



LE GRAND LIVRE DU DESSIN

# MANGA

CAROLINE ET TA VAN HUY

筆捌き



FLEURUS







LE GRAND LIVRE DU DESSIN  
**MANGA**

CAROLINE ET TA VAN HUY

**筆捌き**



尖

齊

円

健

# Sommaire

## Premiers pas dans l'univers manga

|                     |    |
|---------------------|----|
| L'ABC de la couleur | 8  |
| Dessiner des mangas | 12 |
| Portrait de fille   | 18 |
| Guerrier            | 20 |
| Jeune femme         | 22 |
| Bushi               | 24 |
| Geisha              | 28 |
| Écolière et sportif | 32 |

## Le manga shonen

|                     |    |
|---------------------|----|
| Dessiner des shonen | 38 |
| Marin               | 40 |
| Vampire             | 42 |
| Cuistot             | 44 |
| Samourai            | 46 |
| Super-héros         | 50 |
| Ninja               | 52 |
| Moine shaolin       | 56 |
| Chevalier           | 58 |

## Le manga shojo

|                     |    |
|---------------------|----|
| Dessiner des shojo  | 64 |
| Fille et ourson     | 66 |
| Sportive            | 68 |
| Guerrière médiévale | 70 |
| Chanteuse           | 72 |
| Ange                | 74 |
| Princesse           | 76 |
| Cybergirl           | 80 |
| Maid                | 82 |





## Les scènes d'action

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Les personnages en action | 88  |
| Boxeur                    | 92  |
| Maître du fouet           | 94  |
| Guerrier de l'espace      | 96  |
| Karatéka                  | 98  |
| Justicier                 | 100 |
| Androïde                  | 102 |
| Cyborg                    | 106 |

## L'univers fantasy

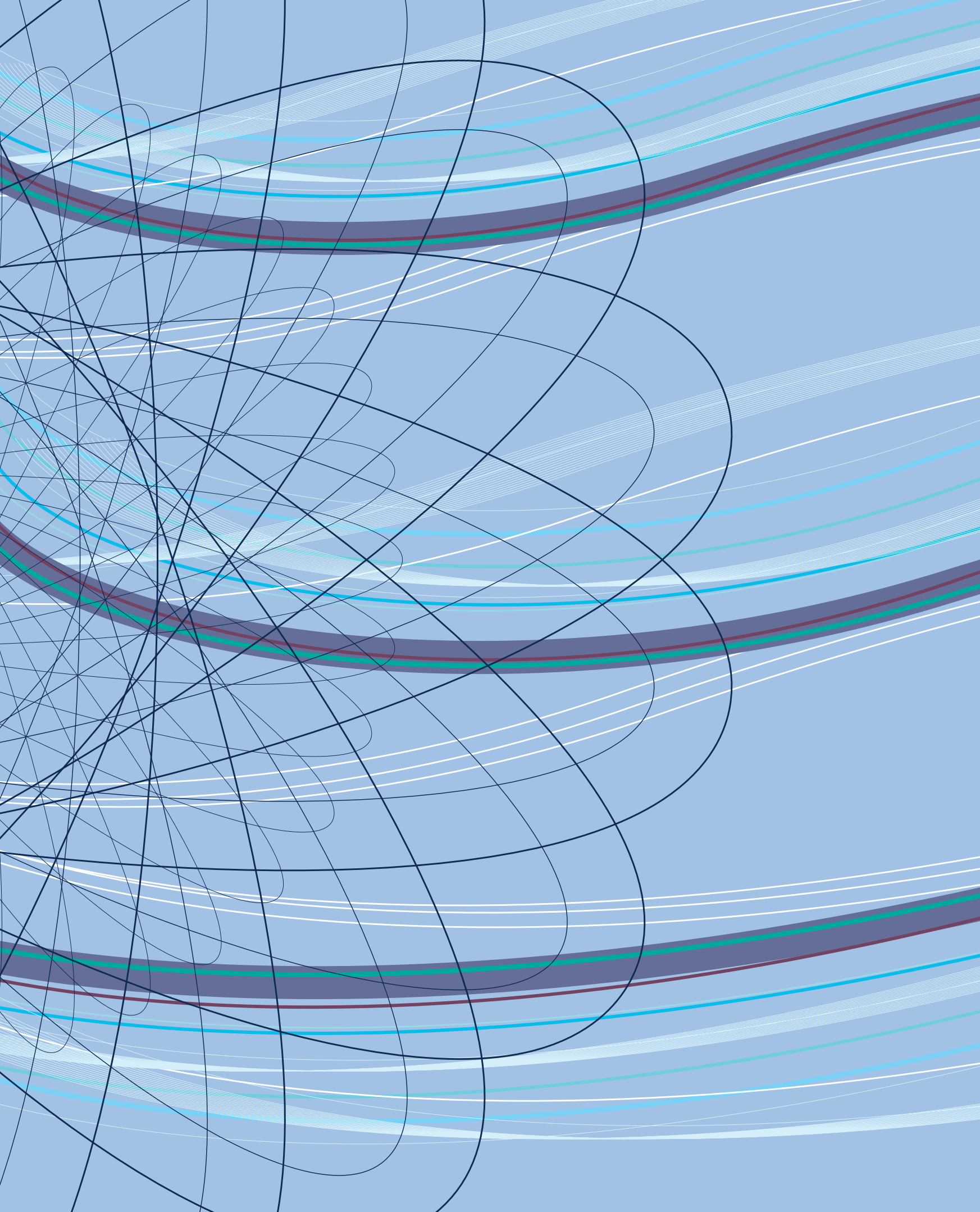
|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Dessiner un univers fantasy  | 112 |
| Dessiner un paysage féérique | 114 |
| Femme bélier                 | 116 |
| Sirène                       | 118 |
| Princesse des elfes          | 120 |
| Nain et dragon               | 122 |
| Fée-lune                     | 126 |
| Reine des glaces             | 130 |
| Fée insecte                  | 132 |
| Haut elfe                    | 134 |

## Pour aller plus loin...

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Créer une bande dessinée | 138 |
| L'infographie            | 140 |
| L'animation              | 142 |









尖

斉

円

健

# Premiers pas dans l'univers manga

Vous rêvez de devenir un véritable mangaka et de dessiner en quelques coups de crayon une princesse, un samouraï, un ninja, un guerrier de l'espace, une fée insecte ou une reine des glaces ?

Ce livre est fait pour vous !

Laissez-vous guider par cette méthode simple et rapide

pour réaliser des mangas en un clin d'œil

et créer pourquoi pas votre propre bande dessinée...

Étape par étape, de la première esquisse à la touche finale, apprenez ainsi à représenter les personnages caractéristiques

de cet art, les grandes réalisations shonen et shojo,

les scènes d'action ou encore l'univers fantasy.

À vous de jouer !





# L'ABC de la couleur

尖

齊

円

健

Pour dessiner ou peindre un personnage de manga, toutes les techniques conviennent : la gouache, le feutre, l'aquarelle, le crayon de couleur... C'est à chacun de trouver l'outil qui correspond le mieux à son propre style – et au caractère du personnage représenté !



Voici le matériel du peintre : un gobelet d'eau, des pinceaux, une palette et du ruban adhésif pour tendre la feuille.

## La gouache

Peinture à l'eau, la gouache se présente en tube ou en godet. Si vous choisissez la gouache en tube, utilisez une palette pour diluer vos couleurs. Une gouache de bonne qualité se caractérise par sa consistance fine, onctueuse, opaque et riche en pigments ; intenses et vives, ses couleurs restent éclatantes après séchage.

Optez pour un papier à dessin rigide et fixez-le afin qu'il ne gondole pas. Utilisez deux ou trois pinceaux (une brosse plate pour les aplats, un pinceau très fin pour les détails).

Ne les chargez pas trop, et travaillez avec une peinture de consistance bien onctueuse.



Lorsque la gouache est très diluée, sa texture est proche de celle de l'aquarelle.



La gouache est une peinture opaque qui permet des touches claires sur un fond sombre.



Pour éclaircir un ton, il suffit de poser un pinceau chargé d'eau sur la couleur encore humide.

## L'aquarelle

L'aquarelle est également une peinture à l'eau. Ses couleurs sont fraîches, brillantes, très lumineuses. Elle se présente en tube ou en godet et se travaille généralement sur un papier épais « spécial aquarelle », qu'il est préférable de mouiller préalablement à l'eau pure. Le pinceau le plus utile pour l'aquarelle est le petit-gris (qui retient bien l'eau). Choisissez aussi une brosse plate pour les aplats, et un pinceau très fin pour travailler les détails. Lorsqu'on peint à l'aquarelle, il vaut mieux commencer par brosser les surfaces claires les plus importantes avec des teintes très diluées, laisser sécher puis indiquer les détails par couches successives. Pour éclaircir une couleur encore humide, frottez doucement la surface avec un pinceau propre et sec. Pour éclaircir une couleur sèche, trempez le papier à l'eau pure, puis frottez avec un pinceau essoré. Pour éviter que le papier de l'aquarelle gondole, il est recommandé de le fixer sur une planche ou sur la table avec un ruban de kraft adhésif ou de papier gommé.



Pour ne pas salir les couleurs, il est important de changer l'eau régulièrement.



Taches sur fond mouillé de couleur.

Diffusion de deux couleurs sur papier humide.



# Dessiner des mangas

尖

齊

円

健

Dans les mangas, les traits et les expressions sont souvent exagérés ; certaines parties du corps, comme le nez et la bouche, sont simplifiées ou dessinées de manière très légère.

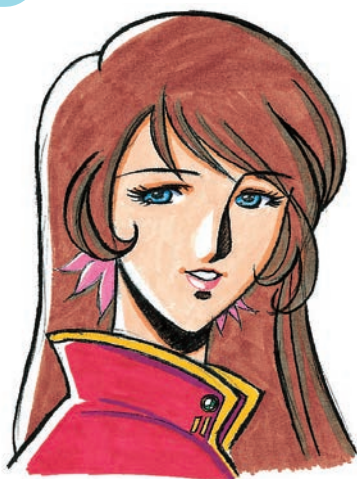
Avant de commencer à représenter un personnage ou un animal, voici quelques règles simples à connaître...



Un visage enfantin.

## La forme de la tête

La plupart des visages (notamment celui des femmes et des adolescents) présentent une forme triangulaire plus ou moins prononcée : seuls les méchants ou les personnages très virils ont un visage carré. En vieillissant, le visage s'allonge et s'affine.



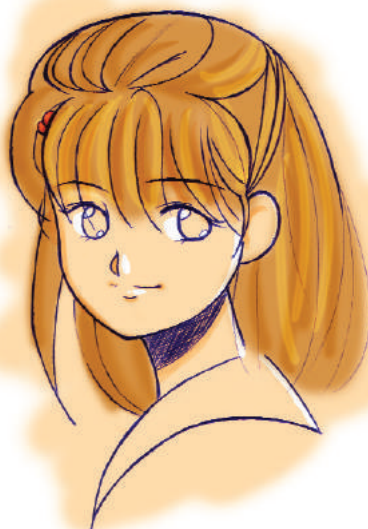
Un visage de femme, très allongé.



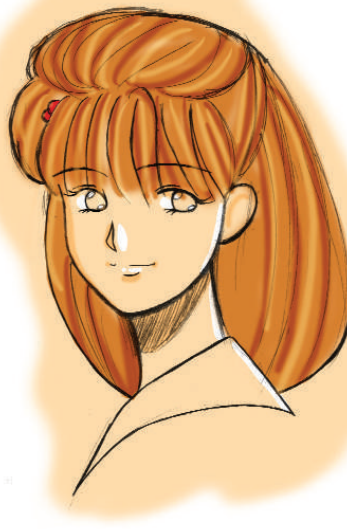
Le visage triangulaire d'un adolescent au menton pointu.



Un menton carré renforce l'allure décidée de ce personnage.



Le visage rond d'un enfant...



... qui s'allonge en vieillissant...



... et se ride à l'âge mûr.

## Les yeux

Les yeux occupent une place essentielle dans le dessin de personnages : c'est leur expressivité qui reflètera l'humeur du héros. Plus ils sont grands, et plus il paraît innocent. Si leur couleur peut varier à l'infini (nul besoin de copier la nature !), leur forme doit être toujours bien définie.



Plus les reflets sont nombreux, plus le regard est intense. Il en est de même avec les cils.



Grands yeux innocents.



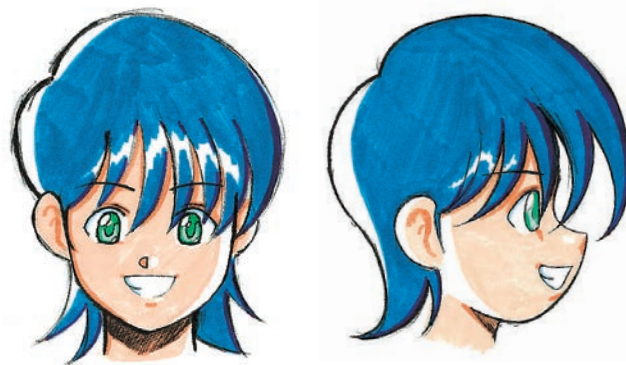
Yeux normaux.



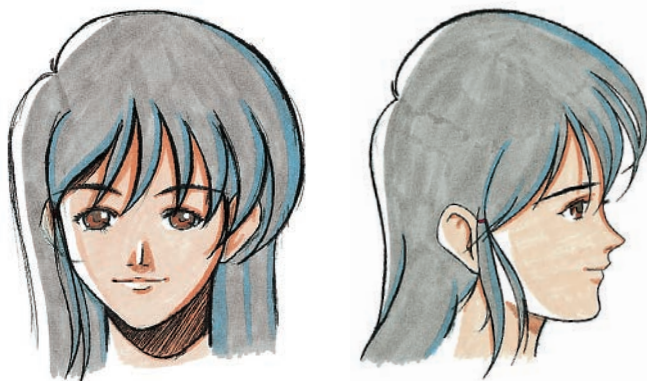
Petits yeux : personnage méchant, sournois.

## Le nez

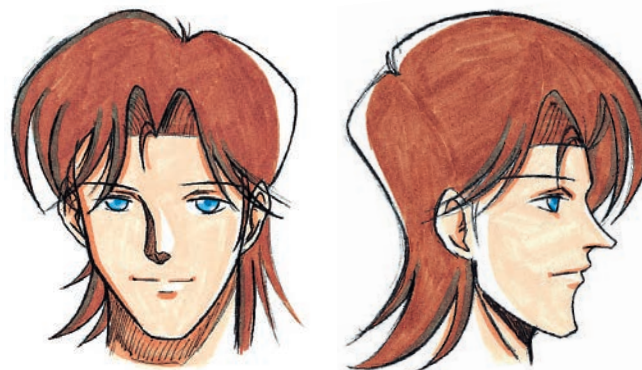
Les nez des personnages de mangas sont généralement dessinés de façon légère, sans les narines. Un petit nez donne un côté mignon et enfantin au personnage, alors qu'un adulte possède un nez plus long.



Petit nez.

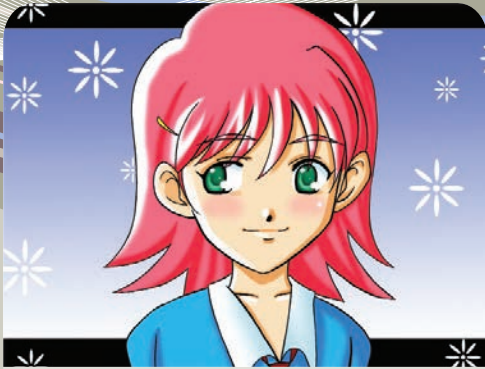


Nez normal.



Nez plus long.





# Portrait de fille

Un portrait de face est un excellent exercice pour commencer. Le visage et les yeux des enfants sont ronds : ils s'allongent au fur et à mesure qu'ils grandissent. Les crayons de couleur sont parfaits pour débiter dans le coloriage.

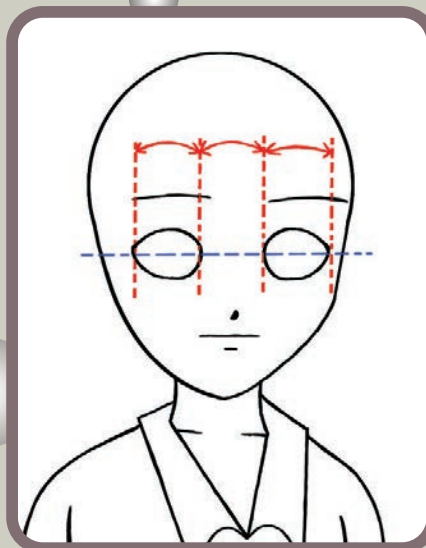
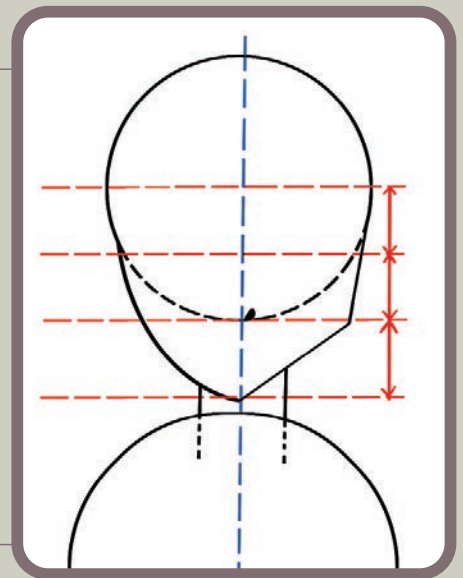
## Matériel

- Papier à dessin à grain fin
- Crayon HB ou porte-mine
- Gomme
- Estompe
- Feutre fin noir
- Crayons de couleur : rose, bleu, beige, rouge, bleu foncé, vert.

1

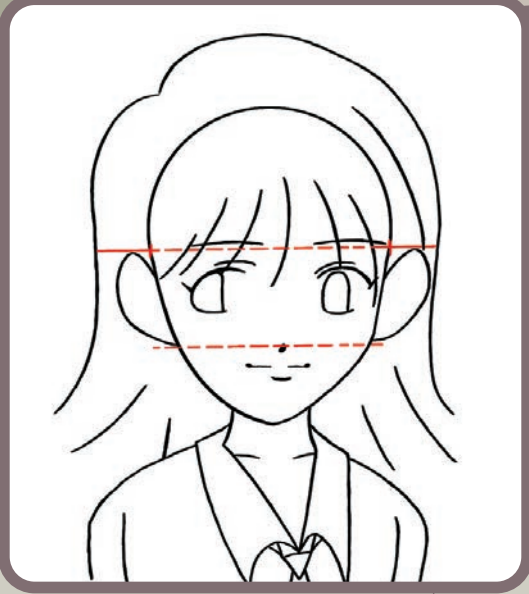
Tracer le cercle de la tête, puis l'horizontale et la verticale qui passent en son centre.

La ligne des deux yeux se situe au milieu du rayon, celle du menton à un demi-rayon de la base du cercle. Amorcer les épaules.



La distance qui sépare les deux yeux est égale à un œil. Affiner l'ovale un peu pointu du visage. Ébaucher les sourcils et la bouche. Esquisser le col de la chemise.

2

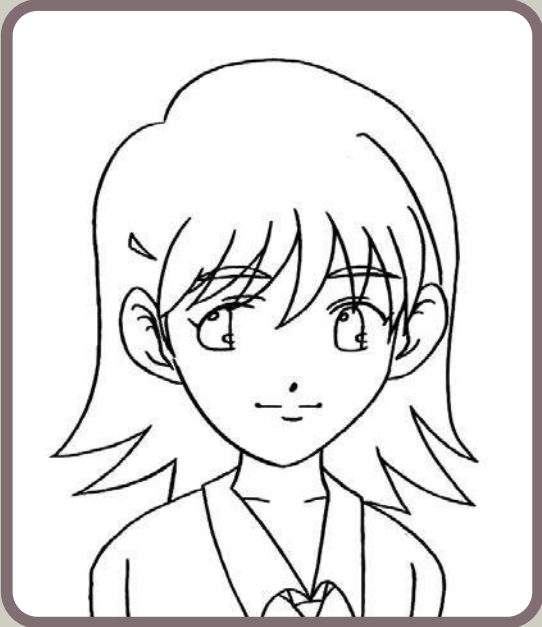


La ligne des sourcils et celle du nez permettent de placer les oreilles. Poser le volume des cheveux.

3

4

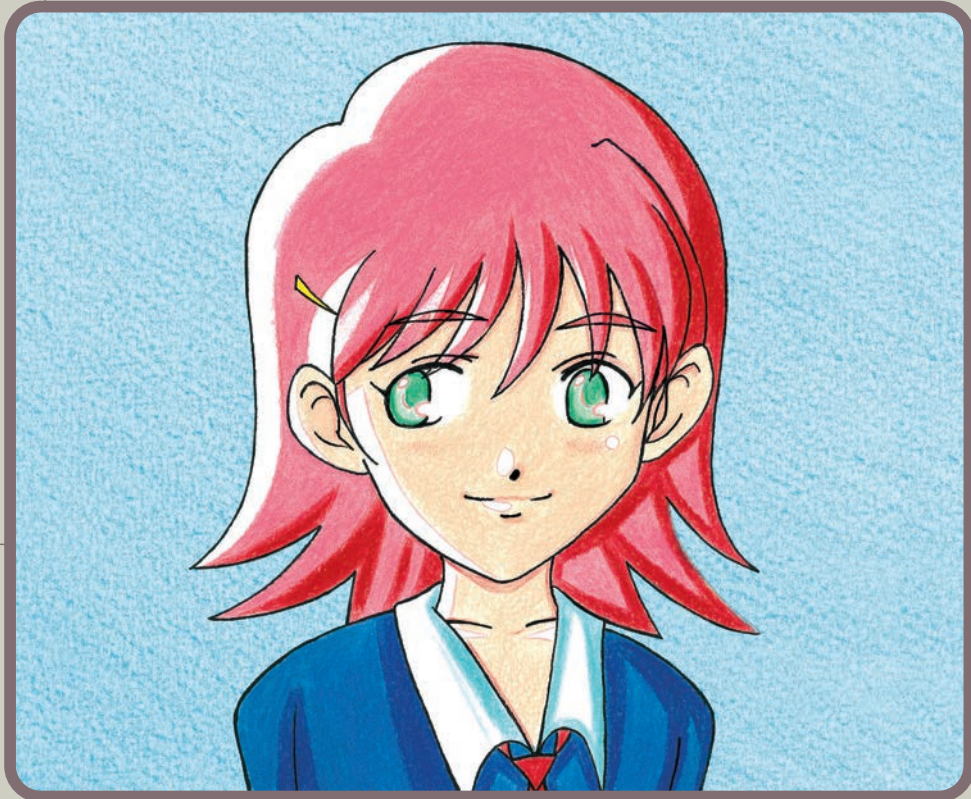
Épaissir les sourcils et ajouter des reflets dans les yeux. Affiner les derniers détails.



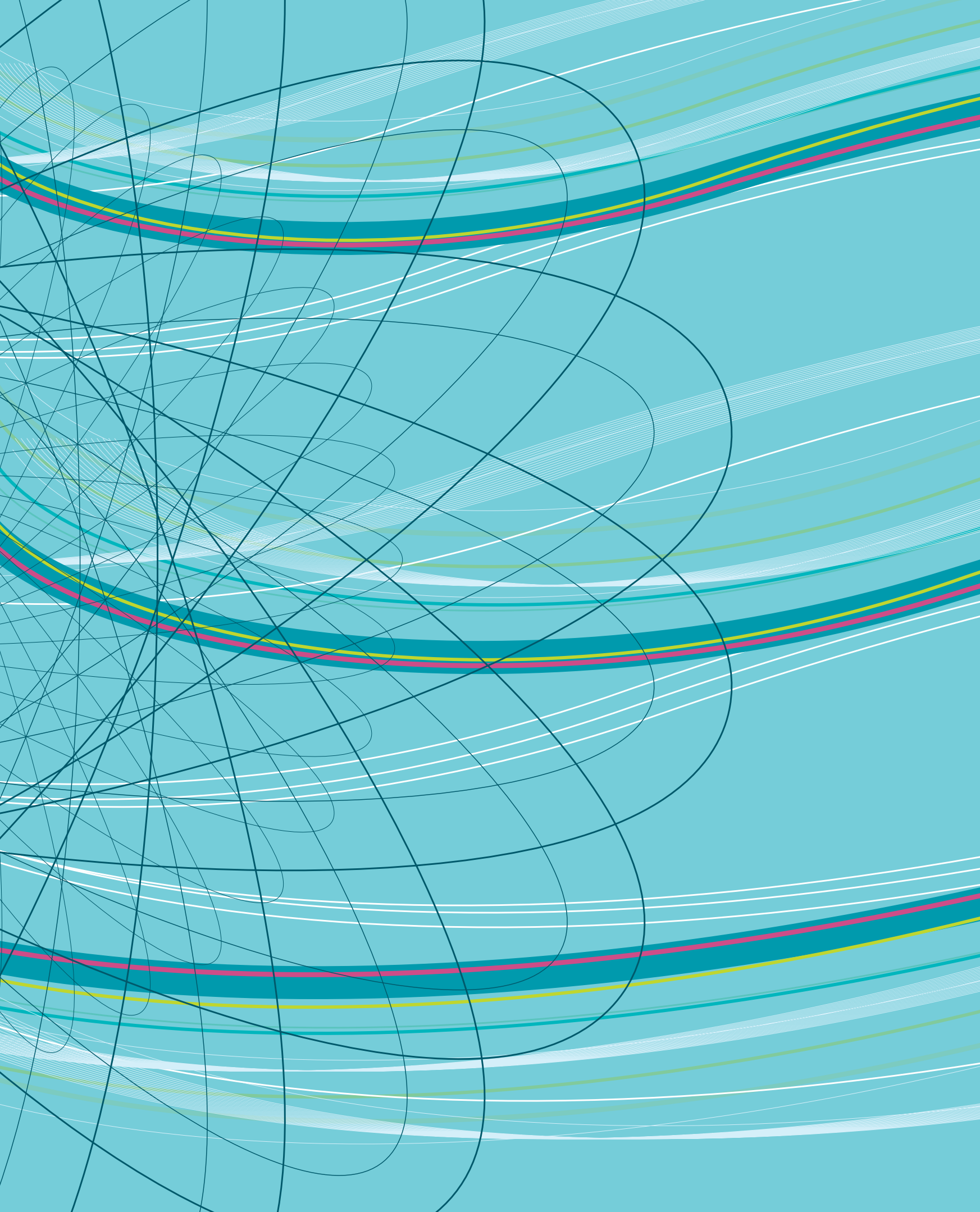
5

#### Composition finale

L'arrière-plan est volontairement simplifié pour mettre en avant le personnage. La lumière provient de la gauche. Accentuer les reflets dans les yeux et laisser vierges les parties les plus éclairées. Au besoin, repasser les contours au feutre fin noir pour que le dessin se détache bien du fond.







尖

斉

円

健

# Le manga shonen

Samouraï, ninja, super-héros, chevalier, marin...

Destiné plus particulièrement à un public masculin,

le manga shonen se caractérise par un style graphique dynamique et une dominante de couleurs chaudes comme le rouge, l'orange et le jaune.

Personnage historique, légendaire ou figure contemporaine,

le héros shonen est un garçon aux facettes multiples :

tour à tour intrépide, terrifiant, secret, volontaire...

L'utilisation des crayons de couleur, des feutres, des pastels, de la gouache ou de l'aquarelle vous permettra de vous approprier les personnages en accentuant certains traits de leur caractère.





# Dessiner des shonen

尖

斉

円

健

Par nature, les garçons sont plus grands que les filles et plus musclés, ils ont les cheveux courts et parfois de la barbe... Voici quelques astuces pour dessiner un personnage shonen :



## Les proportions du corps

Le corps des garçons est plus musclé au niveau du torse, des bras et des jambes que celui des filles. Le buste est en forme de trapèze, les épaules larges. Les cheveux sont courts, les sourcils plus épais.



## La barbe et les cheveux

Pour viriliser un visage, il suffit de dessiner quelques attributs pileux ! Les poils peuvent être fins ou épais, tressés, longs, bouclés... Les représenter permet aussi de vieillir un personnage, de lui donner du caractère.



ou barbu !



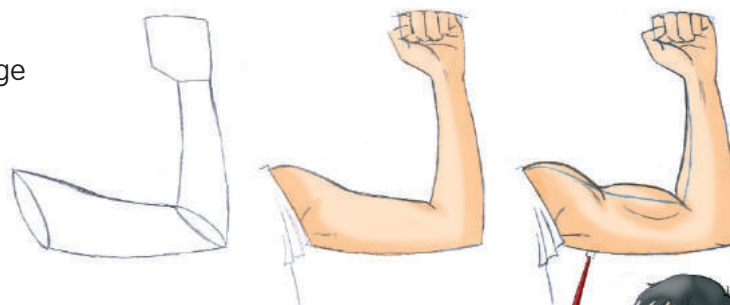
Imberbe,



moustachu...

## Les muscles

Pour dessiner un personnage musclé, il faut exagérer le volume de ses bras, de ses jambes et de ses pectoraux. Sa taille peut rester mince pour souligner la largeur de ses épaules.



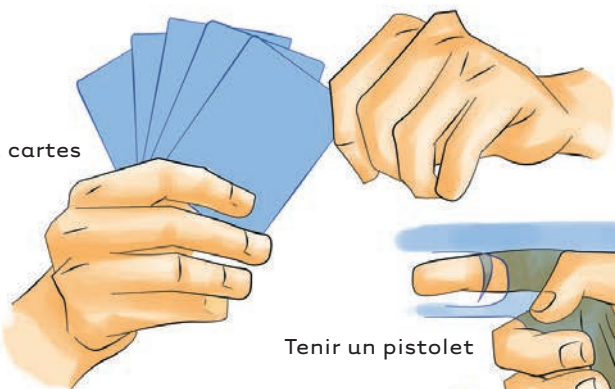
Pour représenter un personnage avec un corps d'athlète, esquisser les muscles au repos, puis leur donner un volume plus rond. Au niveau du bras, ce sont les biceps qui gonflent.



## Les vêtements

Quand on porte un vêtement près du corps, des plis se forment au niveau des articulations : coudes pour les vestes ou les chemises, genoux pour les pantalons. Avant de dessiner les vêtements, déterminer la silhouette du personnage pour conserver les bonnes proportions. Les plis permettent de donner du relief et d'indiquer le mouvement.

Jouer aux cartes



Fermer le poing



Tenir un pistolet



Tenir un verre et une cuillère



## Les mains

Les mains sont l'une des parties du corps les plus difficiles à dessiner. La longueur des doigts est égale à la longueur de la paume, celle de la main équivaut à la hauteur d'une tête. Les articulations sont alignées sur des arcs de cercle.











0101010  
0101010  
0101010  
0101010  
0101010  
0101010  
0101010  
0101010  
0101010  
0101010

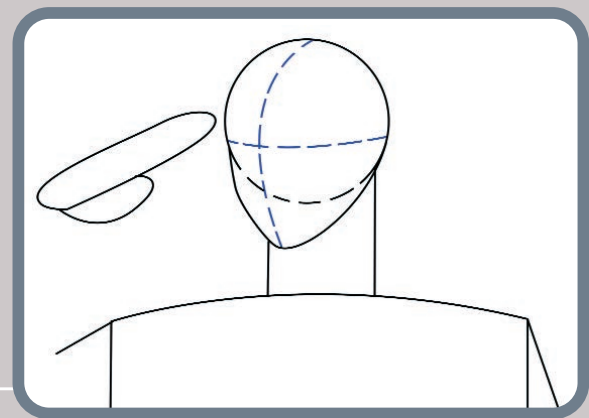


Une beauté androgyne et un regard de tombeur : que seraient les mangas sans leurs héros au charme dévastateur ? Voici un dessin aux crayons de couleur pour un trait tout en finesse et un marin tout en splendeur.

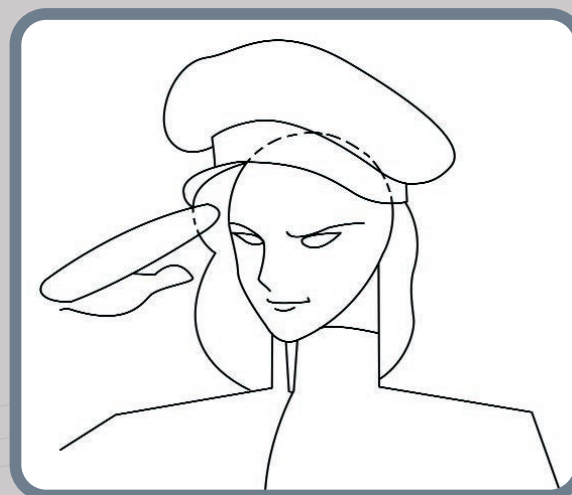
## MATÉRIEL

-  • Papier à dessin à grain fin
-  • Crayon HB ou porte-mine
-  • Gomme
-  • Feutre fin noir
-  • Crayons de couleur : beige, orange, jaune, noir, bleu, gris
-  • Pastel sec bleu foncé.

# MARINA



Tracer le cercle de la tête et la pointe du menton dirigée vers la gauche. Esquisser le cou et le buste par des blocs. Placer le volume de la main près de la tête.



Dessiner les traits du visage : yeux, sourcils, nez et bouche. Poser le volume des cheveux. Commencer la veste et la casquette.



**3**

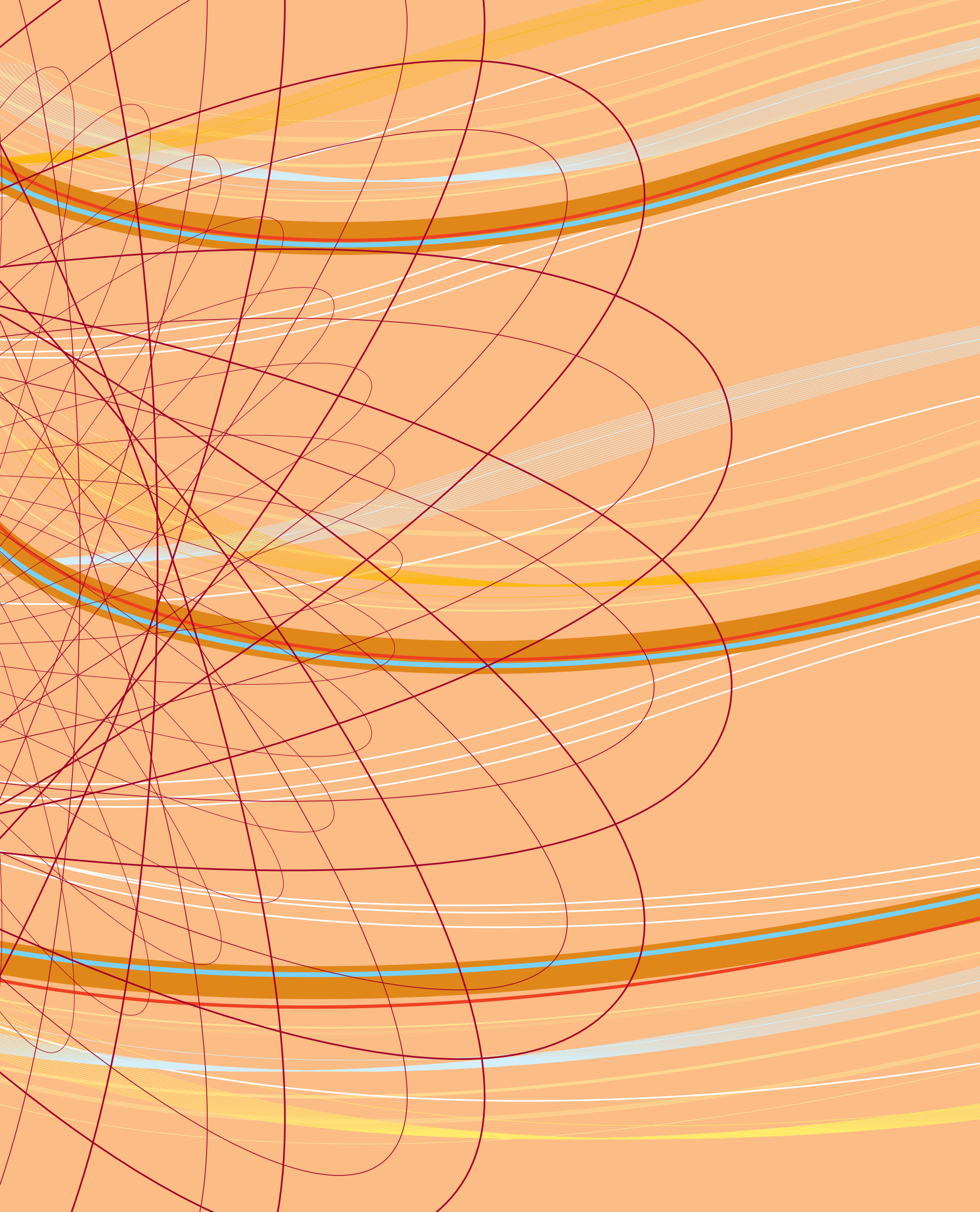
Suggérer les mèches et affirmer le regard. Travailler les doigts de la main. Finir de détailler la veste.

**4**

**Composition finale.**  
Commencer par traiter les parties claires : le visage, les plis de la veste, etc. Hachurer régulièrement les cheveux noirs. Dessiner les nuages et colorier le ciel en bleu clair. Estomper avec un pastel sec bleu foncé. Pour bien détacher le personnage du fond, repasser les contours au feutre fin noir. Épaissir les contours des yeux pour accentuer son regard : tout son charme réside dans ses yeux !







尖

齊

円

健

# Le manga shojo

Des couleurs aux tons acidulés pour un univers enfantin, magique ou féerique ; une gamme de couleurs plus soutenues et plus variées pour un monde dominé par la fougue d'une jeune chanteuse pop, la fraîcheur d'une maid ou le port altier d'une princesse.

Plus particulièrement féminin, l'univers shojo est plein de vitalité et de raffinement. À vous de jouer sur les techniques (crayons de couleur, feutres, aquarelle, gouache...) pour mettre en valeurs les différentes figures caractéristiques du manga shojo.





# Dessiner des shojo

尖

斉

円

健

Des mains délicates, une silhouette svelte...  
voici quelques repères simples pour vous aider  
à dessiner vos héroïnes préférées !

## Les proportions du corps

Le squelette féminin est plus fin et plus petit  
que celui des garçons. Par rapport à un corps  
masculin, la taille est mince et les hanches arrondies.  
Les cheveux sont plus longs, le visage plus ovale,  
les yeux plus grands, le nez plus petit, les pommettes  
plus marquées.



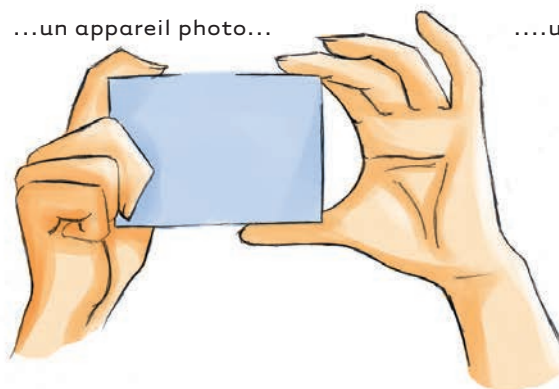
## Les mains

Les mains d'une femme sont délicates : les doigts sont fins, les ongles longs.  
La longueur des doigts est égale à la longueur de la paume, celle de la main  
équivalut à la hauteur d'une tête. Les articulations sont alignées sur des arcs  
de cercle. La main est une partie du corps difficile à dessiner.

Tenir un livre...



...un appareil photo...



...un pistolet.



Tenir sa tête...



...un stylo...



...un sac.



## Les cheveux

À partir d'une tête, on commence par définir la longueur des cheveux et leur forme. Ensuite, on dessine les lignes directrices en partant de la racine. Les cheveux peuvent être bouclés, frisés, raides, gaufrés, tressés, etc. Enfin, on ajoute quelques mèches et des accessoires : un bandeau, des barrettes, des élastiques, des bijoux...



Le bas de la robe est un drapé de tissu tombant au sol. Les formes sont triangulaires.



## Les drapés

Dans la mode, le drapé est un tissu sans couture. Certaines héroïnes romantiques portent une robe ample, une traîne ou un long châle. Pour ne pas faire d'erreur, il faut dessiner le corps tout entier avant de représenter le costume.





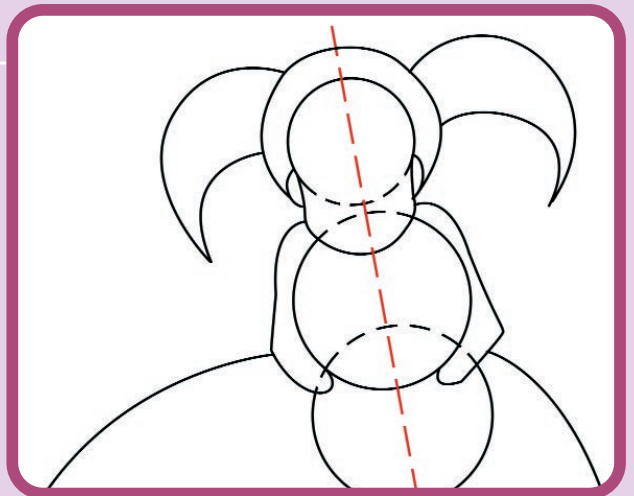
# et Fille OURSON

Ce sujet est caractéristique de l'esthétique **kawaii** (très mignon). La technique de l'aquarelle révèle cet univers enfantin, aux couleurs rose bonbon, marqué par la fraîcheur et la naïveté.

## Matériel

-  • Papier à dessin épais ou papier chiffon
-  • Crayon HB ou porte-mine
-  • Gomme
-  • Gomme de réserve
-  • Feutre fin noir
-  • Aquarelle : jaune citron, rouge clair, rose clair, ocre jaune, bleu de cobalt
-  • Crayons de couleur : rose, vert, bleu.

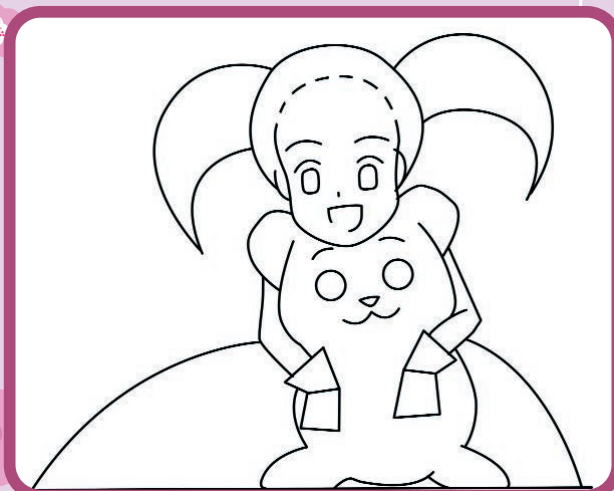
Tracer trois cercles sur un axe oblique : le premier pour la tête de la fille, le deuxième pour celle de l'ourson et le dernier pour son corps. Esquisser par des formes simples les couettes, les bras et la robe.



1

2

Dessiner les traits des deux visages. Ébaucher l'arrondi des épaules et les gants de la fille. Ajouter les oreilles de la peluche.





Indiquer les derniers détails : mèches, nœuds et plis de la robe. Poser quelques taches de rousseur sur les visages pour les rendre plus adorables encore.

3

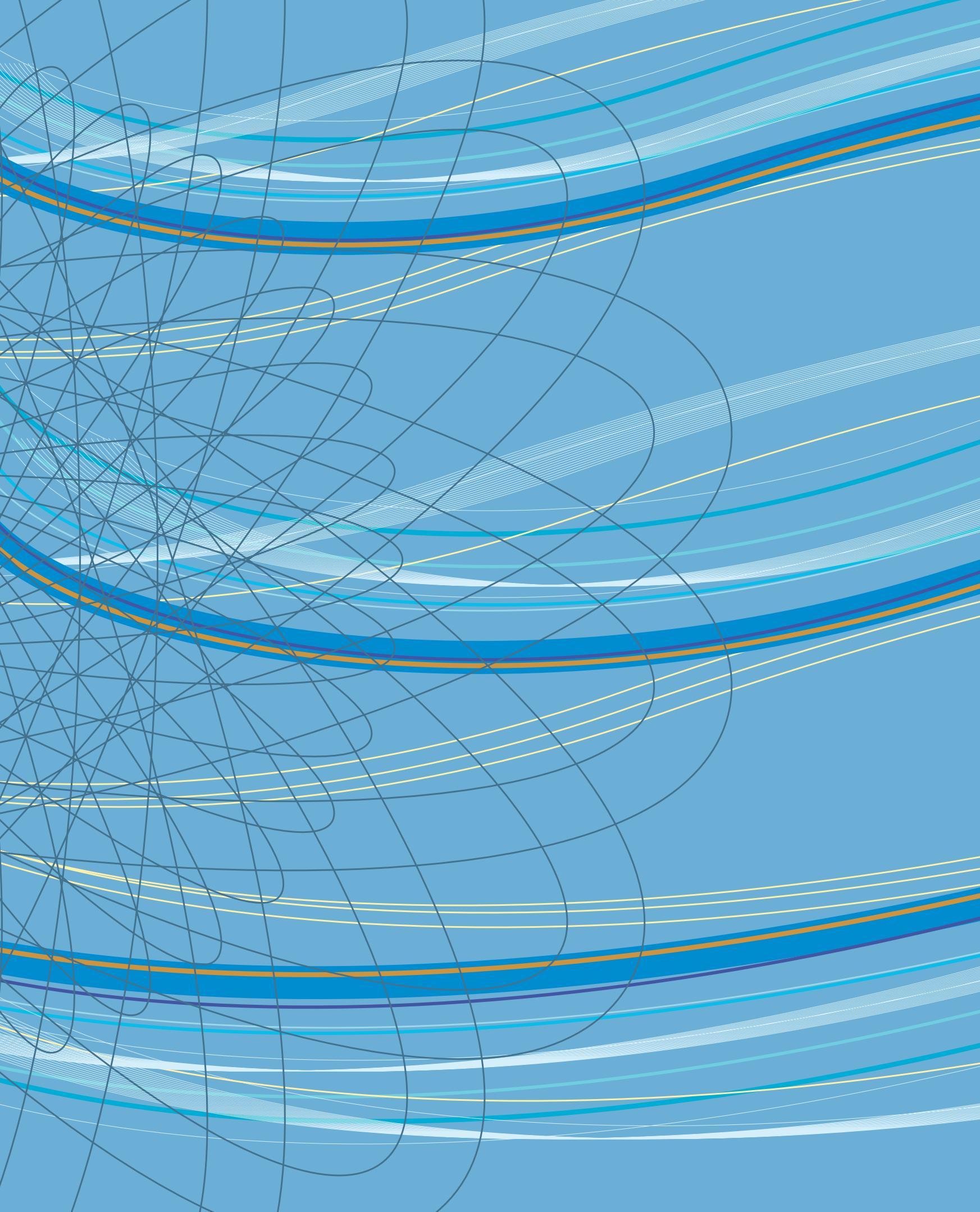


#### Composition finale.

Les couleurs sont vives pour donner un ton acidulé au dessin. Tendre et mouiller le papier. Poser les couleurs en aplats. Indiquer les ombres par des tons un peu plus soutenus. Pour le fond, réserver les ballons. Dégrader l'arrière-plan du jaune au rouge. Enlever la gomme de réserve en frottant avec le doigt une fois la peinture sèche. Colorier les ballons avec des crayons de couleur en estompant leur centre. Repasser les personnages au feutre fin noir pour les faire ressortir.

4



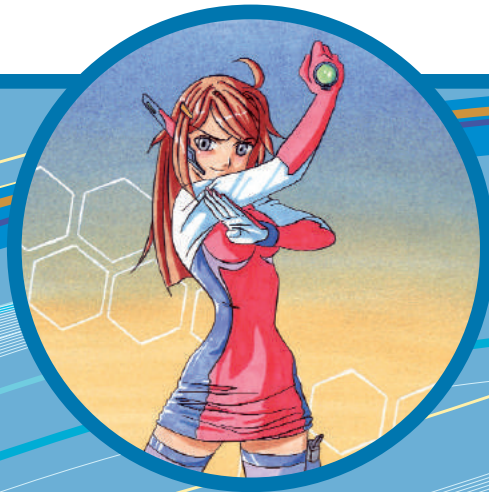


# Les scènes d'action

Au Japon, il n'est pas rare que les lecteurs passionnés réalisent des « fan-arts » (ils dessinent leur héros à leur manière) et des « fan-fics » (ils inventent la suite du manga ou des histoires parallèles).

Pour obtenir de bons résultats, il est essentiel de réussir les scènes d'action : tournoi d'arts martiaux, cours de boxe, combat au fouet, dans l'espace ou à l'aide de pouvoirs magiques, etc.

Déterminés et audacieux, les héros sont des guerriers redoutables qui ne se laissent pas faire et semblent prêts à tout pour vaincre les forces du Mal !





# Les personnages en action

尖

斉

円

健

Pour réussir les scènes d'action, il faut esquisser les mouvements très précisément, tout en ayant recours aux procédés de déformation et d'exagération.



Le déhanchement du bassin de cette elfe accentue sa féminité.

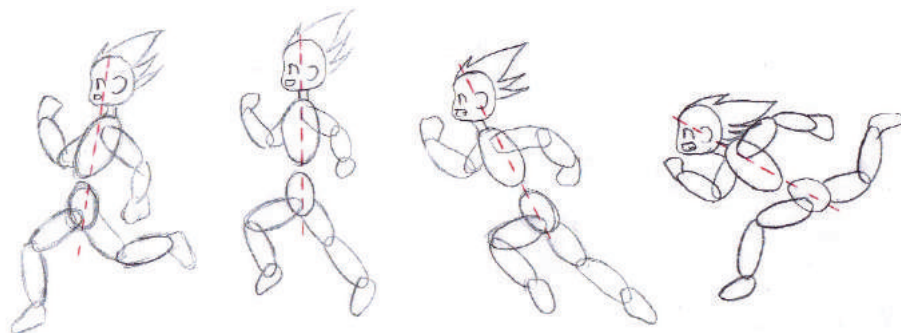


Méditation avant le combat.

## La position dynamique

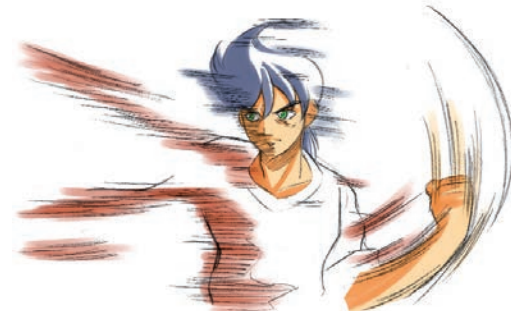
Le corps humain comprend de nombreuses articulations (coude, genou, poignet, etc.) qui lui permettent de se déplacer. À l'aide du mannequin en bois, représenter le corps humain de façon schématique avec des cercles et des ovales. Pour obtenir une position dynamique, il suffit de déplacer les volumes selon un nouvel axe.

Plus le personnage court vite, plus l'axe de son corps (en rouge) est incliné.



## Suggérer le mouvement

Pour dessiner une action, les mangakas suggèrent le déplacement du corps ou de l'objet. Parfois, l'action est si rapide que les éléments ne sont même plus dessinés, car ils ne sont plus perceptibles à l'œil nu. D'une manière générale, plus le nombre de traits est grand, plus la vitesse est importante ; de la même manière, l'épaisseur du trait varie selon la force. Les lignes qui convergent vers un point focalisent le regard.

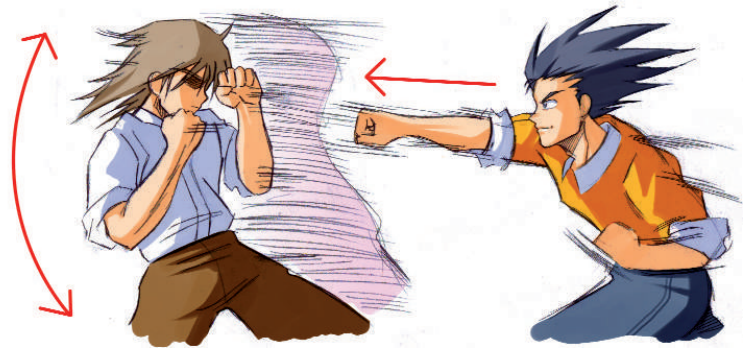


Le dessin du mouvement précède celui du personnage.

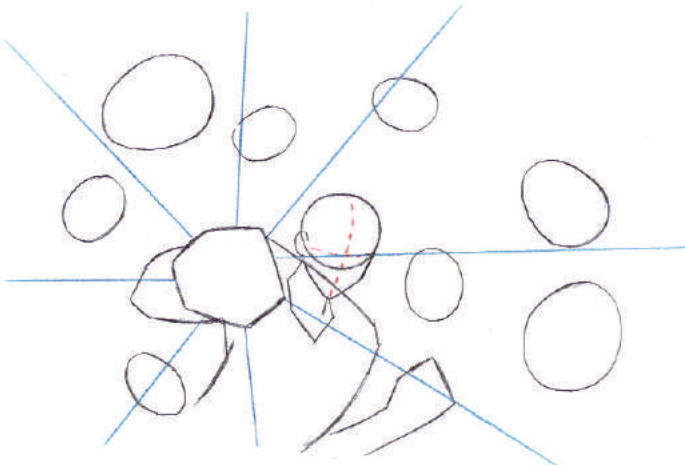
Coup de poing rapide, réalisé avec des traits parallèles.

## Les images rémanentes

Les images « rémanentes » sont des images dont l'œil garde la mémoire, même après leur disparition. Elles sont utilisées dans les déplacements rapides comme l'esquive ou les enchaînements successifs. Comme l'œil ne perçoit que quelques éléments à grande vitesse, le dessin n'a pas besoin d'être très précis. Pour obtenir de bons effets, multiplier le personnage, ou quelques éléments à l'identique ou dans différentes positions.



L'image rémanente est représentée en ombre avec des hachures.

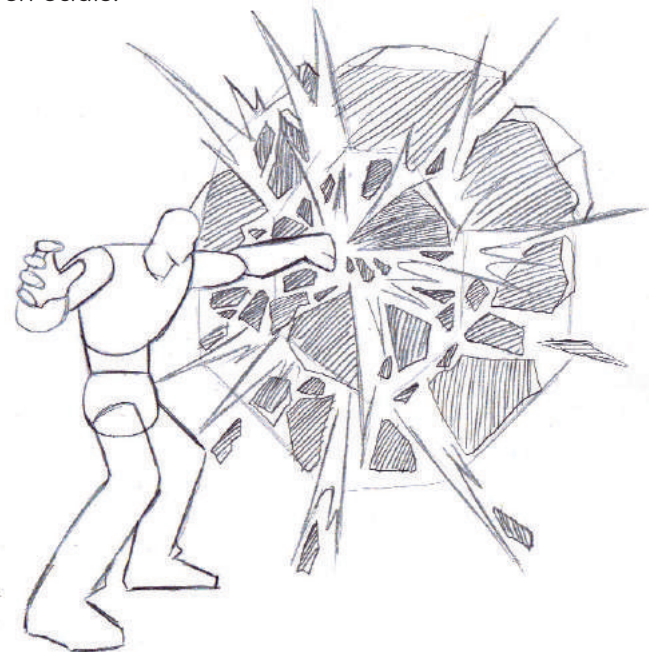
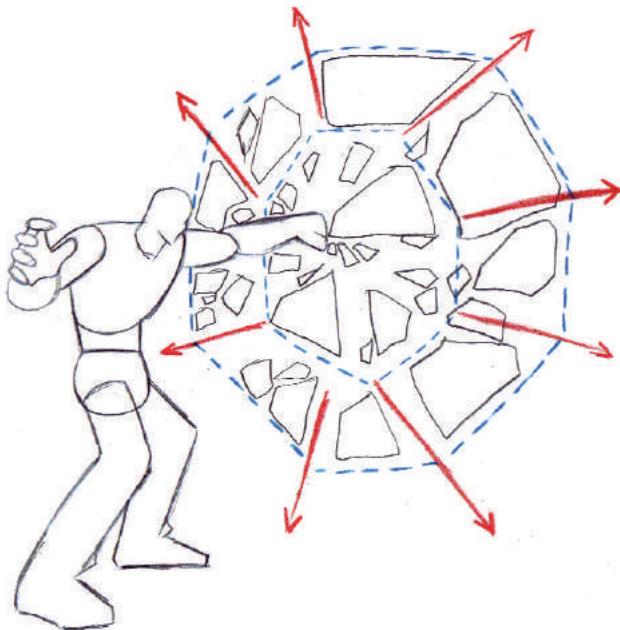


Une avalanche de coups de poing.



## Les points d'impact

Lorsqu'il y a un coup donné (du poing, du pied ou de la tête), les mangakas accentuent toujours le point d'impact. Lorsque le coup est porté sur un objet de façon spectaculaire, dessiner des traits de plus en plus épais et qui fuient le centre, pour représenter l'impact. L'objet percuté est fractionné en débris : il est réduit en miettes au centre, et les plus petits morceaux volent en éclats.



Impact sur le mur.





Victime des brimades de ses **sempais**, notre héros contre-attaque ! Toute sa détermination se lit dans son regard : il ne se laissera pas faire ! S'il veut obtenir le respect de ses aînés, il doit montrer qu'il a du répondant !

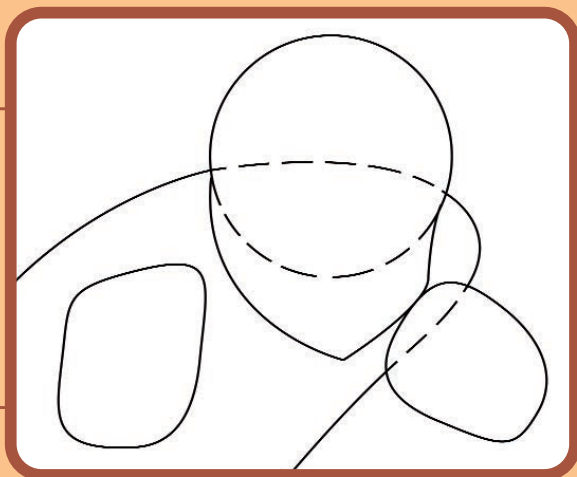
## Matériel

- Papier à dessin à grain fin
- Crayon HB ou porte-mine
- Gomme
- Estompe
- Feutre fin noir
- Crayons de couleur : beige, bleu, bleu ciel, bleu foncé, vert, vert foncé, rouge, orange, rose
- Pastel sec rouge.

# Boxeur

1

Tracer le cercle de la tête et placer sommairement les principaux éléments en utilisant des formes géométriques simples.



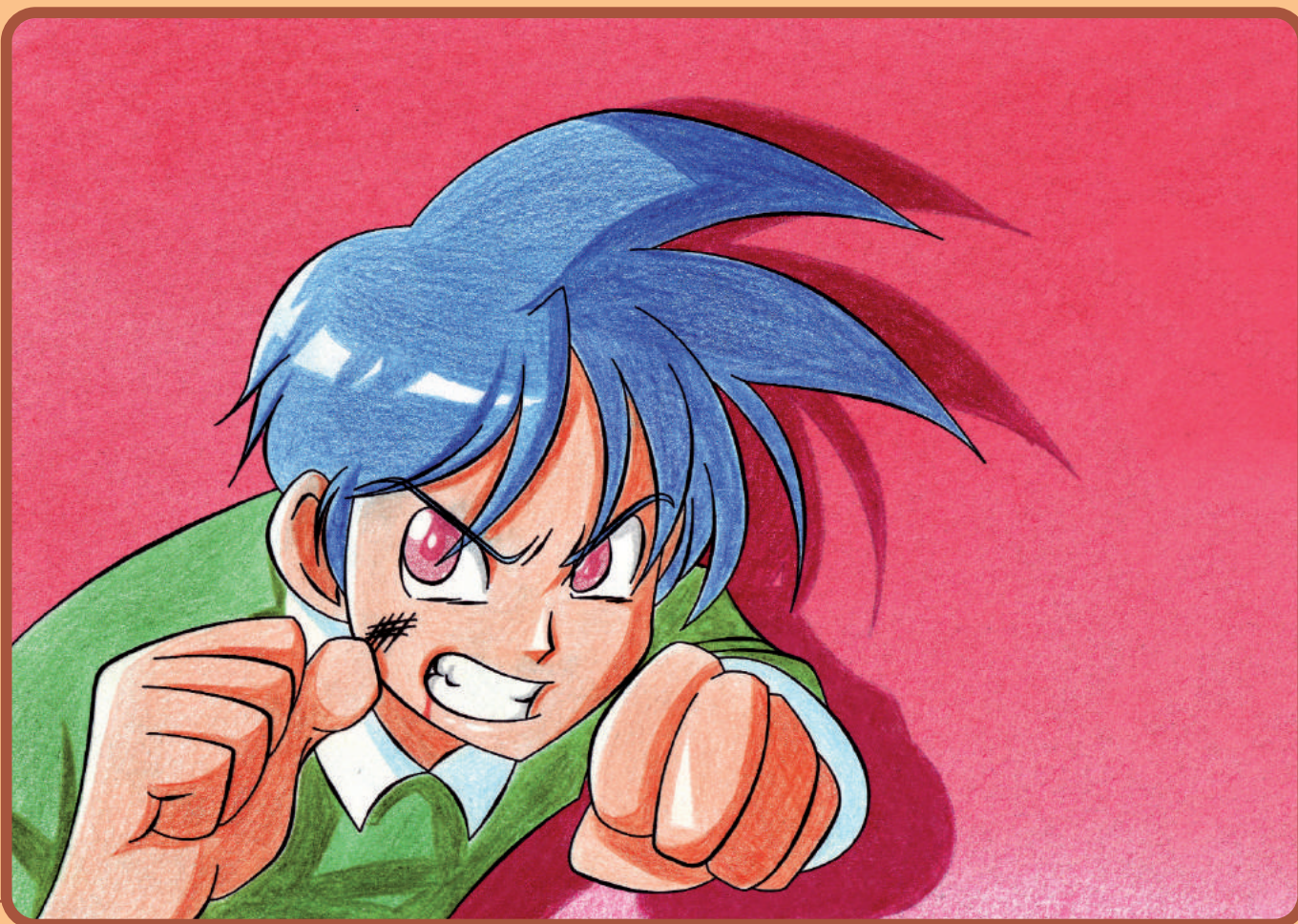
2

Esquisser les traits du visage. Indiquer le volume et les lignes directrices des cheveux. Dessiner le cou et les poings.

Préciser les mèches des cheveux et les traits du visage. Travailler les mains. Puis dessiner le col de la chemise. Gommer les traits de construction.



3

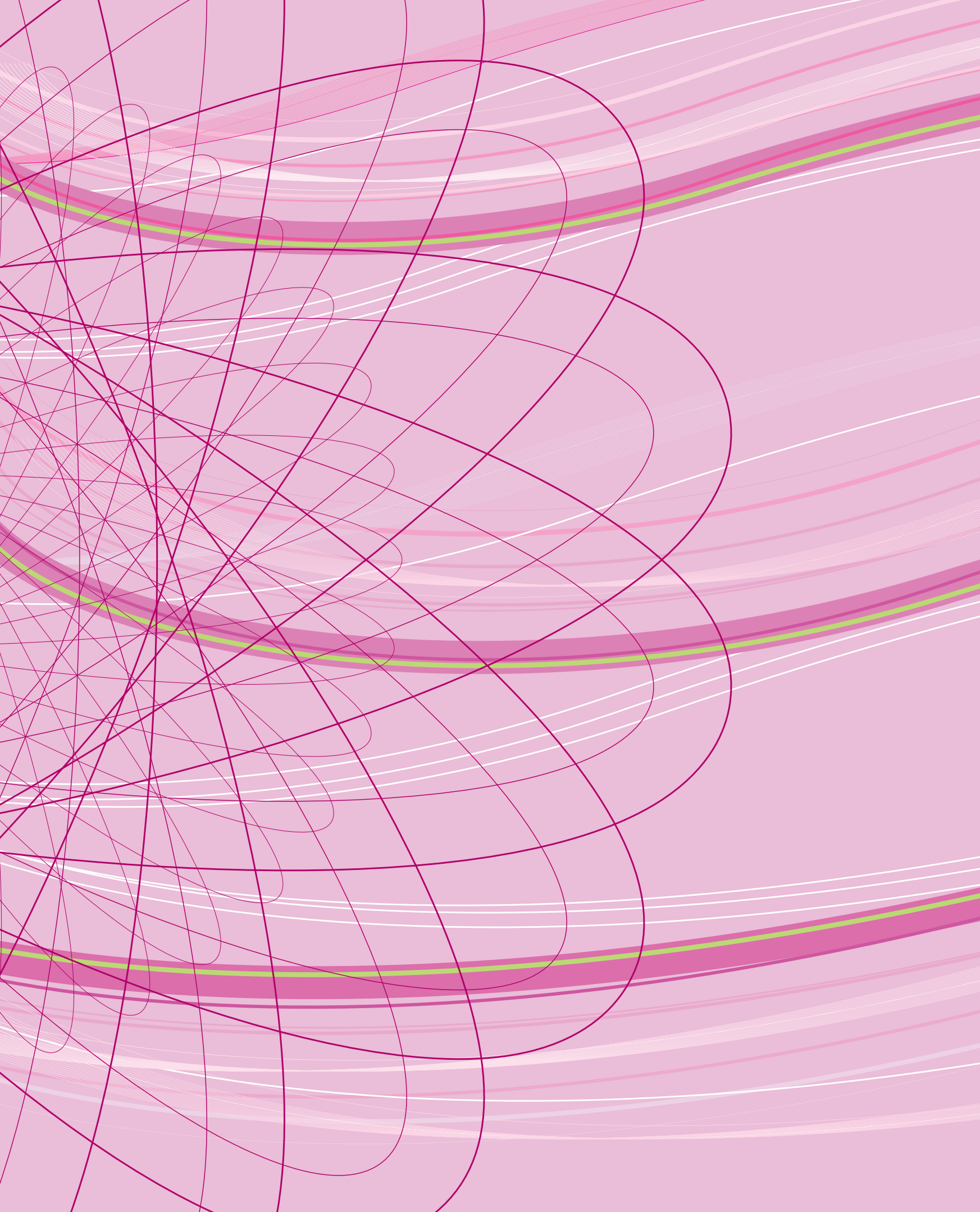


**Composition finale.**

La lumière provient de gauche. Poser une ombre rose à droite du personnage. Avec de la gouache blanche, accentuer les reflets dans les yeux. Simplifier le décor en posant un léger dégradé de pastel sec rouge. Repasser les contours au feutre fin noir pour que le héros se détache bien du fond.

4





尖

齊

円

健

# L'univers fantasy

L'univers fantasy séduit un public amateur de magie, de féerie et de surnaturel. Les histoires se déroulent dans des mondes attirants autant que mystérieux, peuplés de créatures aux pouvoirs hors du commun : elfes malicieux, lutins espiègles, splendides princesses et terrifiants dragons... La littérature puis le cinéma ont popularisé cet imaginaire merveilleux ; à son tour, le manga se l'est approprié, pour notre plus grand plaisir !





# Dessiner un univers fantasy

L'univers fantasy est peuplé de toutes sortes de créatures surnaturelles. Voici quelques pistes pour les représenter...

尖

齊

円

健



## Les créatures féeriques

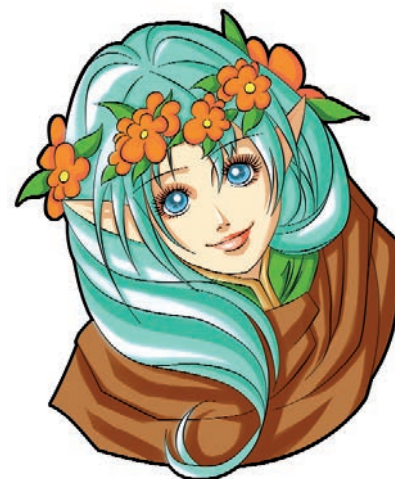
Il en existe de toutes sortes ! Certaines s'inspirent des héros de la mythologie grecque, celtique ou nordique ; d'autres sont nées de l'imagination d'écrivains célèbres. Les personnages possèdent généralement des pouvoirs magiques.

Certains sont invisibles ou se métamorphosent. D'autres utilisent des sortilèges pour parvenir à leurs fins. D'autres encore vivent en symbiose avec la nature, font d'une fleur leur habit et vivent dans une maison en forme de champignon...

Le roi cobra, mi-homme mi-serpent.



Les deux lutines.



La dryade ne fait qu'un avec son arbre.

## Les oreilles

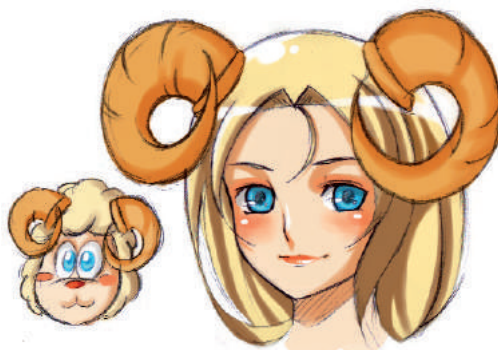
Les dessinateurs oublient parfois de représenter les oreilles de leurs personnages, les cachant discrètement sous une chevelure ou sous un chapeau. Dans l'univers fantasy, les oreilles sont très importantes, car elles prennent des formes étranges chez beaucoup de créatures, en particulier chez les elfes.



Les oreilles rabattues d'un chiot.



Les oreilles pointues d'une chauve-souris.



Les cornes d'un bélier.



Les oreilles redressées d'un chat.

## Le mouvement

Espiègles, les elfes et les autres êtres minuscules sont légers et très souples. Ils peuvent se déplacer rapidement et partout : ils sautillent, volent, se faufilent... Bref, ils sont toujours en mouvement ! Pour les dessiner dans une position précise, il faut indiquer le mouvement du corps avec des lignes courbes avant d'esquisser le personnage. Cela apportera plus de dynamisme au dessin final. Attention cependant à bien respecter l'équilibre de la composition !



Obéron, le roi des elfes.



Elfe volant dans les airs.



La position de l'œuf.

## Les ailes

Dans ce monde imaginaire, beaucoup de créatures possèdent des ailes. Il n'est pas rare de rencontrer une fée aux ailes de papillon, des esprits malveillants aux ailes de chauve-souris, des dragons et des chevaux ailés qui s'envolent dans le ciel en quelques battements... Pour réussir les ailes de ces créatures surnaturelles, il faut indiquer leur forme et esquisser à l'intérieur nervures, plumes ou os. Puis les colorier au crayon de couleur ou au feutre pour leur donner du relief, ou à l'aquarelle pour apporter davantage de nuances et de légèreté.



Ailes d'insecte.



Ailes d'oiseau.



Ailes géantes.





# Princesse des elfes

Les elfes sont des créatures issues de la mythologie nordique. Qui peut résister à la beauté de cette princesse aux longs cheveux et au corps si gracile ?

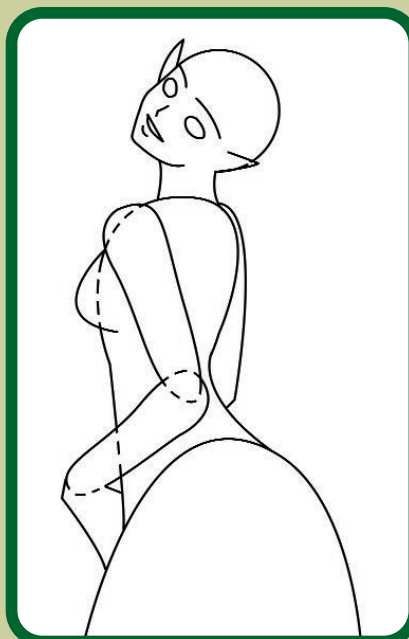
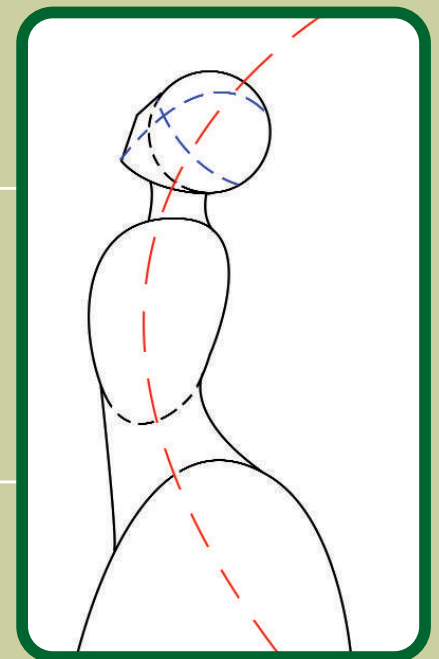
Les couleurs franches de la gouache accentueront l'élégance et le raffinement de ce personnage plein de sensualité.

## Matériel

- Papier à dessin épais
- Crayon HB ou porte-mine
- Gomme
- Feutre fin noir
- Pinceau fin
- Gouache : rouge, jaune, bleu, blanc, noir, terre de Sienne, vert
- Pastel sec rouge.

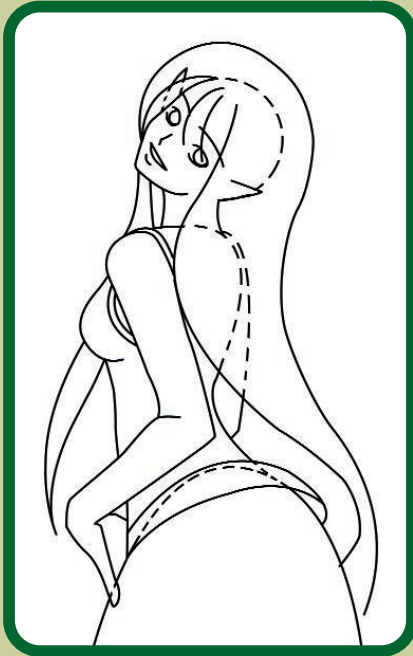


La cambrure du corps suit un arc de cercle. Indiquer sur cet axe les principaux éléments : la tête, le buste et les hanches.

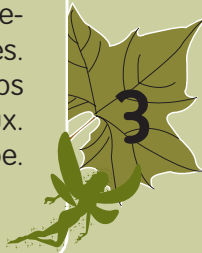


Ébaucher les traits du visage : les yeux, le nez, la bouche et les oreilles pointues. Esquisser schématiquement les bras. Le coude est au niveau de la taille. Indiquer la poitrine.

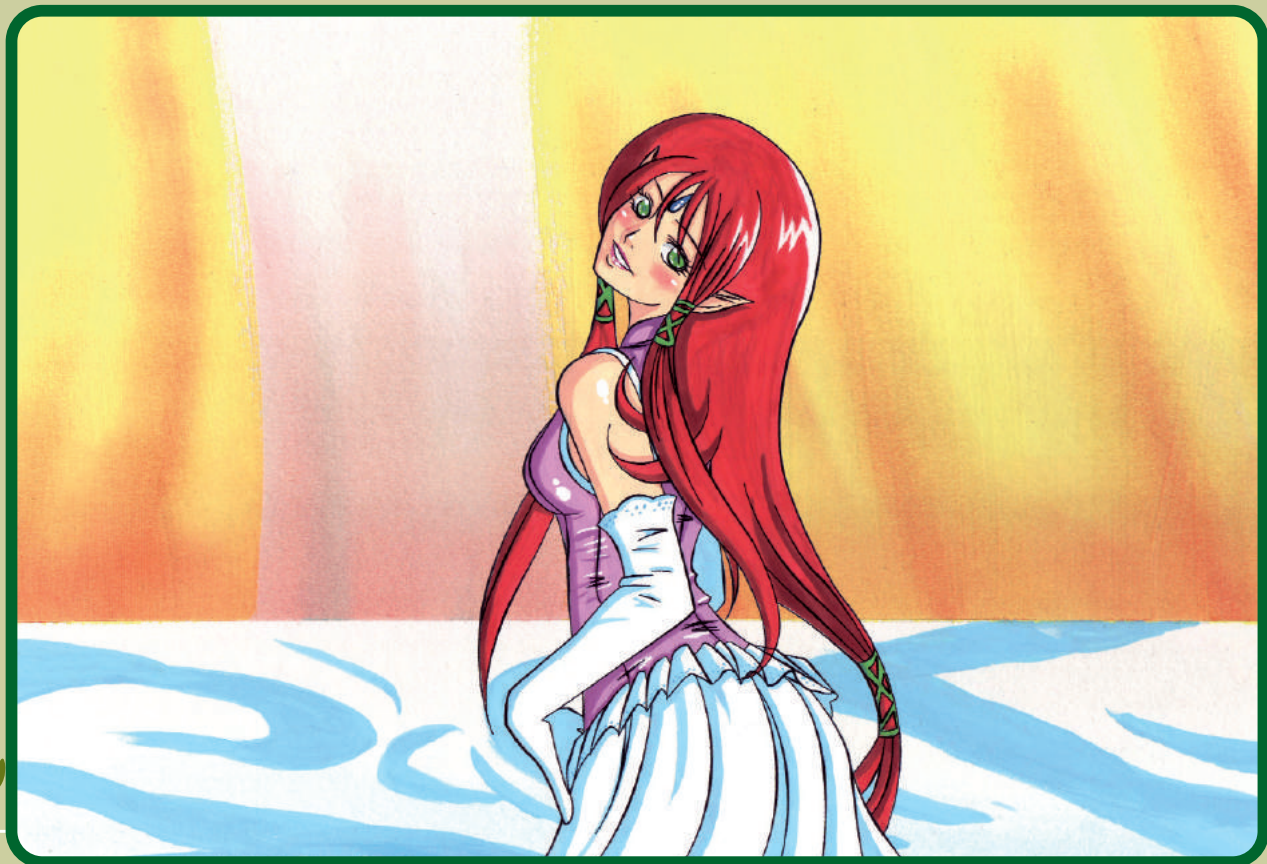




Dessiner le volume de la chevelure et ajouter des mèches. Gommer la partie du corps cachée par les cheveux. Commencer à détailler la robe.



Préciser les mèches. Poser les derniers détails : les plis et les fronces de la robe, le gant et les élastiques.



#### Composition finale.

Travailler le personnage en aplats légers : d'abord la teinte principale, puis les ombres par-dessus. Délimiter le lit par un ruban de masquage et broser les voiles en jaune. Une fois la peinture sèche, estomper les voiles au pastel sec rouge en frottant avec un mouchoir. Enlever le ruban de masquage. Peindre en bleu les plis du drap. Repasser au feutre fin noir les contours de l'elfe pour lui donner du volume.

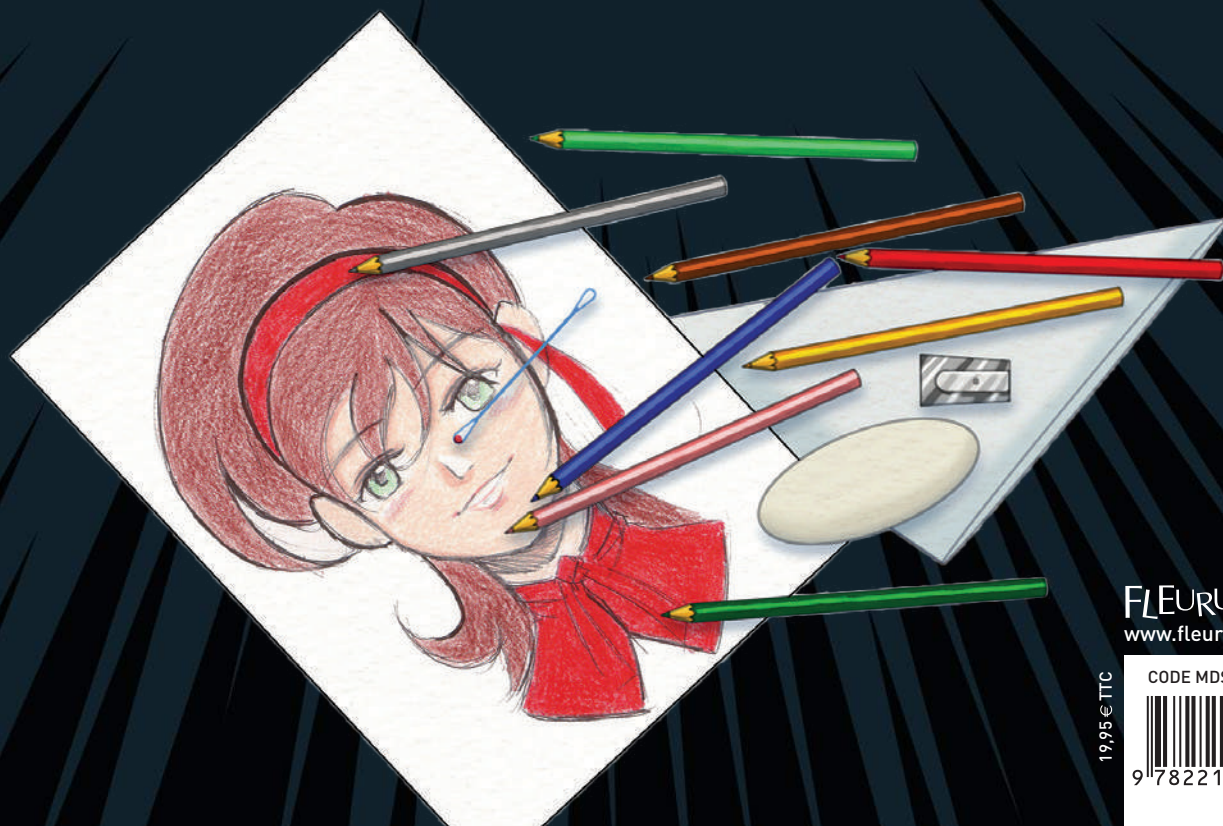




# LE GRAND LIVRE DU DESSIN **MANGA**

CAROLINE ET TA VAN HUY

Qui n'a jamais rêvé de dessiner un samouraï, un soldat de l'espace, une princesse, un ninja, une androïde ou une guerrière médiévale en quelques coups de crayon ? Voici une méthode simple et rapide pour réaliser des mangas en un clin d'œil. Étape par étape, de la première esquisse à la touche de pinceau finale, apprenez à représenter plus de 30 personnages caractéristiques de cet art. Choisissez l'aquarelle, le feutre ou la gouache : avec un peu de pratique, vous deviendrez très vite un véritable mangaka !



FLEURUS  
www.fleuseditions.com

19,95 € TTC

CODE MDS : 591271N1



9 782215 157755