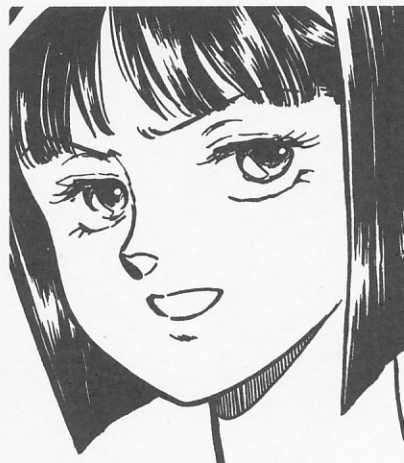
Ajuster la taille des yeux, avec un œil légèrement fermé



Sourcils : inquiétude
Bouche : sourire ironique
→ Regard lourd de sens, recherche de contact oculaire

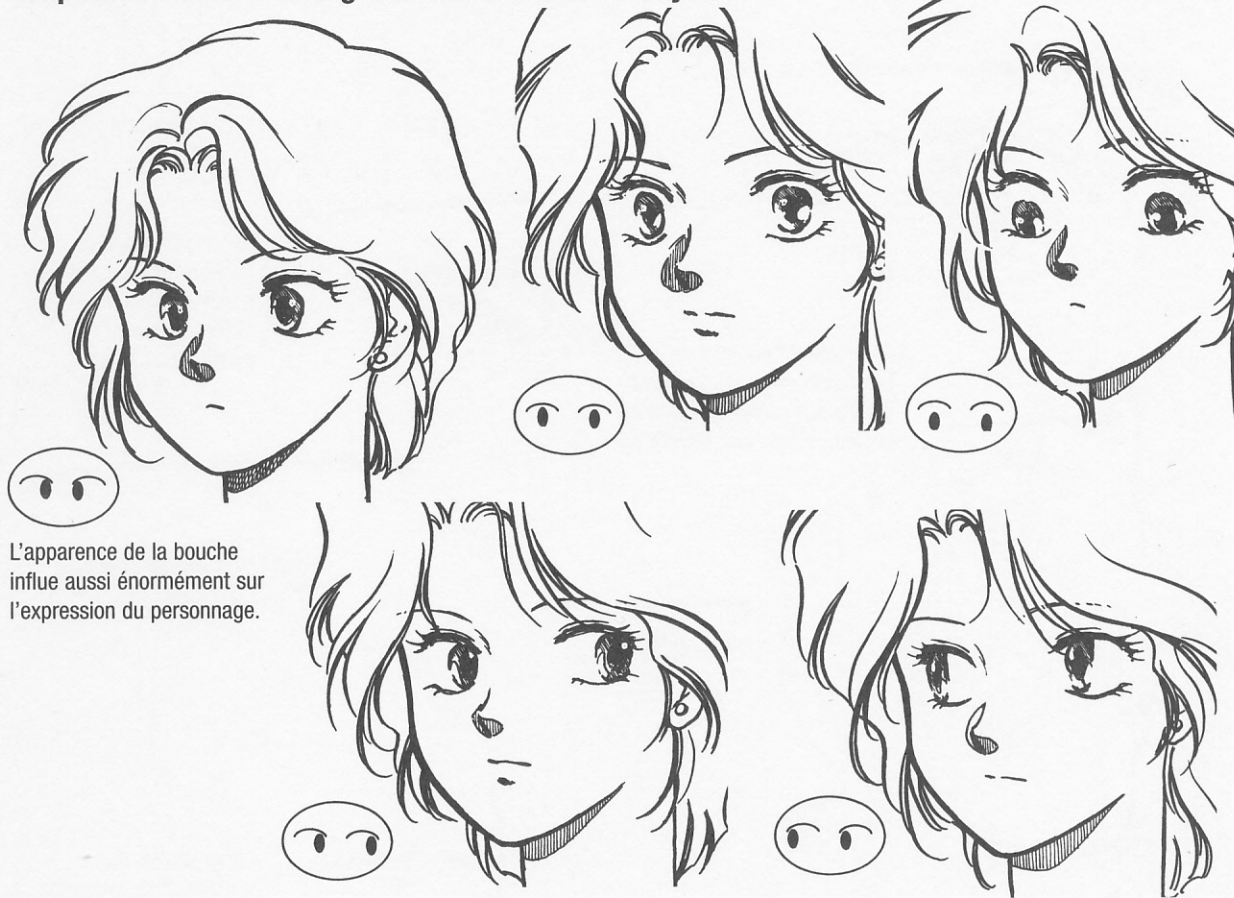


Sourcils : asymétriques
Bouche : ouverte
→ Objection, désapprobation



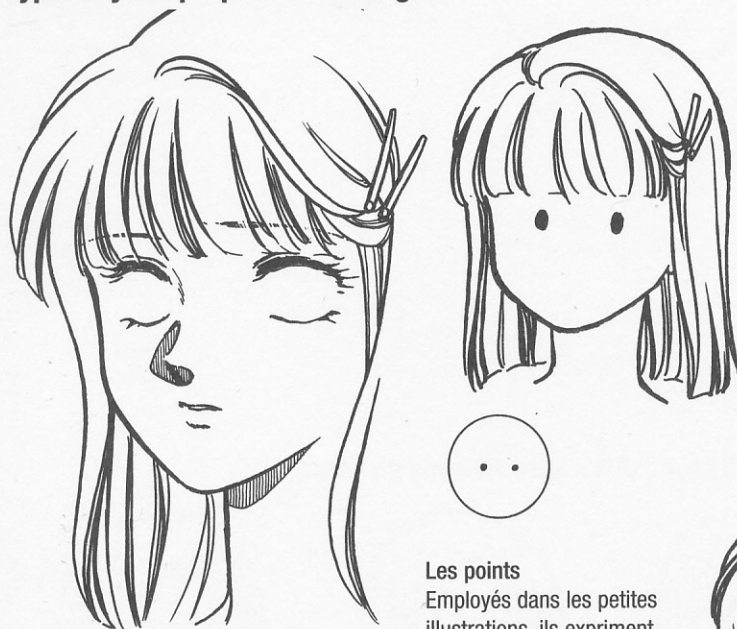
Sourcils : colère
Yeux : l'autre œil mi-clos
Bouche : sourire
→ Sourire méprisant, moquerie

Dépeindre des émotions grâce au mouvement des yeux



L'apparence de la bouche influe aussi énormément sur l'expression du personnage.

Types d'yeux propres aux mangas

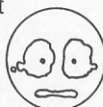


Les yeux vides

Souvent utilisés en gros plan, pour illustrer la stupeur, l'état de choc ou un regard vitreux, absent.

Varier la forme des yeux et des iris

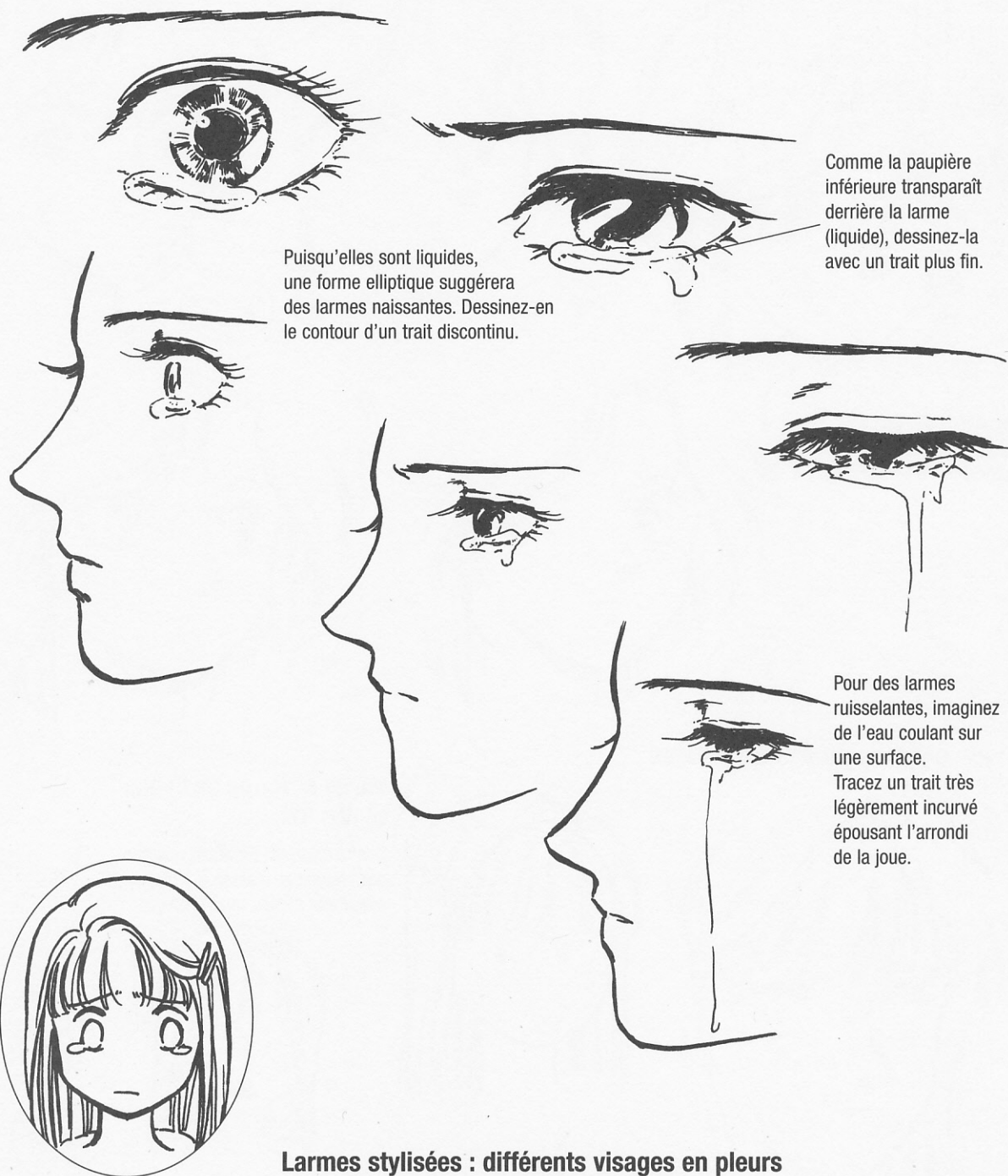
Ces formes sont rarement utilisées dans le manga réaliste et conviennent mieux aux petites illustrations.



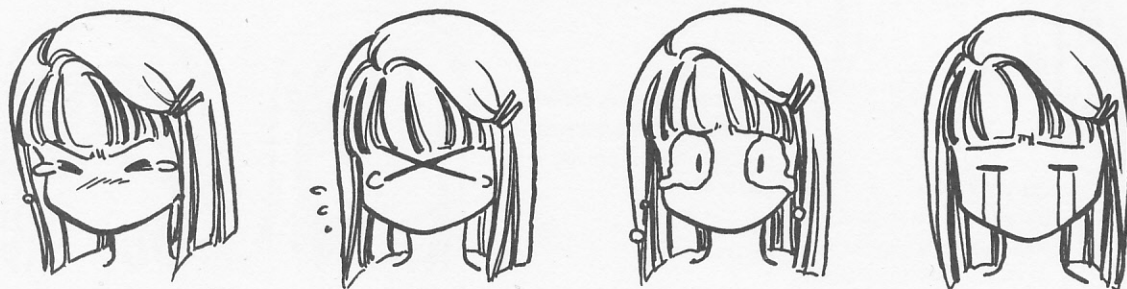
Les points

Employés dans les petites illustrations, ils expriment l'étonnement, la stupeur ou le dégoût.

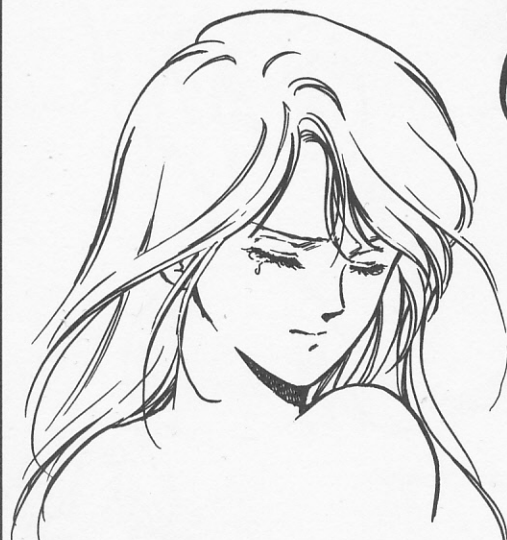
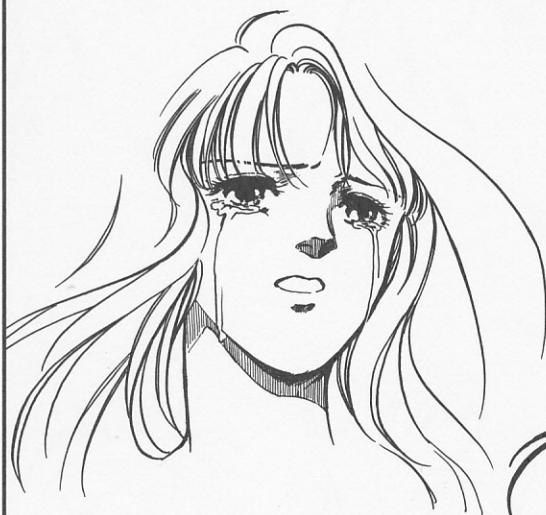




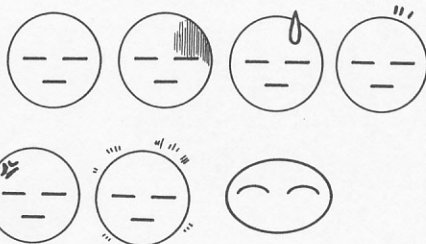
Larmes stylisées : différents visages en pleurs



Exemples de visages en pleurs



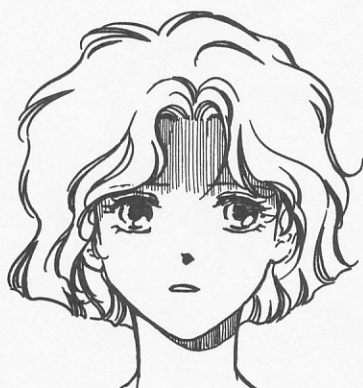
Représentation symbolique des émotions



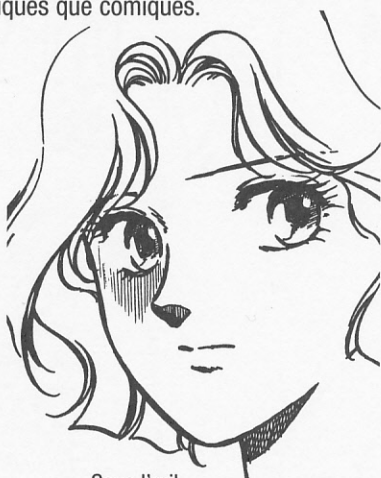
Traits verticaux



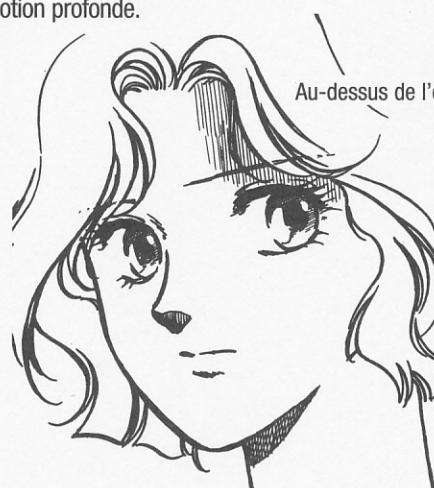
- Expriment une tension, un malaise et une émotion profonde.
- S'emploient dans les situations aussi bien tragiques que comiques.



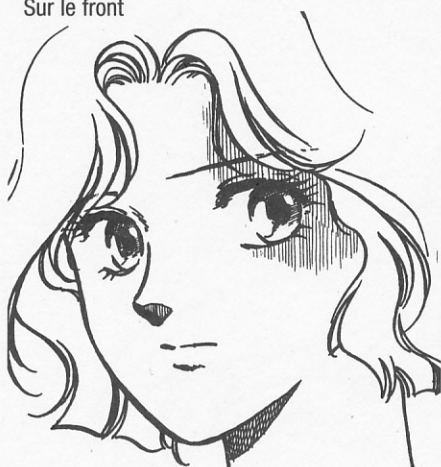
Sur le front



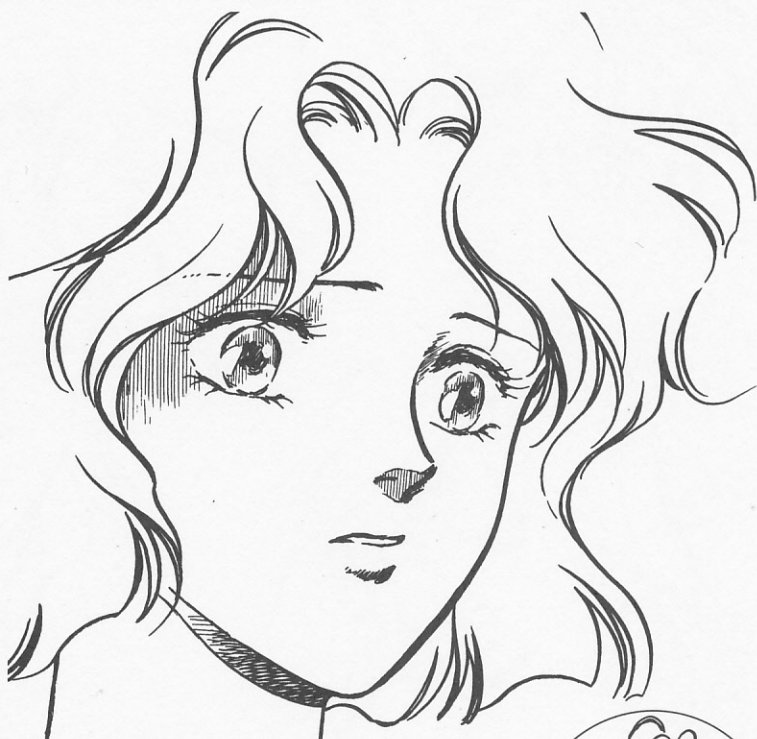
Sous l'œil



Au-dessus de l'œil



Sous et au-dessus de l'œil

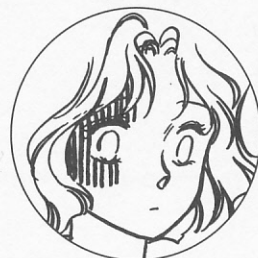


La règle veut qu'on utilise des traits fins.



Combinés à un sourire, ces traits suggèrent que le personnage rit jaune et tente de masquer son inconfort. Les traits verticaux vont à l'encontre de son sourire.

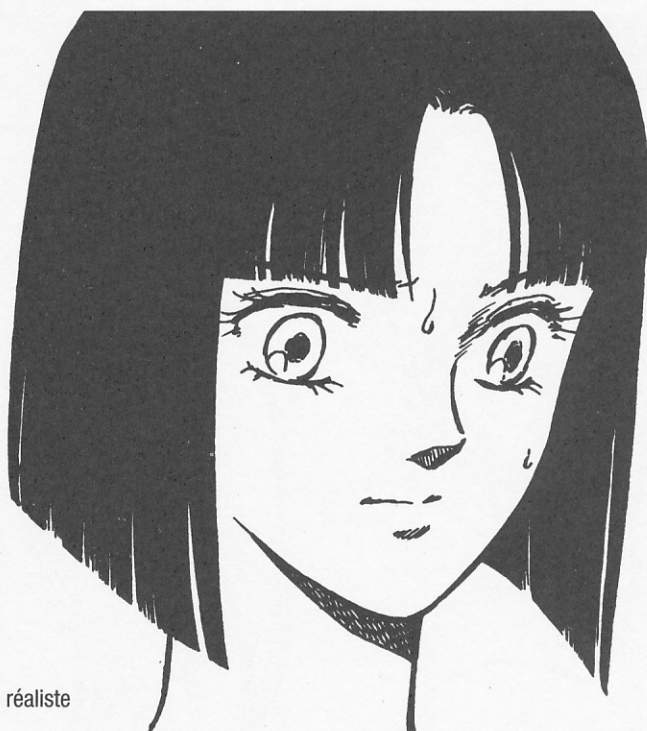
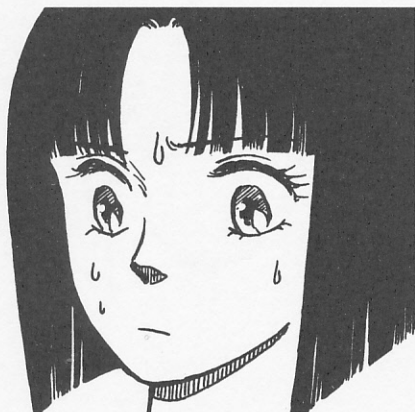
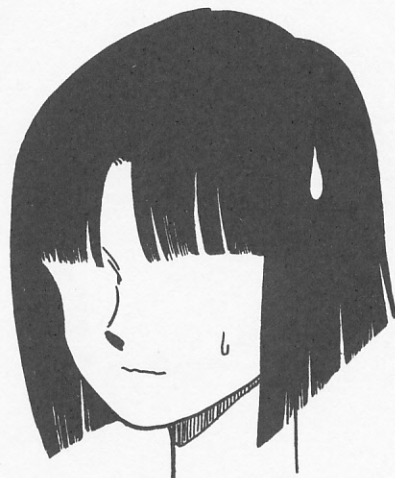
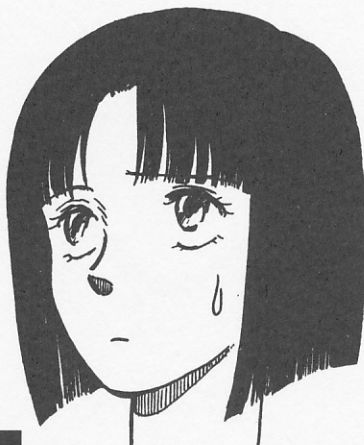
L'emploi de traits épais donnerait l'impression qu'un motif est dessiné sur le visage du personnage.



Transpiration



- Exprime une tension, un malaise et une émotion profonde.
- S'emploie dans les situations aussi bien tragiques que comiques.



Effet comique

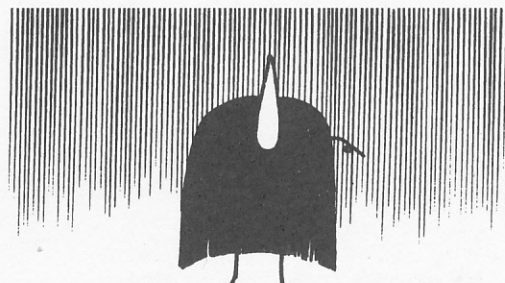
Effet réaliste



Effet sérieux



Une goutte de transpiration unique et disproportionnée donne un effet comique.

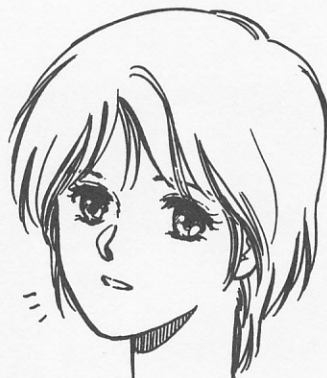
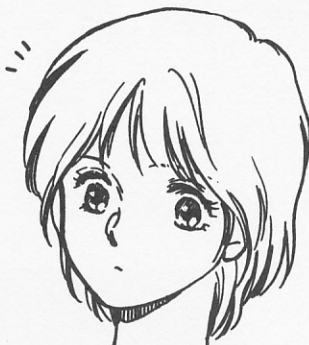
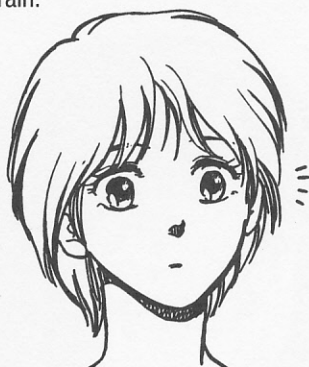
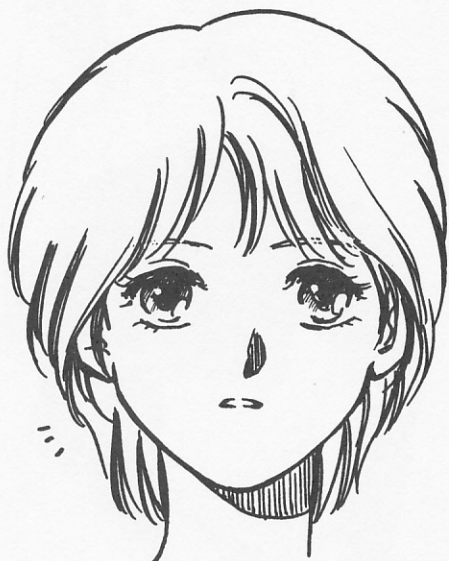


Goutte de transpiration et traits verticaux combinés

Petits traits



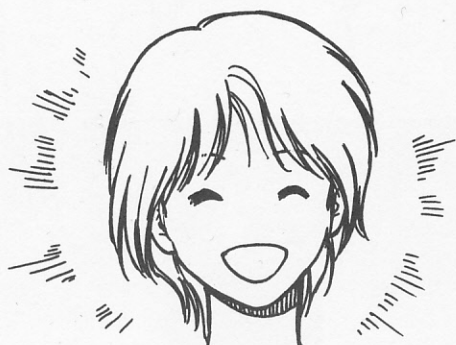
- Expriment une prise de conscience ou l'étonnement.
- Peuvent aussi être combinés à un sourire ou exprimer la joie ou l'entrain.



Bien qu'il n'existe aucune règle quant au nombre ou au placement des petits traits, je vous conseille d'en tracer trois ou quatre.



Placés des deux côtés du visage, ils expriment la bonne humeur.



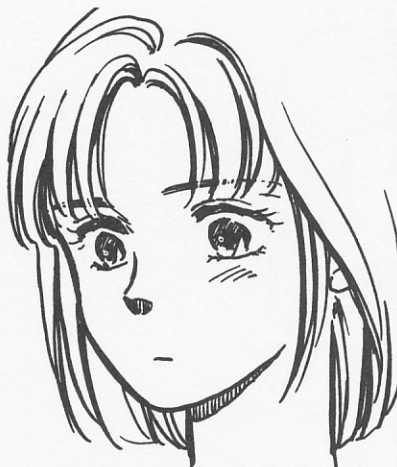
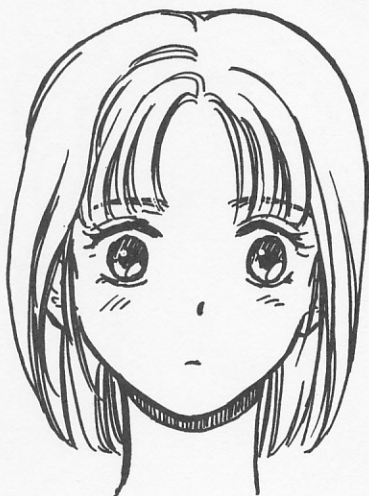
Une surabondance de petits traits risque de brouiller leur signification.



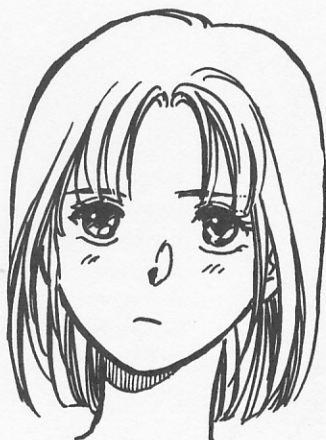
Rougeurs



- Des marques de rougissement sont utilisées pour montrer qu'un personnage rougit subitement ou est embarrassé.

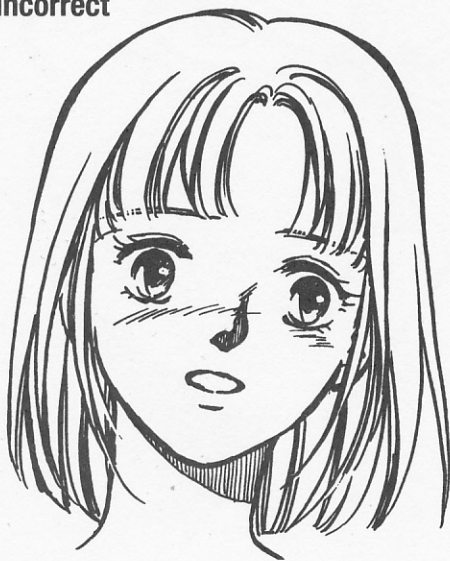
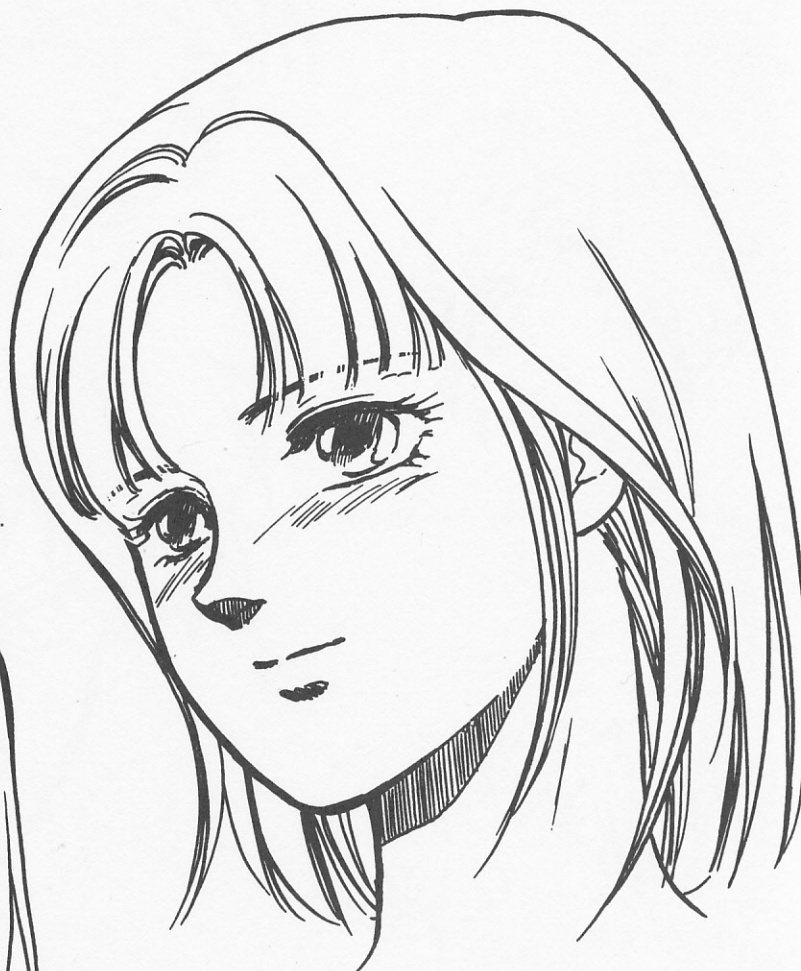


Deux ou trois traits peuvent suffire. Dans le cas d'un personnage en gros plan de style réaliste, dessinez beaucoup de traits fins et nets.



Attention.
Si les traits sont trop courts, ils risquent de passer pour de simples bavures.

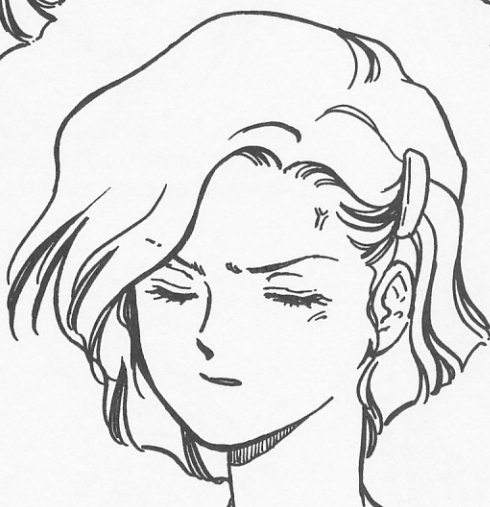
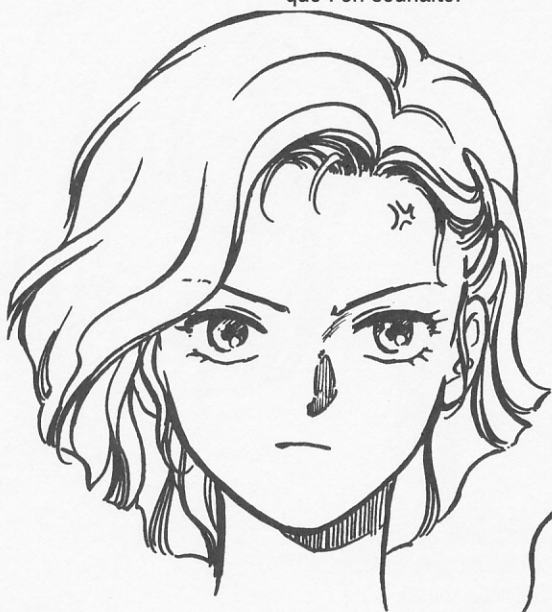
Incorrect



Croix



- C'est un ressort humoristique couramment utilisé pour marquer la colère.
- On peut lui attribuer n'importe quel style et autant de branches que l'on souhaite.



La colère accélère le flux sanguin et lorsqu'on enrage les vaisseaux situés sur la tempe se gorgent de sang et gonflent. Cette croix symbolise ce phénomène.



Le stylo-feutre donne un bon rendu aux croix.



Croix à trois branches

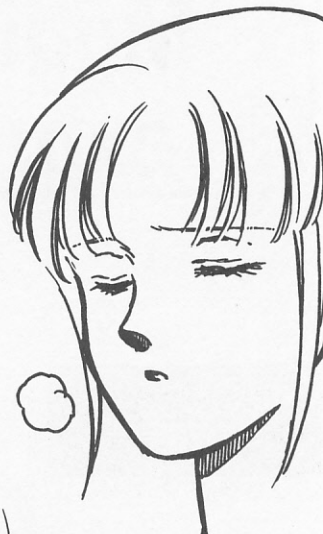
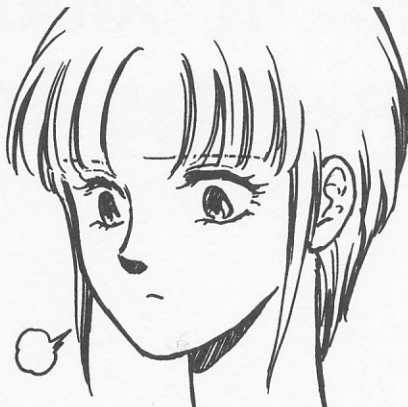
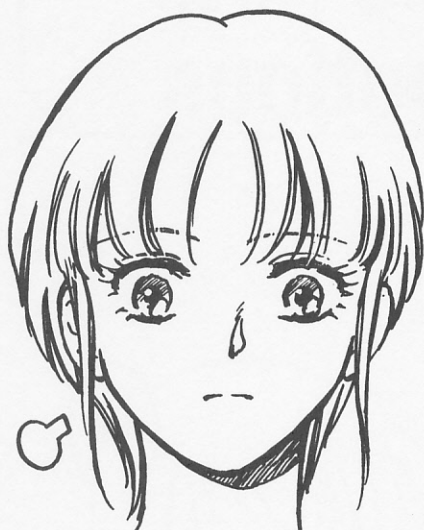


Croix à quatre branches

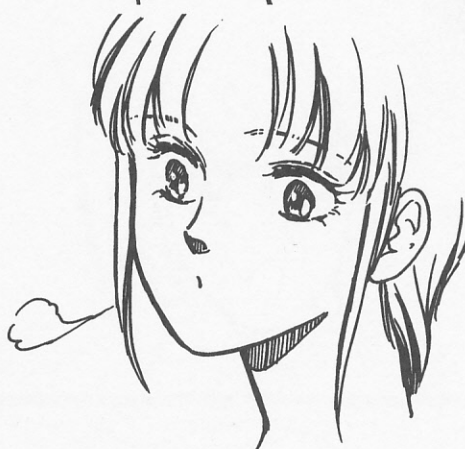
Soupirs



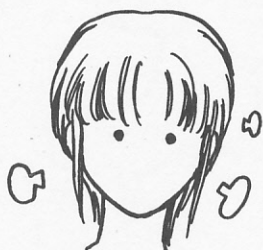
- Ils symbolisent les soupirs ou les grognements. Ils sont à l'origine des bulles.



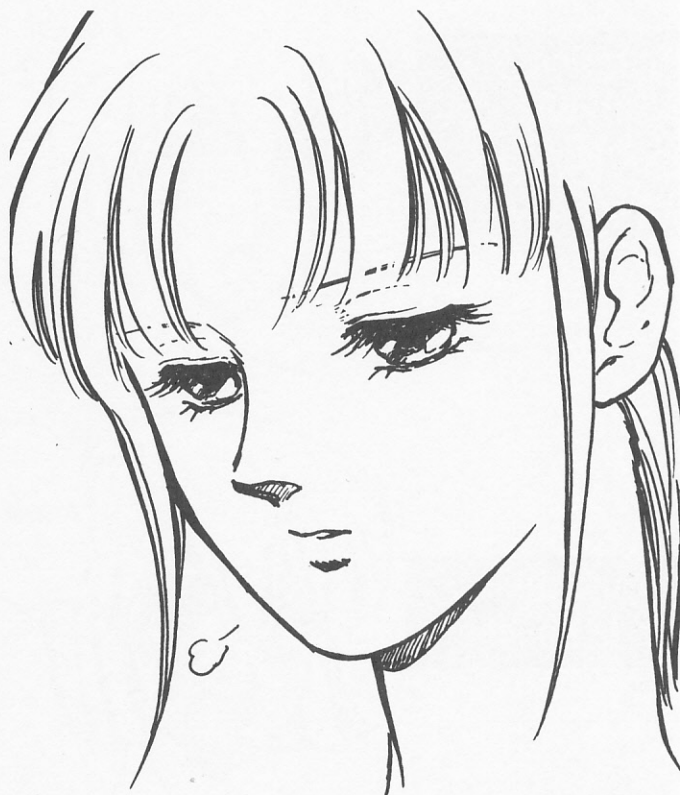
Abasourdie



Exaspérée



Stupéfaite



Autres symboles fréquents



Cheveux en bataille



Cornes, crocs
et éclairs

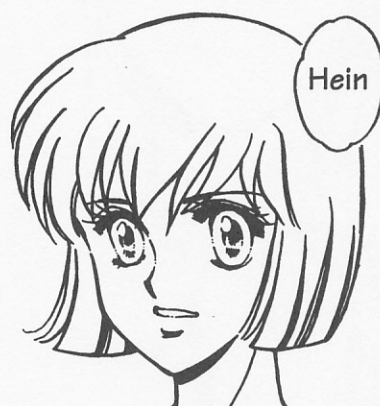
Dessinez un soupir plus discret lorsque vous créez un gros plan de style réaliste.

Modifier la bouche pour exprimer des émotions

Ah...

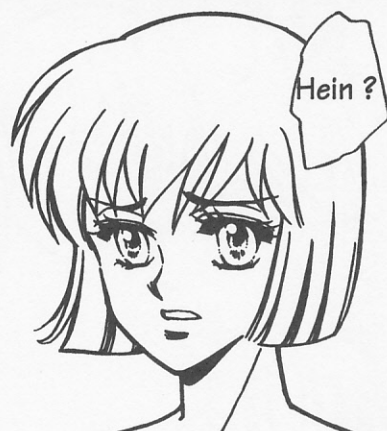
Hein...

Bouches standards



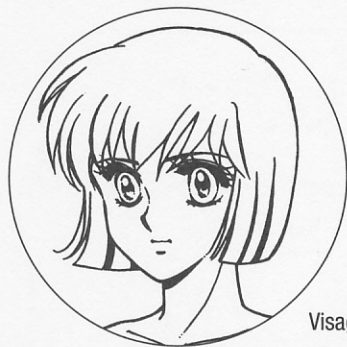
Surprise

Surprise exprimée par les yeux et les sourcils

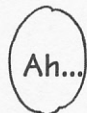


Exagération de la bouche





Visage standard



Fermé

Ouvert

La taille et la forme de la bulle varient en fonction de l'intensité des émotions. Plus l'émotion est forte, plus la bouche s'ouvre en grand et plus la bulle et le texte qu'elle contient s'étirent.

Quoi ?



Hé !



Oh



Quoi !!!



Héé !!!



Oh!



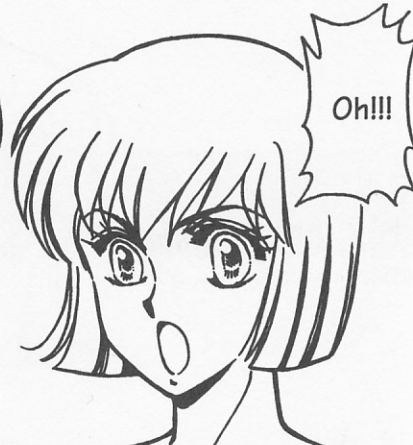
Quoi !!?



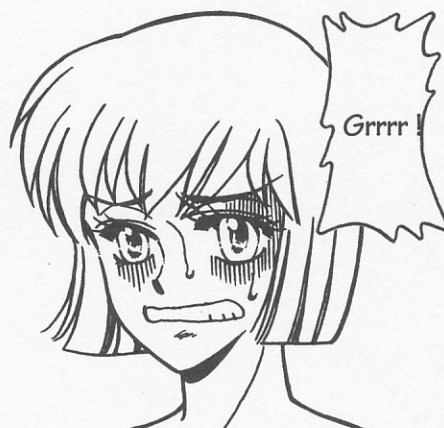
Hééé !!?



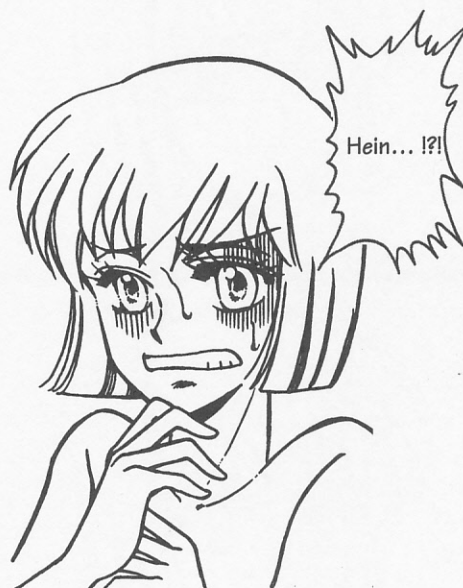
Oh!!!



**Visage avec
transpiration,
rougissement
et traits
verticaux**



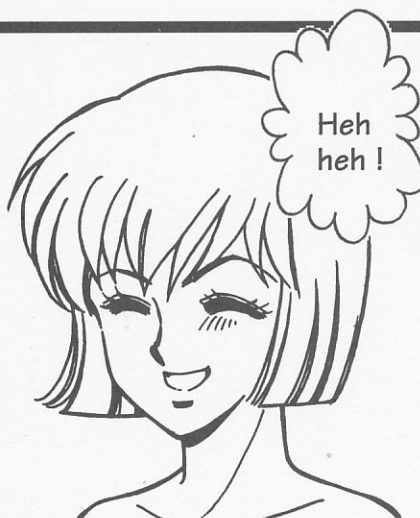
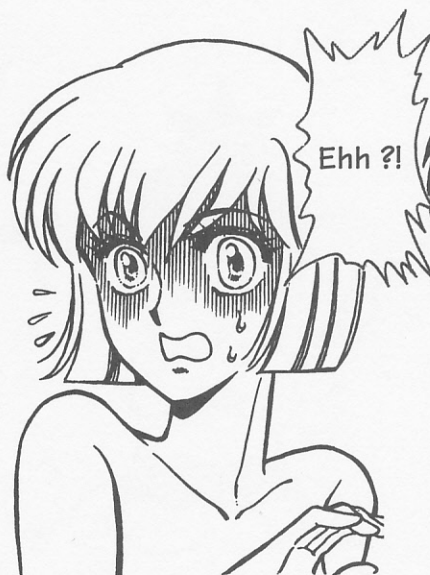
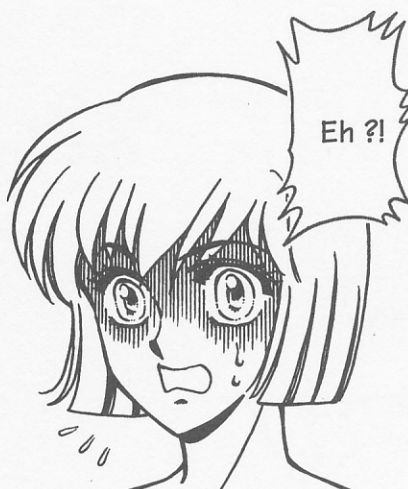
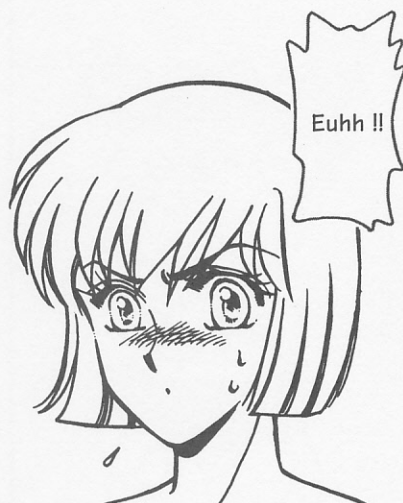
**Gestes
de la main
et mouvements
des épaules**

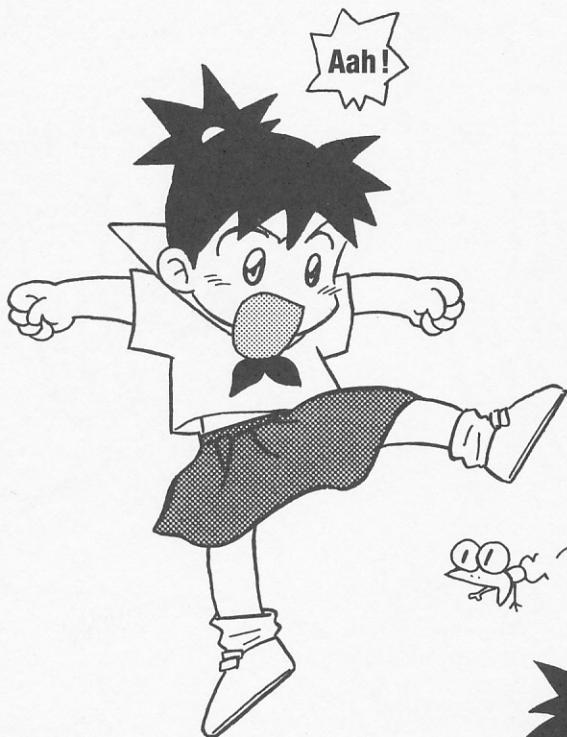


Visages souriants

**Rires
standards**





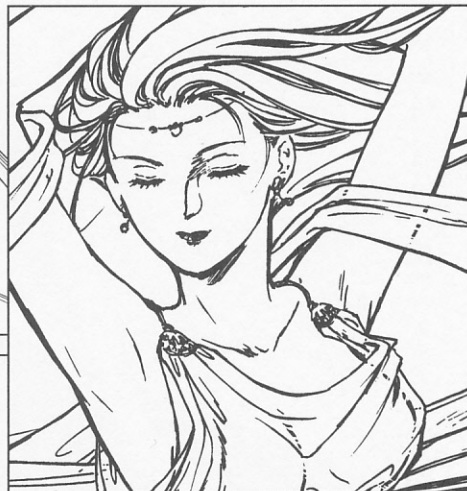
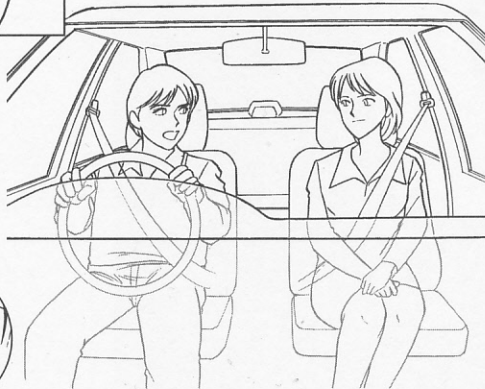
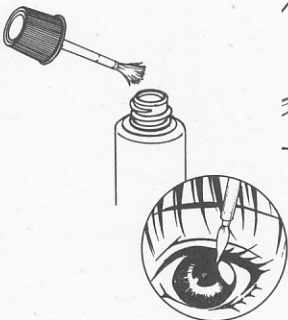
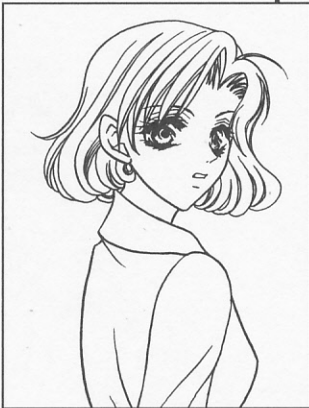
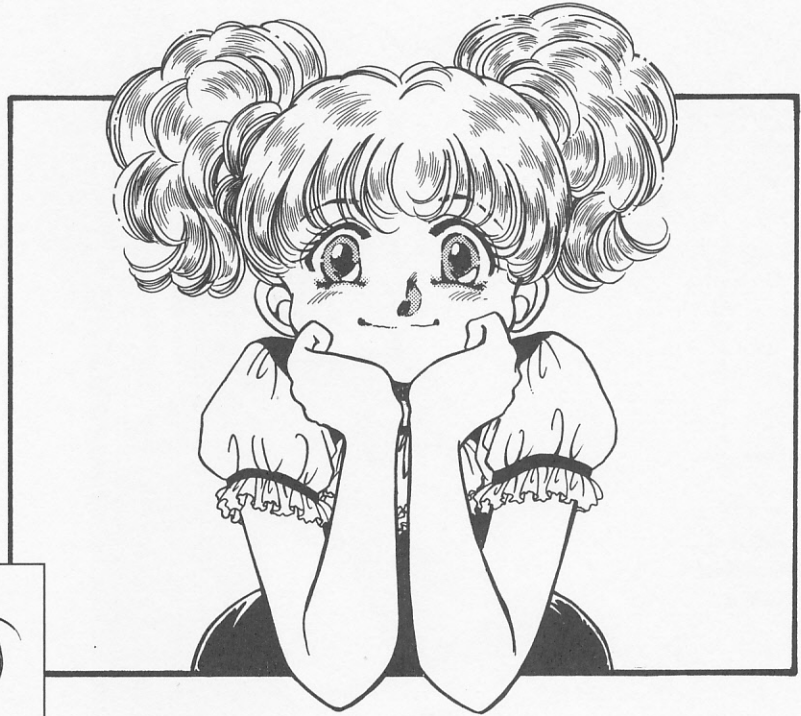


nn
Eeek !!



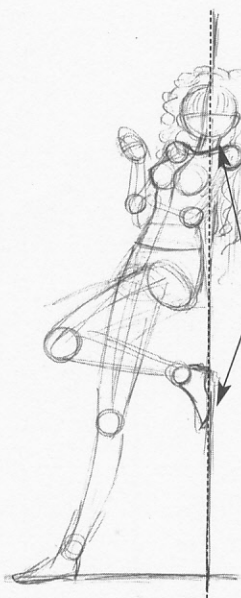
Chapitre 4

Divers



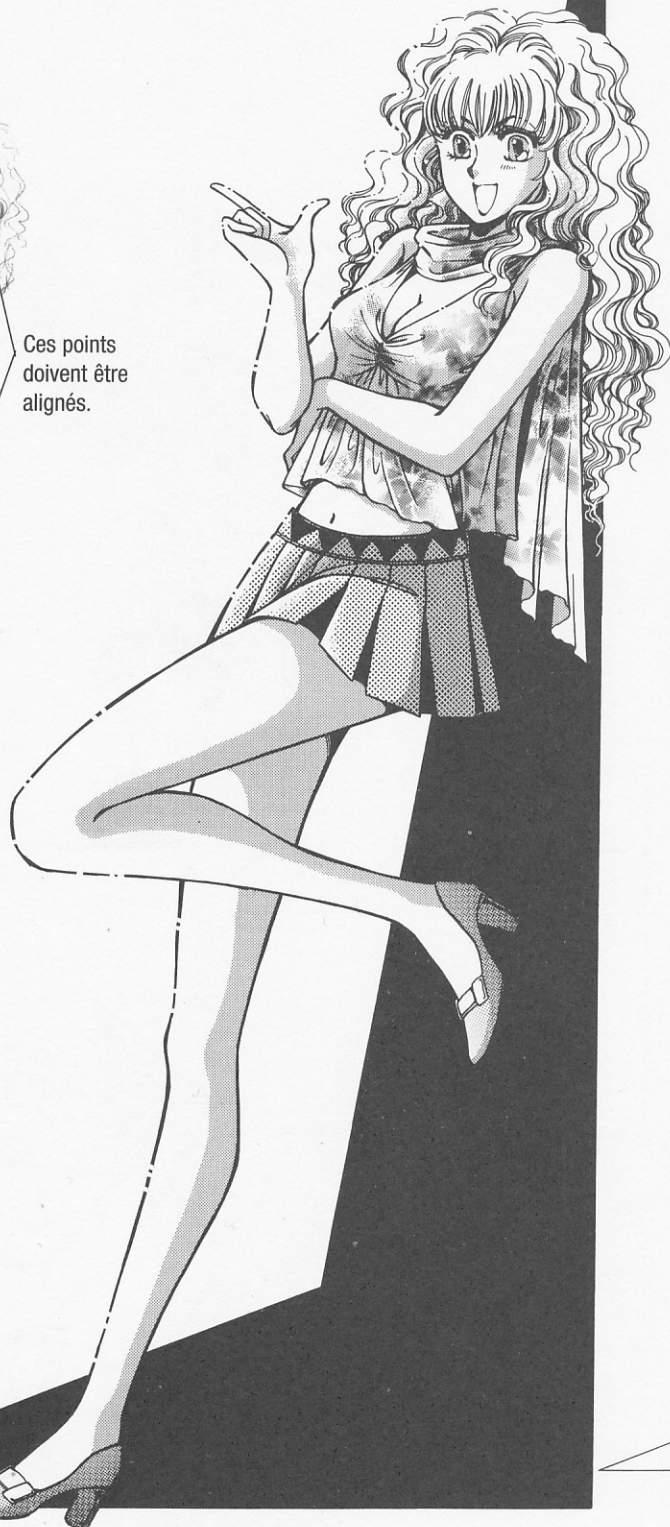
Images clés et entrée des personnages

Pour dessiner des images clés et des scènes d'entrée de personnage, ne vous contentez pas d'allouer plus d'espace au sujet. Choisissez plutôt une pose où le personnage s'appuie contre quelque chose. L'image aura encore plus d'impact si l'objet contre lequel il s'appuie reste indéfini.



Ces points doivent être alignés.

L'important est de faire en sorte que la nuque et le pied gauche, tous deux appuyés contre le mur, soient alignés.



Crayonné



Dessin encré

Crayonné



Coudes appuyés sur une
table



Coudes appuyés sur le cadre



En appui contre un pilier



En appui à l'extérieur
du cadre



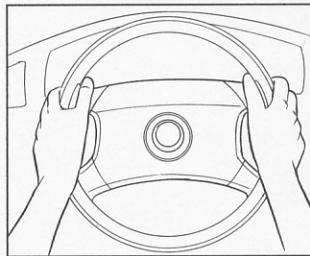
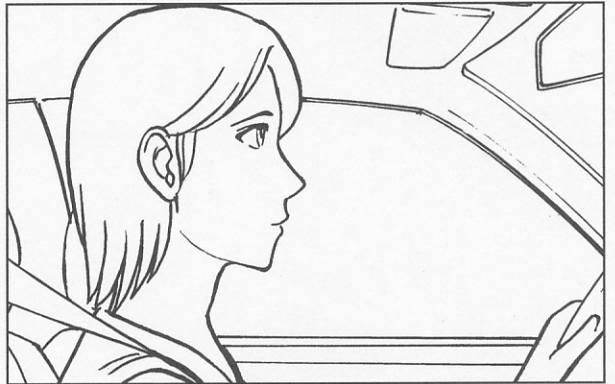
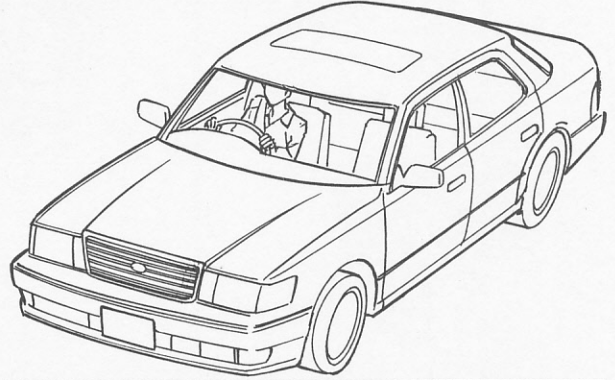
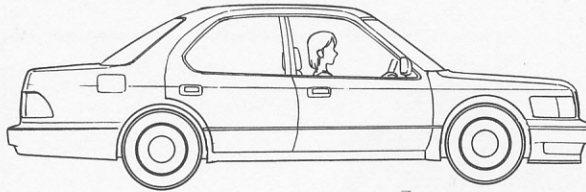
Crayonné

Véhicules et personnages : scènes au volant

Quand on dessine un personnage au volant, celui-ci est souvent caché par le toit ou le capot (il ne serait pas visible sur une photographie). Pour vous aider, étudiez les angles de vue et les plans utilisés dans les films et les séries télévisées.

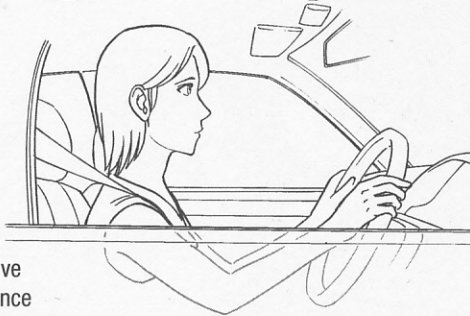


Le volant est souvent plus large que ce qu'on imagine.



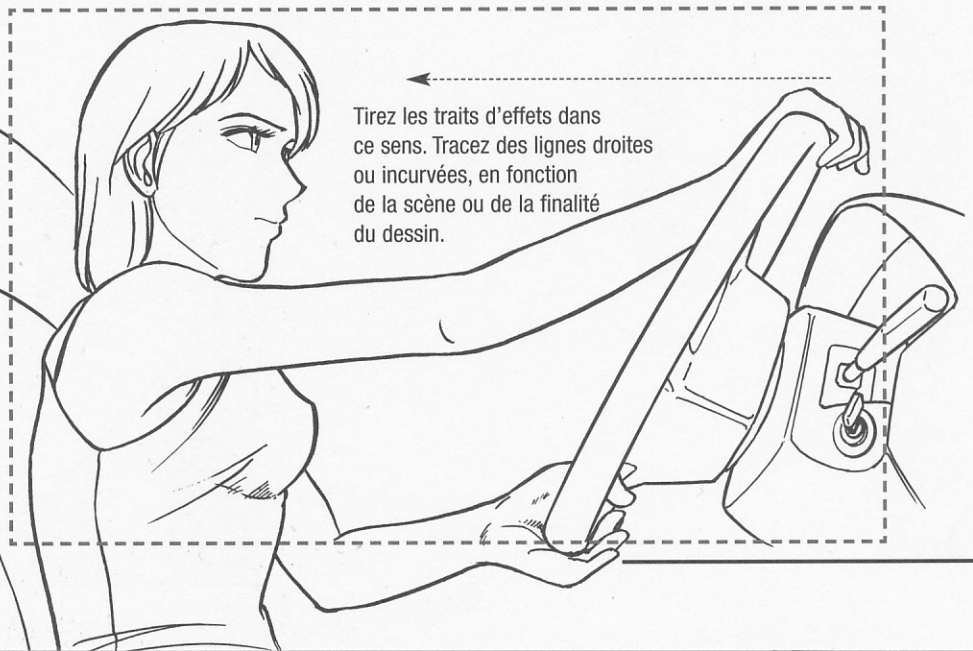
Voici un plan typique de personnage au volant. Les éléments clés sont le volant, la ceinture de sécurité, partiellement visibles, et le contour de la vitre de l'autre côté de la voiture.

Perspective de référence



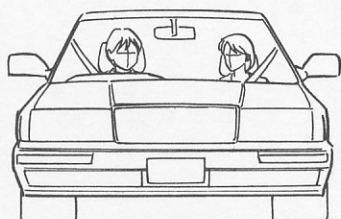
Ici, le contraste entre le volant et les mains est net. Faites attention au diamètre et à l'épaisseur du volant. Celui-ci ne doit pas devenir trop fin.

Cette composition est couramment utilisée pour les scènes d'accélération. Dessinez la scène en légère contre-plongée. Ignorez les vitres et autres détails intérieurs et comblez les espaces vides avec des traits de vitesse, etc.

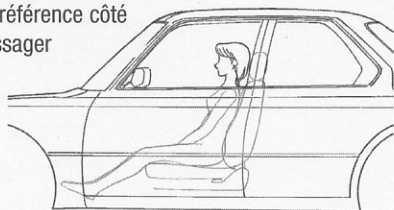


En présence d'un conducteur et d'un passager

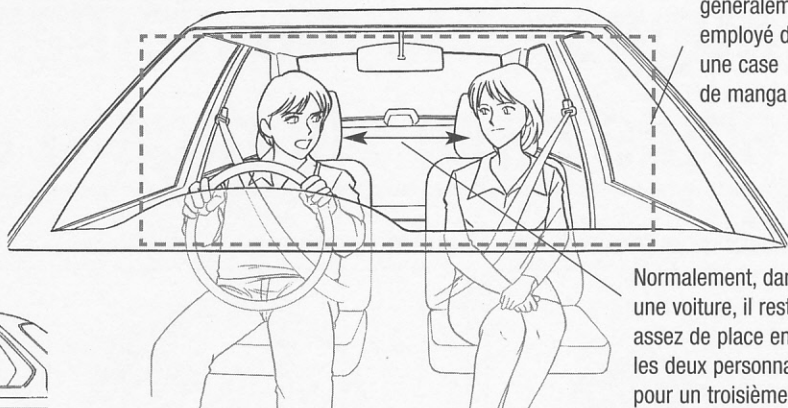
Cadrage généralement employé dans une case de manga



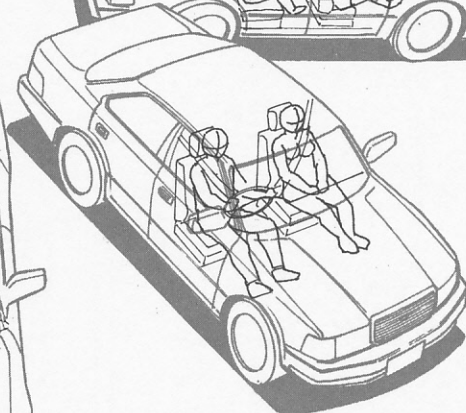
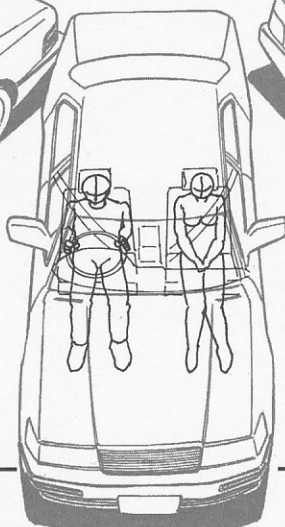
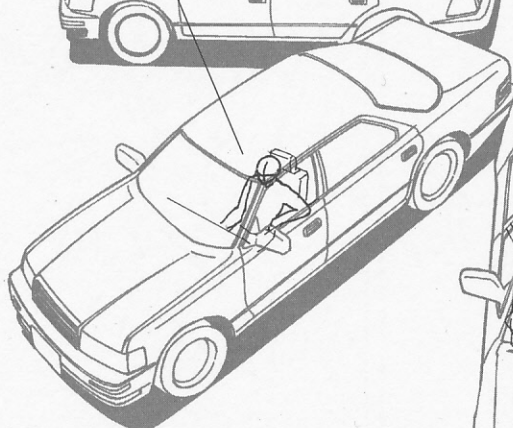
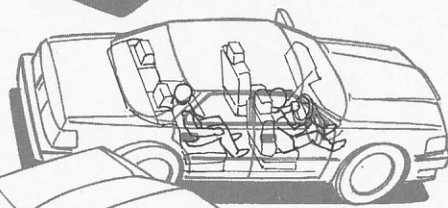
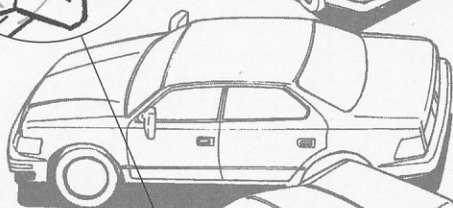
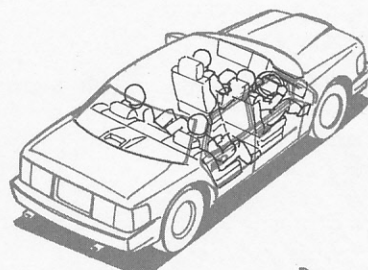
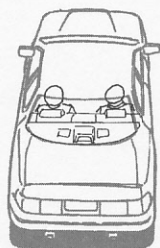
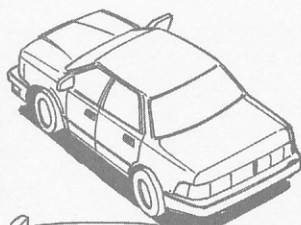
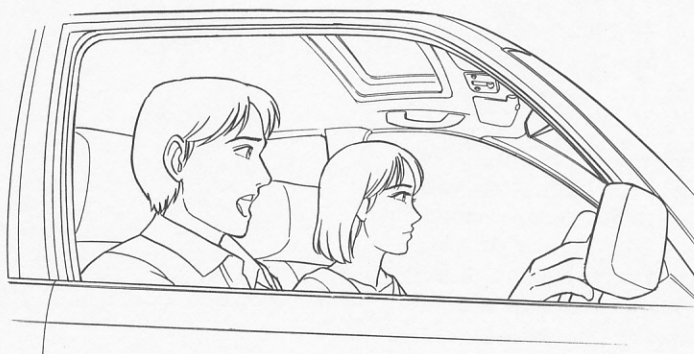
Perspective de référence côté passager



Gros plan sur la passagère



Normalement, dans une voiture, il reste assez de place entre les deux personnages pour un troisième passager.



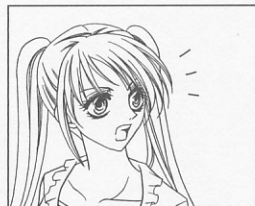
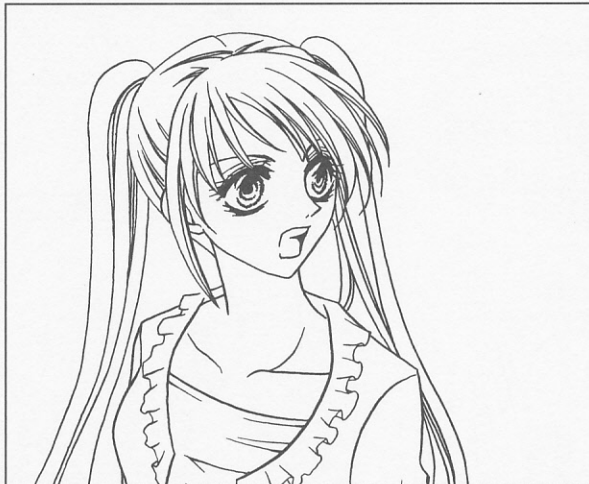
Voitures et passagers vus du dessus

Suggérer le mouvement en une seule case : le regard en arrière

Remarquer quelque chose et se retourner



Ici, on ne montre pas le mouvement du corps mais un simple regard de côté. Un usage abusif de ce type de plan affadirait le manga. Cependant, comme ces compositions semblent riches de sens, on pense souvent à tort qu'elles donnent du mouvement à la scène. C'est une erreur courante chez les dessinateurs débutants.

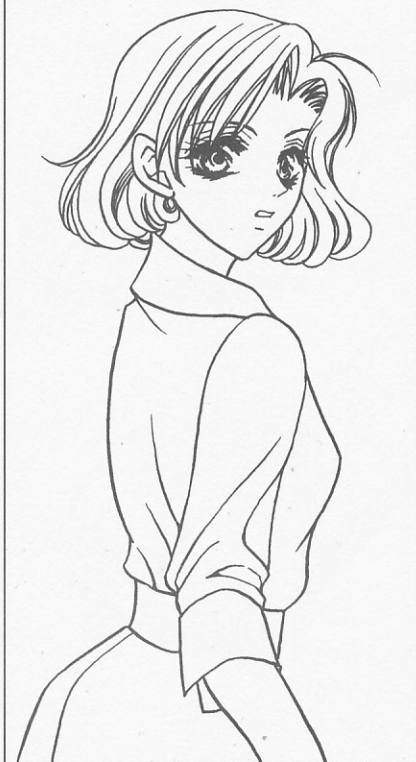


Les petits traits sont un moyen conventionnel d'indiquer que le personnage « prend conscience ».

Le mouvement naît du fait que le corps et la tête sont orientés différemment. Cette combinaison exprime la « prise de conscience » ou le « regard en arrière ».

Une astuce courante pour une « prise de conscience » et un « regard en arrière » : montrer le dos et le visage

Légère plongée



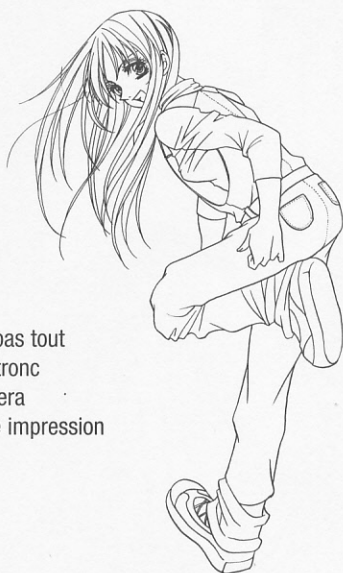
Angle normal



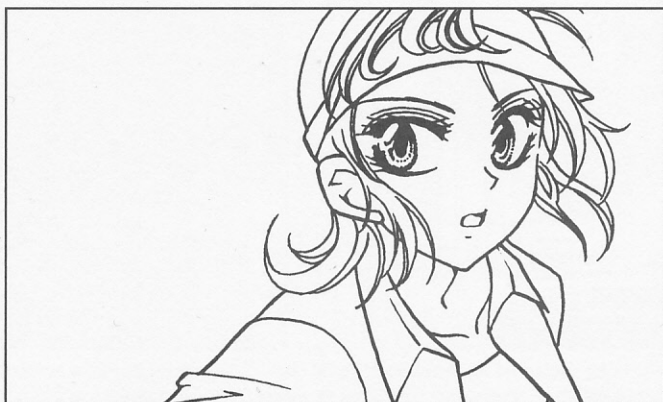
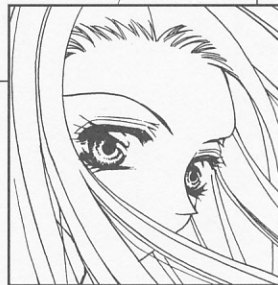
Légère contre-plongée



- Le regard et le mouvement des cheveux créent une impression de mouvement.



Même si la case ne montrera pas tout le corps, le fait de dessiner le tronc ou la silhouette en entier donnera au buste et aux gros plans une impression de mouvement dynamique.



Quand vous serez capable de représenter une torsion au niveau de la taille du personnage, vous serez enfin en mesure de créer des images clés saisissantes.

Techniques d'encrage favorisant la profondeur de champ

Donnez de la profondeur en accentuant les contrastes lumineux et en modulant les contours.

La ligne d'horizon

Évitez de détailler la partie de la chevelure à l'opposé de la source lumineuse. Au contraire, optez pour un noir plus intense.



En traçant une ligne d'horizon plus fine que les contours du personnage, vous créez une impression de profondeur.

Pour représenter les vagues et la surface de l'eau en perspective, dessinez des lignes pour les zones à l'horizon et des aplats noirs au fur et à mesure que vous approchez du premier plan.

Les obliques moins denses dans l'ombre du tulle donnent du volume à l'étoffe au premier plan.

L'espace (le vent)

Lignes de vitesse

Les vêtements, les robes vaporeuses, les châles, les écharpes ou encore les longues chevelures dessinant un vaste arc de cercle autour d'un personnage central créent une impression d'espace (de vent). Le vent est représenté par des lignes d'effets, en haut et en bas de la composition.



Ces lignes de vitesse, invisibles en réalité, introduisent une notion de « densité de l'air » ou de vitesse. On peut les tracer de diverses manières, qu'elles soient droites ou incurvées. Ici, le mouvement de balayage des arcs de cercle suggère un tourbillon d'air. Les lignes s'affinent en s'enroulant derrière le personnage et donnent ainsi de la profondeur à l'image.

Les gouttes d'eau

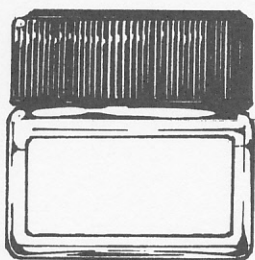
L'effet réside dans la différence de taille des gouttes d'eau et des éclaboussures. La grande vague et la grosse éclaboussure au premier plan suggèrent une certaine proximité. Le tout petit cercle au centre du visage est en fait une goutte d'eau. Le contraste entre les petites gouttes d'eau et la grande éclaboussure créent une impression d'espace et de profondeur.



La surface de l'eau offre un jeu de contraste entre les noirs, les blancs et les gris. Les gris sont obtenus avec des hachures. L'un des éléments clés réside dans les formes qui constituent la mosaïque de reflets à la surface de l'eau. Comme il s'agit d'un liquide, on emploie des motifs géométriques incurvés, rappelant l'ondulation des vagues.

Techniques de correction

Peinture blanche diluée dans de l'eau : peinture à l'eau blanche



Gouache blanche



Blanc correcteur

Pour recouvrir l'encre permanente



Le pinceau fixé au capuchon de certains blancs correcteurs ne convient PAS aux travaux de précision.



Remarque : n'ajoutez pas trop d'eau ou vous risquez de trop diluer la peinture

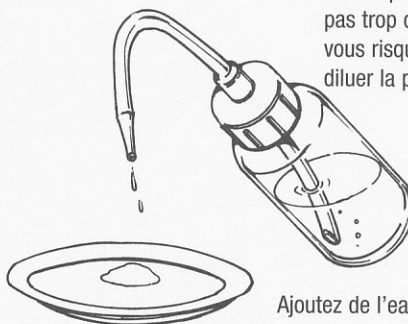
Pinceaux à utiliser avec la peinture blanche



Utilisez des pinceaux fins, comme le *mensofude* (pinceau fin employé pour dessiner les traits du visage) ou le *hakkei* (*mensofude* ultrafin).



Versez un peu de peinture sur une coupelle.

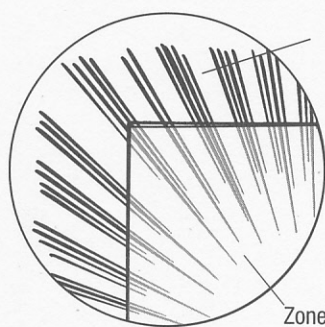


Ajoutez de l'eau.



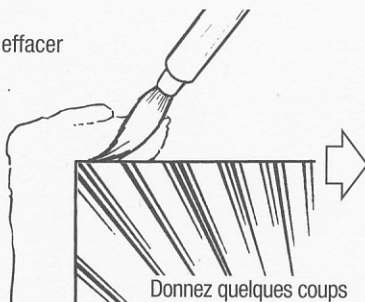
Mélangez bien.

Effacer les traits qui débordent du cadre, etc.



Traits à effacer

Zone ne nécessitant pas de corrections



Donnez quelques coups de pinceau rapides sur la zone à nettoyer. Ne frottez pas le papier.

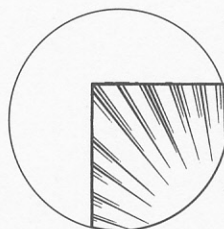
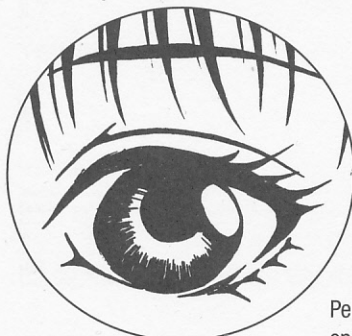


Image nettoyée

- Avec le temps, les peintures à l'eau blanches sèchent et deviennent difficiles à étaler.
- Certaines marques utilisent un liquide spécial qui endommage les pinceaux. * Nettoyez soigneusement votre pinceau après chaque utilisation.
- Les erreurs commises au stylo technique et au stylo-feutre à l'eau sont difficiles à corriger. * Utilisez un produit à base d'huile pour corriger les dessins à l'eau.

Effets spéciaux au blanc : des reflets dans les yeux



Avant



Peignez de petits points en tapotant avec le pinceau.



Après – Résultat final

* Les produits à base d'huile sont les stylos correcteurs, les stylos à encre blanche et le correcteur liquide.



apprendre à dessiner les
mangas



40 7099 1
ISBN : 978-2-501-06556-6



14,90 €

Prix TTC France

marabout d'crayon