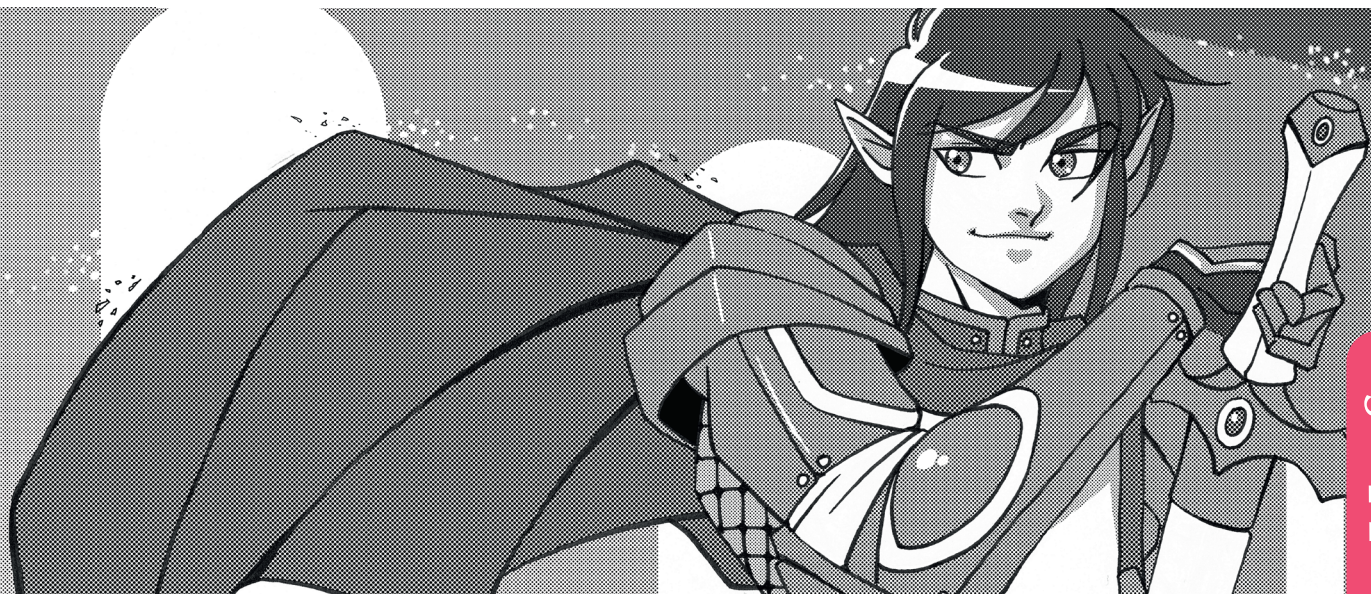


DESSINE LES

# MANGAS

## FANTASY WORLD

CAROLINE ET VAN HUY TA



FLEURUS



尖

齊

円

健

Auteurs et illustrateurs  
de mangas, Caroline et  
Van Huy Ta proposent  
des cours de dessin et de retouche  
par ordinateur sur leur site  
Internet <http://www.tvhland.com>.

Avec la coopération  
de leurs amis, ils éditent  
également un fanzine, TVH Land.  
Passionnés de mangas,  
ils participent à  
de nombreuses conventions.



# SOMMAIRE

## Matériel et conseils

L'ABC de la couleur	6
Dessiner un univers fantasy	10
Dessiner un paysage féerique	14

## Les modèles

Sylphide	16
Femme-bélier	18
Sirène	20
Princesse des elfes	22
Verseau	24
Bouton d'or	26
Nain et dragon	30
Fée-lune	34
Reine des glaces	38
Fée-insecte	40
Haut elfe	42
Fée-papillon	46
Satyre	50
Walkyrie	54
Leprechaun	58



# L'ABC de la couleur



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 !

## La gouache

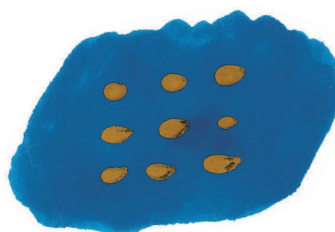
Peinture à l'eau, la gouache se présente en tube ou en godet. Si vous choisissez la gouache en tube, utilisez une palette pour diluer vos couleurs. Une gouache de bonne qualité se caractérise par sa consistance fine, onctueuse, opaque et riche en pigments ; intenses et vives, ses couleurs restent éclatantes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



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



L'application d'un papier froissé permet de créer de riches effets de matière.



La gouache est une peinture opaque qui permet des touches claires sur un fond sombre. Elle est idéale pour peindre des flocons de neige.



Dégradé avec de l'eau et avec de la gouache blanche.

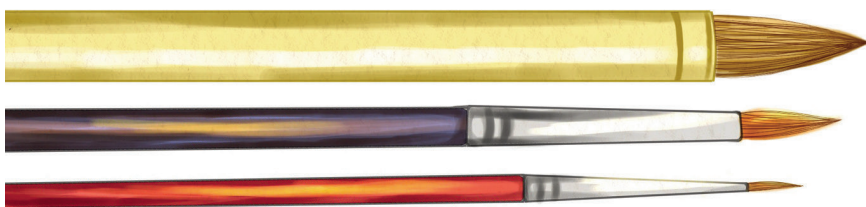


## L'aquarelle

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.



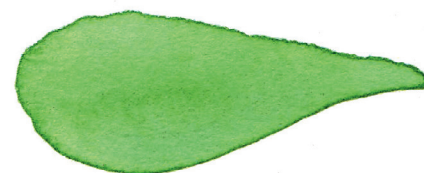
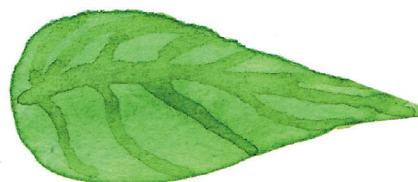
Pour ne pas salir les couleurs, il est important de changer l'eau régulièrement.



Dégradé par ajout d'eau.



Technique du « mouillé sur mouillé ». Diffusion de deux couleurs sur papier humide.



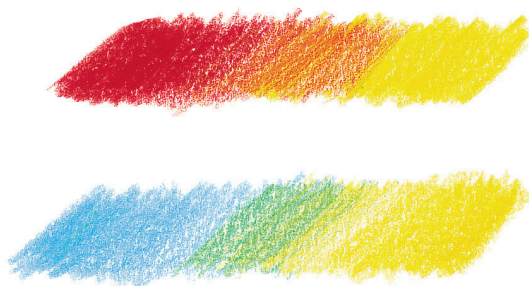
Technique du « mouillé sur sec ». Contour net après séchage.

## Le crayon de couleur

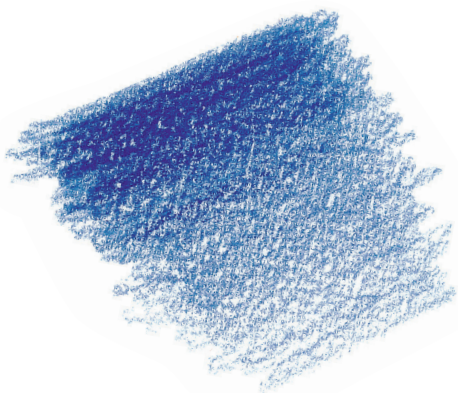
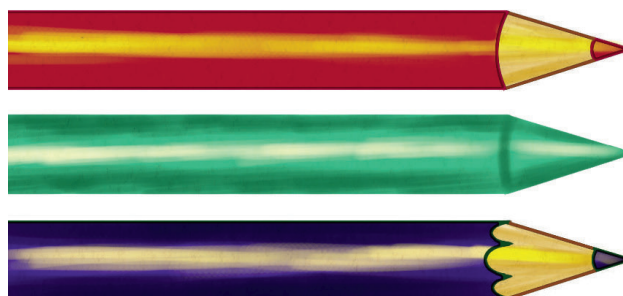
Le crayon de couleur est une technique facile, que l'on peut travailler à tout moment sans préparation particulière. Il faut simplement être soigneux et minutieux. Utilisez un papier à grain fin et des crayons bien taillés. Choisissez une gomme « mie de pain » pour enlever la poudre en excédent, puis une gomme blanche pour effacer les traits. Travaillez par petites surfaces pour éviter les grands coups de crayon et n'appuyez pas trop, car vous risqueriez d'obtenir une surface grasse et luisante. Mieux vaut assombrir les couleurs par superposition.



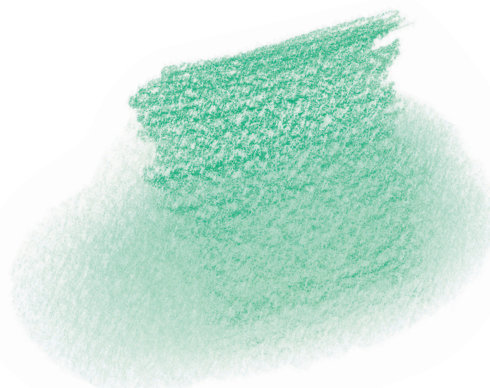
La panoplie du dessinateur.



Superposition de deux couleurs.



Dégradé.

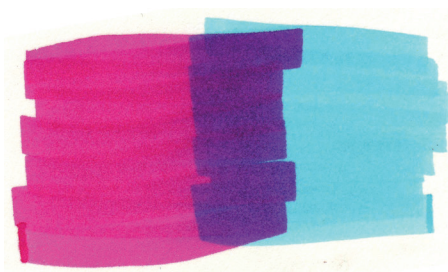
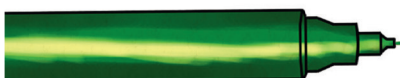
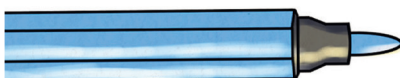


Estompage au papier buvard ou au Coton-Tige.



## Le feutre

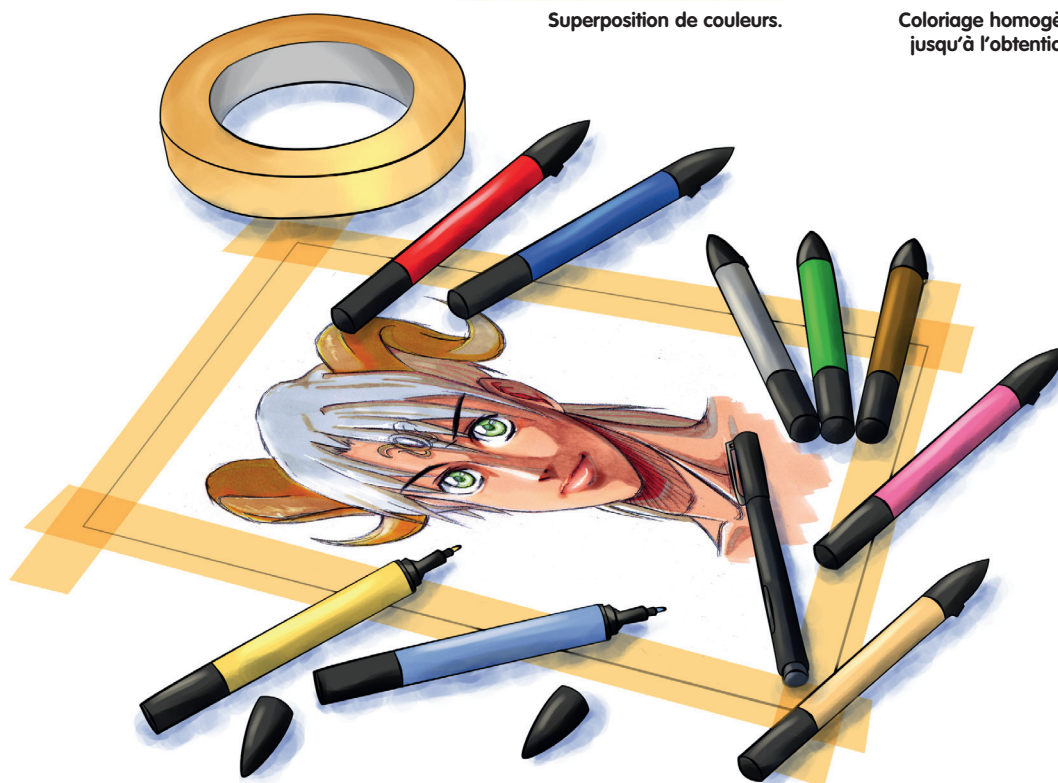
La technique du feutre est pratique et rapide, mais ne permet pas les corrections. Il existe deux types de feutres : ceux à l'eau et ceux à l'alcool, qui sont plus onéreux mais permettent de réaliser des aplats et sont très utiles pour colorier la peau. Leurs pointes sont plus ou moins fines. Il est préférable de travailler sur un papier très lisse : le papier « lay-out » est le plus recommandé car il fait ressortir les couleurs et permet les superpositions. Travaillez toujours en juxtaposant des traits parallèles pour ne pas surcharger la couleur. Ne superposez jamais une teinte claire sur une teinte foncée : vous risqueriez de salir votre dessin... et la pointe de votre feutre !



Superposition de couleurs.



Coloriage homogène en balayant la surface jusqu'à l'obtention d'une couleur saturée.



Équipement du dessinateur au feutre.

尖

# Dessiner un univers fantasy

斉

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 !

円

健



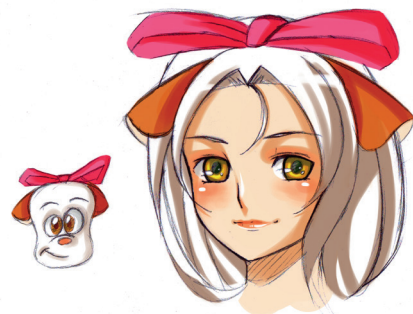
La dryade ne fait qu'un avec son arbre.

## 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 usent de 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...

## Les oreilles

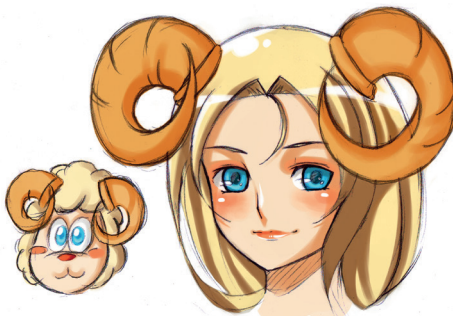
Les dessinateurs oublient parfois de représenter les oreilles de leurs personnages, les cachant discrètement sous une chevelure ou sous un chapeau. Dans l'univers fantasy, les oreilles sont très importantes, car elles prennent des formes étranges chez beaucoup de créatures, en particulier chez les elfes.



Les oreilles rabattues d'un chiot.



Les oreilles pointues d'une chauve-souris.



Les cornes d'un bœuf.



Les oreilles redressées d'un chat.



## Les mains

La main est une partie du corps très difficile à dessiner ! Avant de réussir à esquisser parfaitement une main aux doigts de fée ou la main verte d'un nain jardinier, il faut s'entraîner en prenant la sienne comme modèle ou en demandant à quelqu'un de poser. Mieux vaut commencer par la forme globale de la main, puis dessiner les doigts en respectant les proportions.



Des mains poilues  
aux longues griffes.



Des mains palmées  
avec des écailles.



De vieilles mains ridées  
recouvertes de verrues.



## 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.



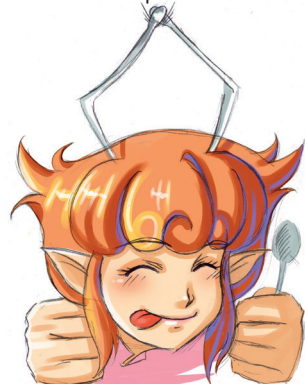
Ailes d'oiseau.



Ailes géantes.

## Les expressions du visage

Les trois éléments qui changent l'expression d'un visage sont les sourcils, les yeux et la bouche. Dans l'univers fantasy, les mangakas travaillent également la position des oreilles, des antennes et des mèches de cheveux, et rehaussent éventuellement le teint du visage selon l'émotion éprouvée par le personnage. Ils appliquent par exemple du rouge sur les pommettes pour signifier la méchanceté, la colère, la honte ou la gêne, et du bleu, du vert ou du violet pour transcrire le malaise ou la peur.



Affamée.



Dépitée.



Heureuse.



Triste.

Déçue.

Gênée.

## Le bien et le mal

Pour distinguer le bien du mal, la forme, la couleur et les effets d'ombre et de lumière jouent un rôle déterminant. Les méchants sont affublés de dents acérées ou de cornes pointues ; ils aiment le noir et le rouge sang. Les gentils présentent des formes plus pleines, plus arrondies et des couleurs plus douces : des tons pastel, des teintes légères...



Ange.



Incube.



Succube.

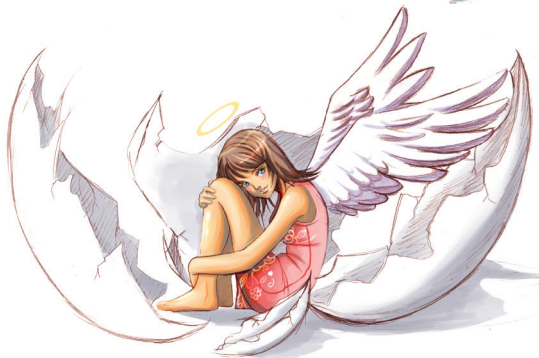


## Le mouvement

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 !



Elfe volant dans les airs.



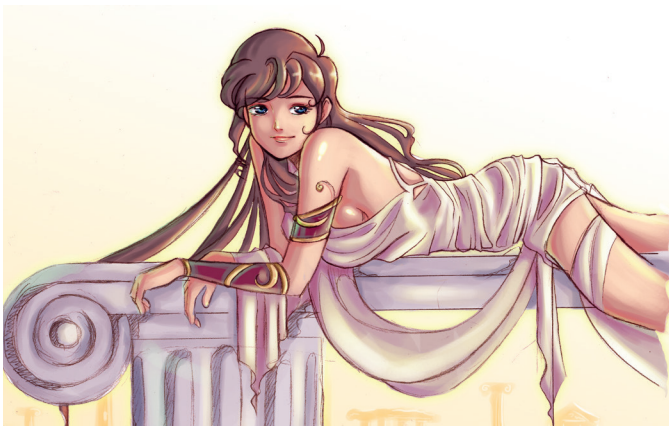
La position de l'œuf.



Obéron,  
le roi des elfes.

## Les vêtements

Les personnages des mondes féeriques sont souvent vêtus de drapés à l'antique ou de vêtements inspirés de la nature. Avant de représenter le costume d'un personnage, mieux vaut esquisser son corps tout entier, repérer les zones creuses ou les articulations et poser les ombres des plis pour donner du relief au vêtement. En fonction du type de tissu, ces derniers seront plus ou moins importants et de taille différente.



Drapé d'une nymphe.

## Décor inspiré de Mucha

Alphonse Mucha (1860-1939) est l'un des plus célèbres représentants de l'Art nouveau, un mouvement artistique né à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle dans lequel les formes végétales et les éléments de la nature jouaient un rôle très important. Les affiches d'Alphonse Mucha, qui mettaient souvent en scène des personnages féminins dans un décor floral très stylisé, ont inspiré de nombreux mangakas.



Nymphe sortant  
du bain.



# Dessiner un univers fantasy



Dans l'univers fantasy, les paysages tiennent une place aussi importante que les personnages. La nature est riche, immense, et d'une grande beauté. On y fait des rencontres extraordinaires : des arbres qui parlent, des îles suspendues dans les airs, des montagnes qui s'ouvrent comme des portes, etc. L'imagination des auteurs n'a pas de limites ! Ces paysages font rêver et surprennent par leur atmosphère magique.

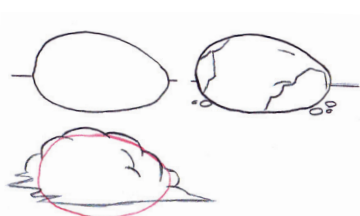
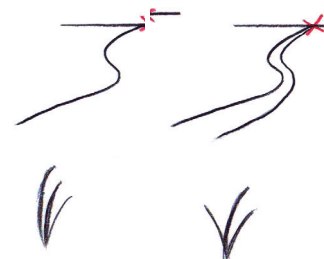


## Les éléments de base



On peut dessiner un paysage féérique à partir d'éléments simples. Il faut toujours commencer par indiquer la ligne d'horizon : c'est l'endroit où le regard est attiré en premier. Voici quelques petites astuces pour s'entraîner. Pour dessiner un cours d'eau ou un chemin, tracer la ligne d'horizon ; la ligne représente dans ce cas le sol. Placer la source et tracer deux zigzags. Dessiner l'herbe en esquisant des courbes dans le même sens ou dans des directions opposées.

Un cours d'eau vite esquisé.



La forme des nuages.



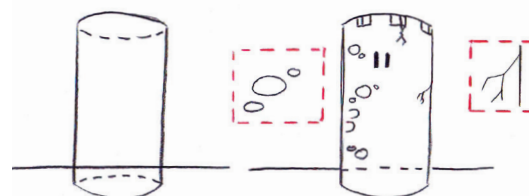
Le feuillage d'un arbre.

À partir de formes simples, élaborer des décors de plus en plus complexes. Dessiner des cailloux, des rochers ou des pierres à l'aide de formes ovales et ajouter quelques traits de fissures. Tracer des demi-cercles pour obtenir des nuages. Et, pour représenter le feuillage des arbres, hachurer les contours.

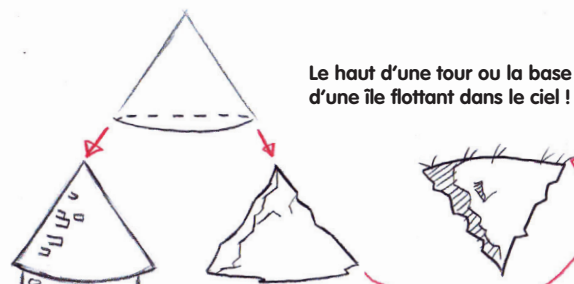
Une astuce de mangaka : doser ses efforts pour représenter un maximum d'éléments ! L'œil humain ne voit que certains détails et les interprète comme un ensemble.

Pour réaliser les tours d'un château, dessiner des formes cylindriques et esquisser quelques pierres et fissures.

Pour représenter le toit des tours, ébaucher un cône et ajouter des pierres rectangulaires. Procéder de la même façon pour les montagnes en ajoutant quelques fissures à la place des pierres. Et, pour obtenir une île qui flotte dans le ciel, dessiner un cône retourné !



Une tour cylindrique.



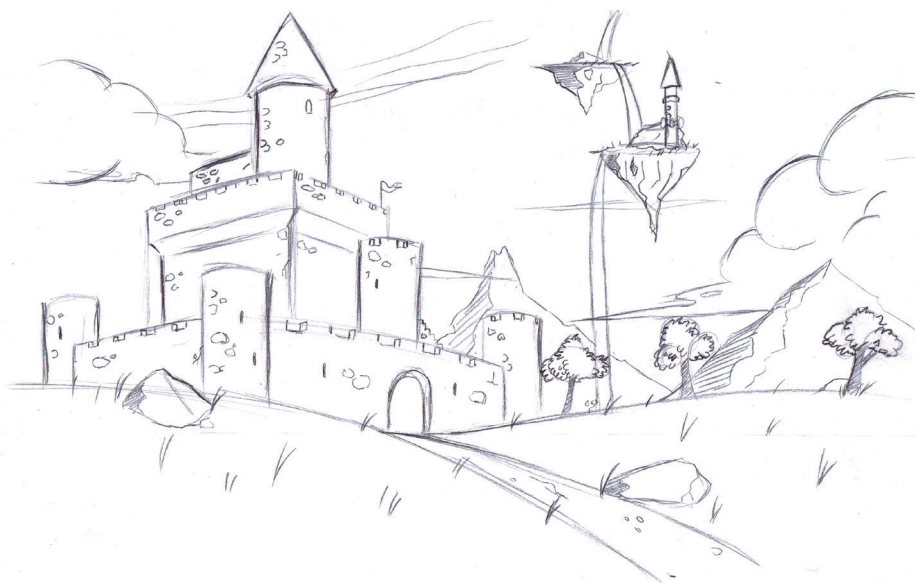
Le haut d'une tour ou la base d'une île flottant dans le ciel !



## La composition

Pour dessiner un monde féérique, il faut s'inspirer des créatures et des lieux dans lesquels elles vivent. Ici, le décor à réaliser met en scène un château d'aspect moyenâgeux. Les nobles avaient pour habitude de vivre dans de véritables forteresses perchées au sommet des montagnes.

Tout d'abord, tracer la ligne d'horizon ; elle est représentée en pointillés rouges sur le dessin. Utiliser une règle pour indiquer les murs du château, ou les dessiner à main levée : cela donnera l'impression que le palais menace de s'écrouler !



Construire le dessin à partir d'éléments géométriques simples, comme expliqué précédemment. Ajouter quelques détails pour suggérer les fissures dans la pierre, quelques herbes, etc. Esquisser les nuages et l'eau. Hachurer les zones d'ombre pour donner davantage de relief à l'ensemble.

Appliquer les couleurs selon la technique choisie. Pour obtenir un dessin net, précis et contrasté, repasser les contours au feutre fin noir.





# SYLPHIDE

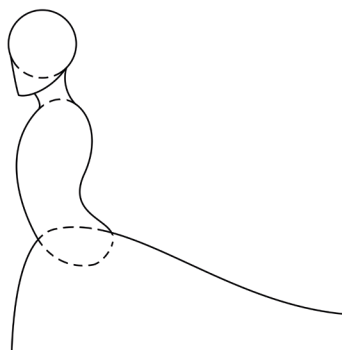
La sylphide est un personnage important des mythologies celte et nordique. Génie de l'air, elle occupe un rang intermédiaire entre le lutin et la fée. Le crayon de couleur est idéal pour mettre en valeur la grâce de cet être surnaturel.

## Matériel

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

1

Indiquer l'axe du corps. Avec des formes simples, placer la tête et le buste, et ébaucher la robe.

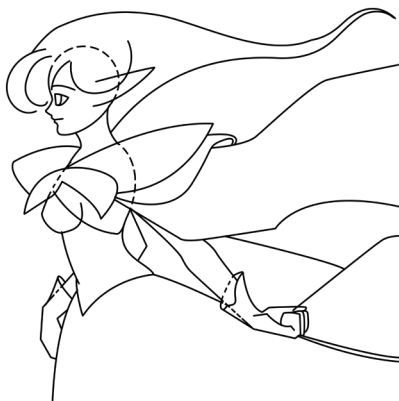


2

Esquisser la poitrine et le volume des bras. Dessiner les principaux éléments du visage : yeux, nez, bouche, oreilles.







# 3

Indiquer le volume des cheveux. Ébaucher les vêtements : la cape qui vole au vent, les épaulettes et les gants.



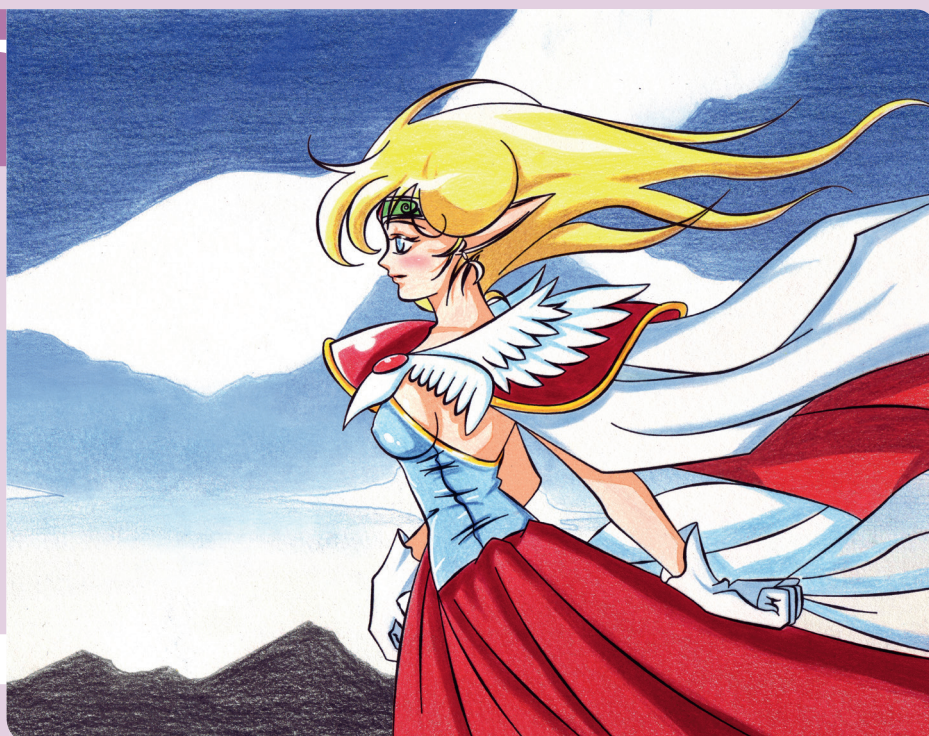
# 4

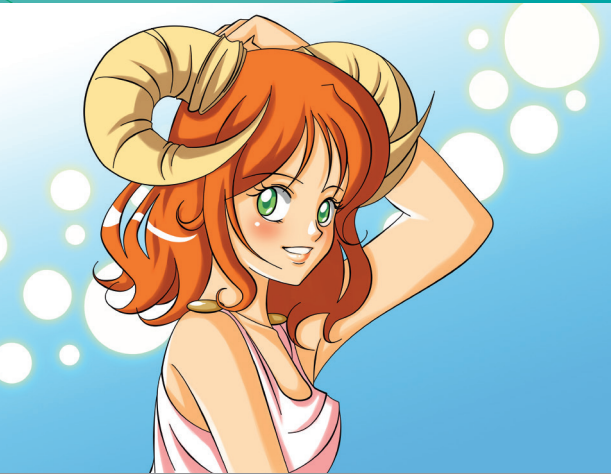
Ajouter les derniers détails : les mèches de cheveux, les plumes sur le col, les plis de la robe et les petits bijoux.

# 5

Travailler avec des crayons bien affûtés. Poser les couleurs en aplats, sans trop appuyer au risque de salir le dessin, en commençant par les teintes principales avant de suggérer les ombres. Dessiner les nuages au crayon bleu et les montagnes au crayon noir. Dégrader le ciel en bleu sans déborder sur les nuages. Terminer le dessin en repassant les contours au feutre fin noir.

**Composition finale**



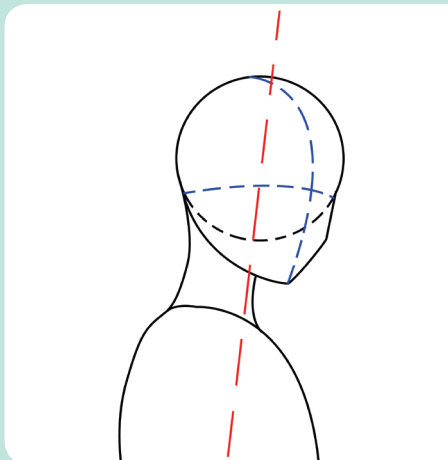


# FEMME - BÉLIER

Rien n'arrête une femme-bélier ! Volontaire et conquérante, elle ne craint personne avec ses cornes majestueuses. Le traitement à l'aquarelle et le style un peu **kawaiï** lui apporteront cependant une certaine douceur.

## Matériel

- Papier à dessin épais
- Crayon HB ou porte-mine
- Gomme
- Feutre fin noir
- Pinceau fin
- Aquarelle : vert émeraude, ocre jaune, rouge clair, jaune, vermillon
- Gouache blanche
- Pastel sec rouge



1

Tracer un cercle. Prolonger l'axe du nez pour marquer l'arête du menton. Ébaucher le cou et le buste par des formes simples.

2



Placer les yeux, le nez et la bouche. Esquisser la poitrine. Dessiner le bras gauche levé et plié. Le coude se situe à hauteur des yeux et le poing au-dessus de la tête.





**3**

Suggérer le volume des cheveux et les mèches. Placer les doigts de la main gauche. Dessiner la tunique.



**4**

Fixer les cornes au-dessus de la tête en gommant les cheveux. Détailler les mèches et les plis du drapé. Renforcer l'expression du visage.

**5**

Pour garder la fraîcheur du dessin, appliquer des lavis très dilués. Étaler les couleurs une à une, en laissant bien sécher entre chaque couche. Rehausser les joues d'une petite touche de pastel rouge. Ajouter une pointe de gouache blanche sur les cheveux, le nez et la bouche. Pour peindre le fond, appliquer de la gomme à masquer sur les cercles et dégrader l'arrière-plan en bleu. Repasser les contours du personnage au feutre fin noir pour qu'il se détache bien.



**Composition finale**



Qui n'a jamais rêvé de dessiner un elfe ou un lutin, une fée aux ailes de papillon, un dragon ou une sirène en quelques coups de crayon ?

Voici une méthode simple et rapide pour réaliser des mangas en un clin d'œil.

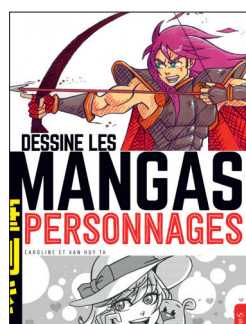
Étape par étape, de la première esquisse à la touche de pinceau finale, apprenez à représenter tous les personnages caractéristiques de l'univers fantasy.



Choisissez l'aquarelle, le feutre ou la gouache : avec un peu de pratique, vous deviendrez très vite un véritable mangaka !



Dans la même collection



FLEURUS

www.fleuruseditions.com



9 782215 151869

MDS : 59048NI  
10 € TTC

筆握