PREMIERS PAS

Ta Van-Huy

le dessin manga

LES TECHNIQUES ESSENTIELLES
EN 50 MODÈLES

MANGO éditions

Sommaire général

L'auteur 4
Avant de commencer 5
Le matériel 6

Le croquis 8
Les visages 28
Finaliser un dessin au trait 42
La colorisation 68

Sommaire des techniques

Évaluer les proportions 10
Repérer et structurer les volumes 12
Dessiner un personnage en mouvement 16
Dessiner les mains 20
Dessiner les animaux 24
Créer des chimères 26
Proportionner les traits du visage de face 30
Proportionner les traits du visage de trois-quarts et de profil 32
Dessiner les cheveux 34
Dessiner le nez 36
Dessiner les yeux 38
Dessiner la bouche 39
Dessiner les sourcils 40
Varier les expressions 41
Moduler les traits 44
Dessiner des drapés 48
Dessiner au liner 52
Ombrer 54
Appliquer des trames 56
Réaliser des aplats aux feutres à alcool 60
Ombrer aux feutres à alcool 62
Réaliser des dégradés aux feutres à alcool et au blender 64
Nuancer la carnation aux pastels et crayons de couleur 68
Moduler la lumière 70
Colorer les cheveux 72
Utiliser les feutres aquarelle 74
Réaliser un dessin complet 76

L'auteur

TA Van-Huy est un dessinateur spécialisé dans le style manga. Il a débuté le dessin quand il était petit en regardant les dessins animés venus des studios japonais. Il crée dans les années 2000 son site internet où il publie des tutos de dessin en vidéos. Le succès est au rendez-vous. Depuis, il partage sa passion pour la pop culture et les mangas tout particulièrement à travers des livres destinés à tous les passionnés qui souhaitent apprendre à dessiner !

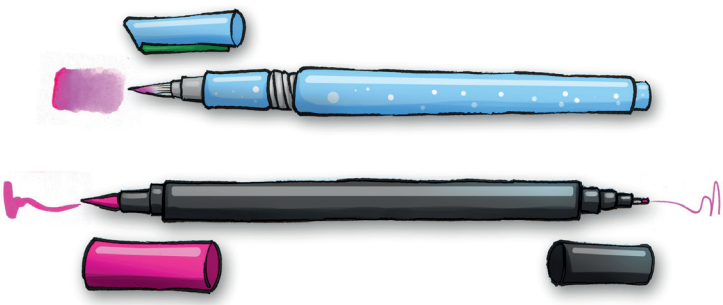
SON SITE :
https://www.tvhland.com

SES RÉSEAUX SOCIAUX :
www.youtube.com/tvhland
https://www.instagram.com/tvhland
https://twitter.com/tvhland

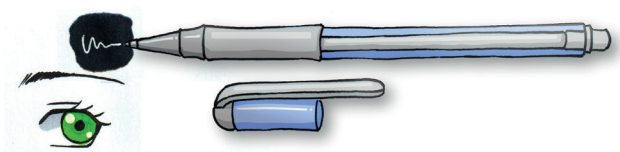
Un bon crayon de couleur ne se brise pas facilement ; la qualité du bois et de la mine est donc importante. Des mines riches en pigments vous assureront des couleurs intenses. Les crayons de couleurs de type aquarellable sont simples à utiliser : mouillez la zone coloriée avec un pinceau imbibé d'eau pour obtenir l'effet aquarelle.

Les feutres fins calibrés sont utilisés dans les travaux demandant de la précision comme les contours ou les détails.

Les feutres à alcool donnent de beaux aplats. Ils possèdent d'un côté une mine large biseautée ou en pinceau qui balaie une grande surface rapidement, de l'autre une mine fine voire extra-fine pour les traits fins.



Les feutres à pointe pinceau, à encre permanente ou aquarellable, permettent de faire des pleins et des déliés. Il existe aussi des pinceaux dont vous pouvez remplir le réservoir avec de l'encre ou de l'eau.



Le stylo à encre gel glisse agréablement sur le papier. Opaque et blanche, cette encre est utile pour ajouter des rehauts de lumière.

Le croquis

On n'obtient pas un dessin parfait dès le premier tracé.
Au préalable, vous allez réaliser une esquisse. Cette première étape rapide et brouillonne permet de poser les volumes, les proportions et le mouvement. En plaçant les traits principaux et en localisant les ombres, vous obtiendrez une vue d'ensemble de votre travail.

Techniques

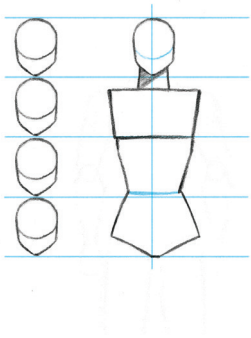
Évaluer les proportions
Repérer et structurer les volumes
Dessiner un personnage en mouvement
Dessiner les mains
Dessiner les animaux
Créer des chimères

Matériel

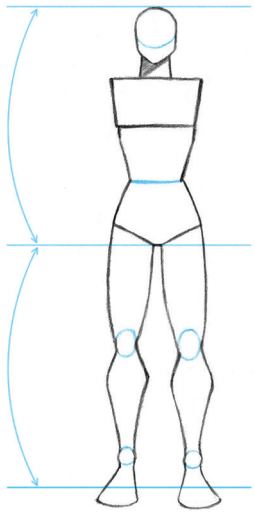
Porte-mine
Gomme

Évaluer les proportions

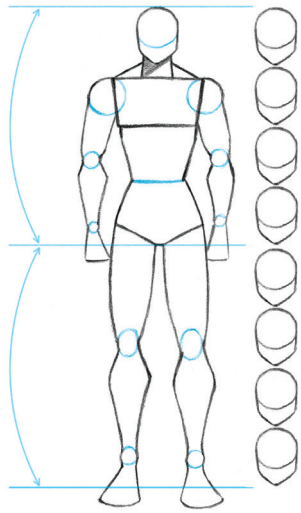
Pour bien proportionner le corps humain, utilisez la tête comme unité de mesure.



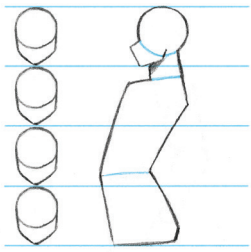
Tracez la forme de la tête, reportez-la deux fois pour arriver au bas du tronc puis encore une fois pour le bassin.



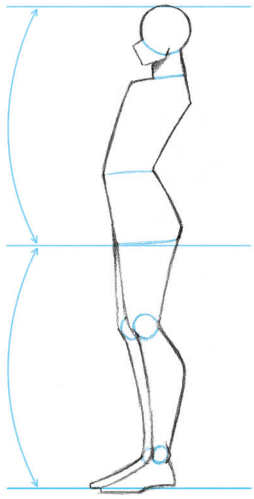
Pour un dessin de la tête aux pieds, doublez cette longueur tête-bassin.

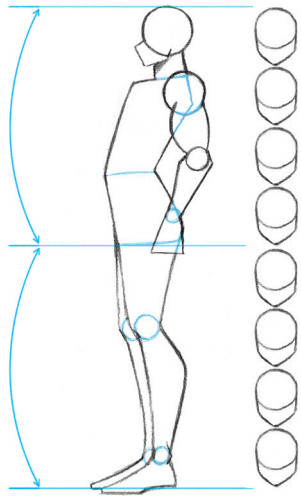


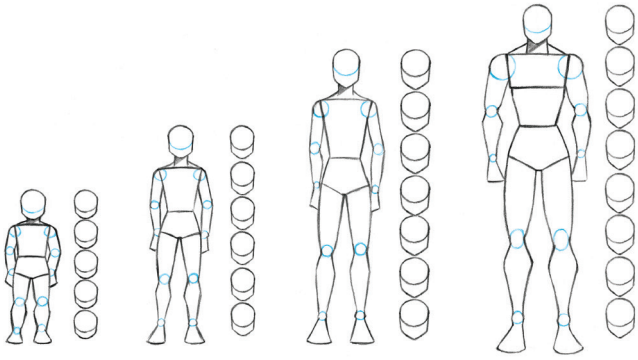
Les proportions standard pour un homme sont de huit têtes.



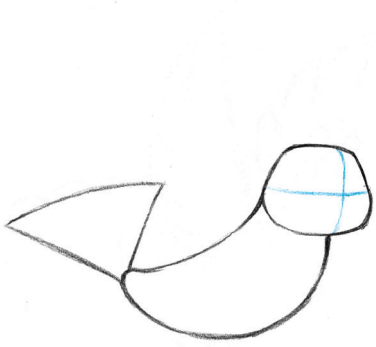
Dans une vue de profil, les proportions sont les mêmes.

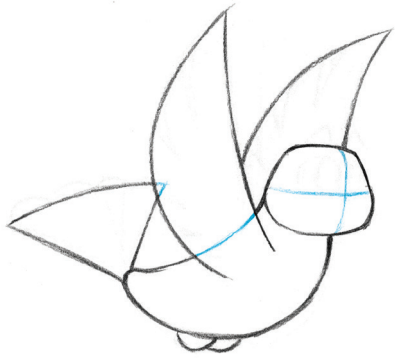


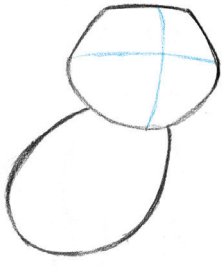


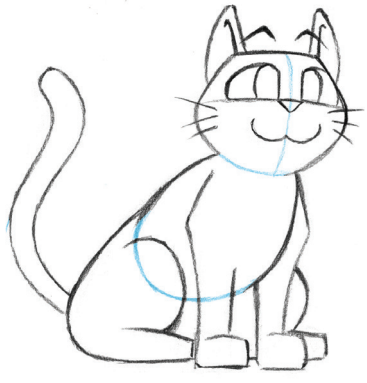


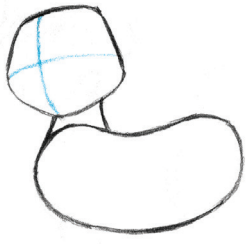
Les proportions sont de cinq têtes pour un petit enfant, six têtes pour un enfant, sept têtes pour un adolescent et huit têtes pour un adulte.





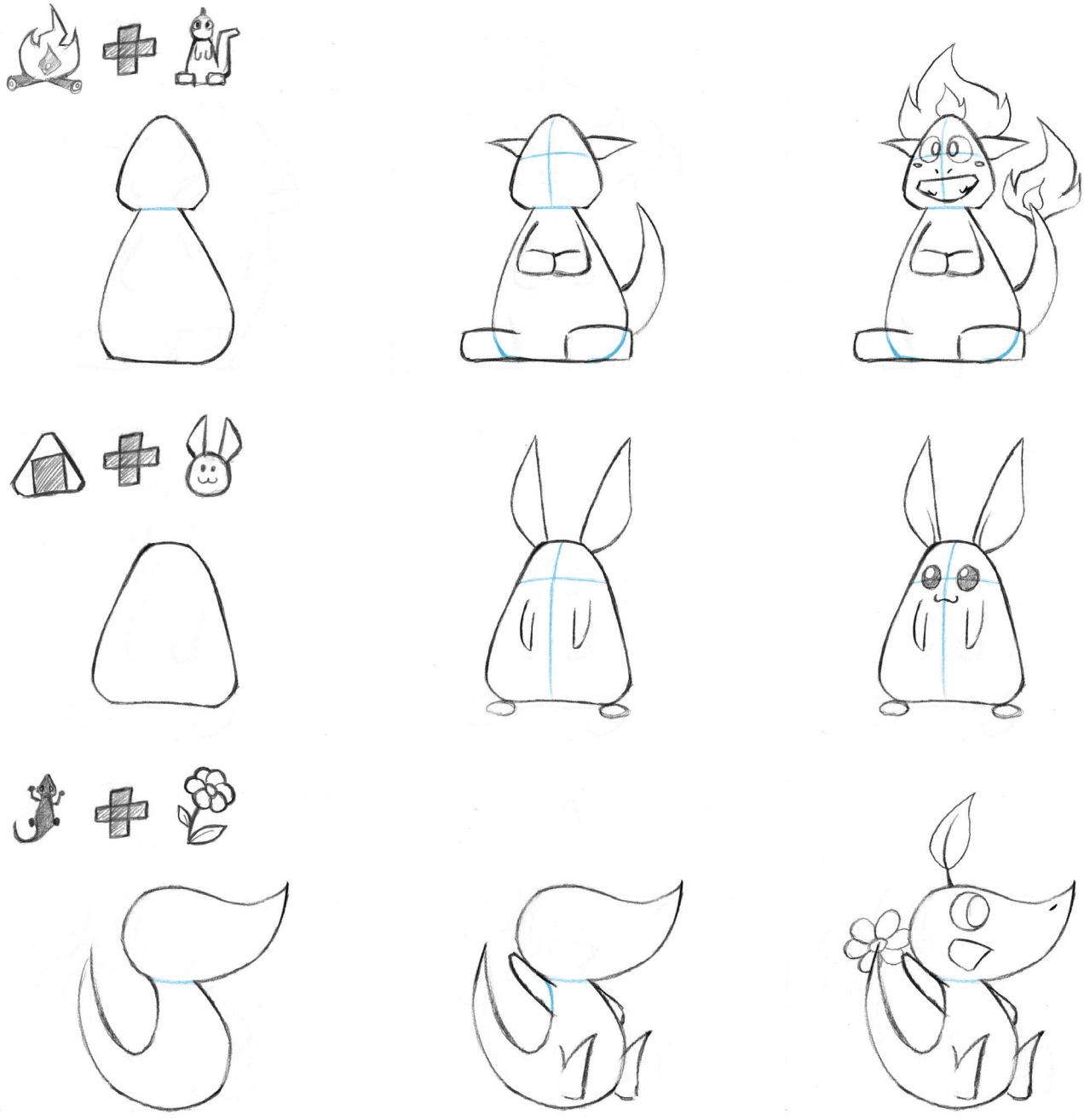




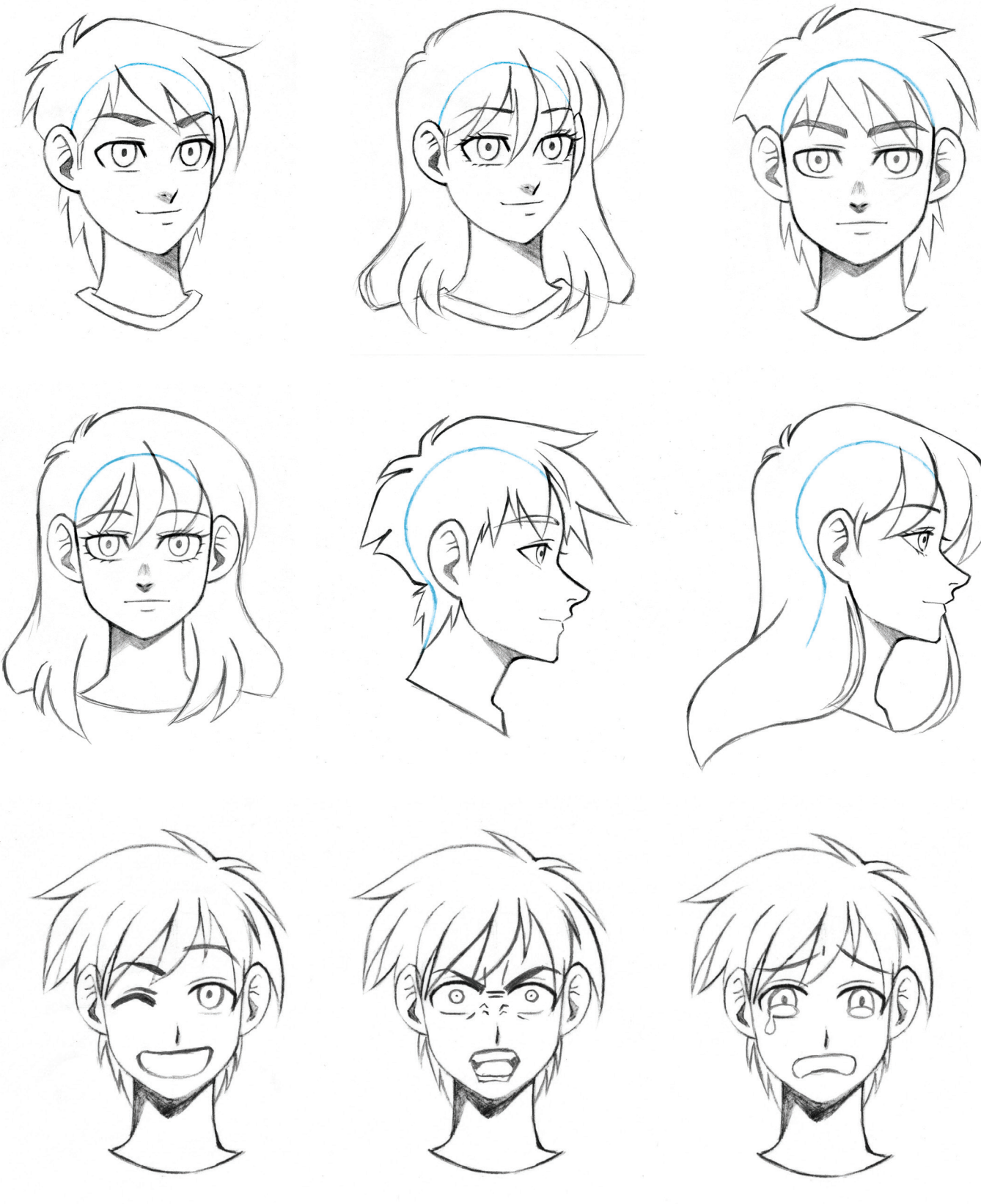


Créer des chimères

En mixant des animaux ou éléments appartenant à des catégories distinctes, on obtient des chimères. Ces animaux imaginaires sont très populaires dans l'univers manga.

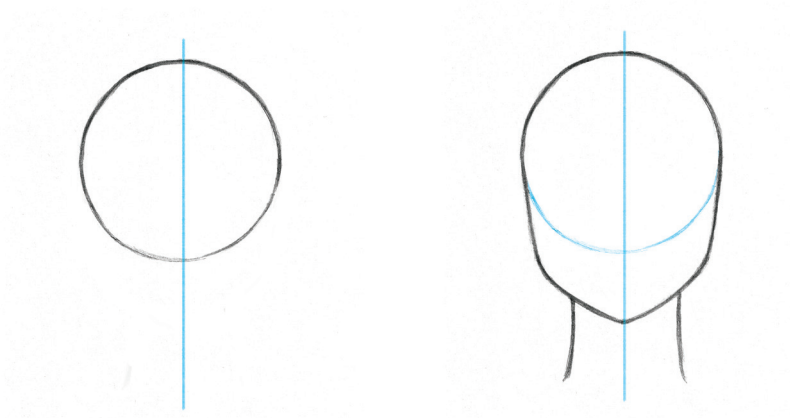


Ne mélangez pas trop de composantes. Pour être efficace, une chimère doit rester simple.

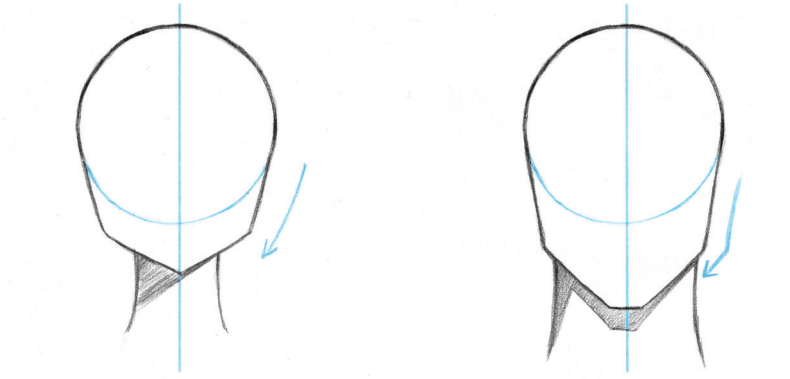


Proportionner les traits du visage de face

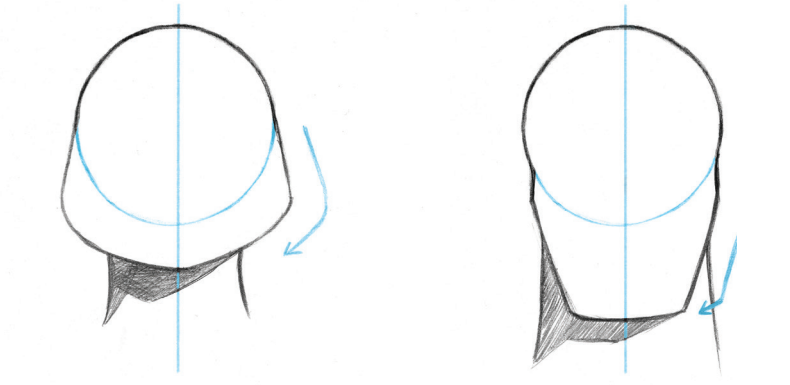
Au départ, vos traits doivent être légers. Quand vous estimez qu'ils sont satisfaisants, vous pouvez appuyer un peu plus sur le crayon et avancer progressivement de haut en bas.



Pour dessiner un visage de face, commencez par le cercle de la tête. Tracez un axe vertical qui coupe ce cercle en deux parts égales pour respecter la symétrie. Dessinez ensuite la forme du menton.



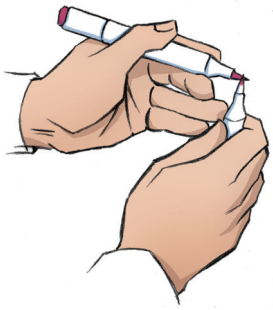
Arrondie, en pointe ou carrée, la forme du bas du visage donne un caractère particulier au visage.



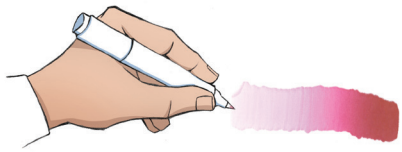
Combinez plusieurs couleurs d'ombre dans un même dessin pour lui donner plus de relief.

Réaliser des dégradés aux feutres à alcool et au blender

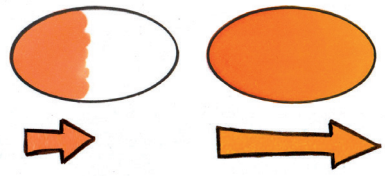
Le blender est un feutre incolore qui permet de dégrader une couleur jusqu'au blanc. Pour ce faire, vous aller transférer l'encre colorée dans la mèche du blender. Pour créer un dégradé entre deux couleurs, vous réaliserez la même opération en transférant cette fois l'encre d'un feutre à l'autre.



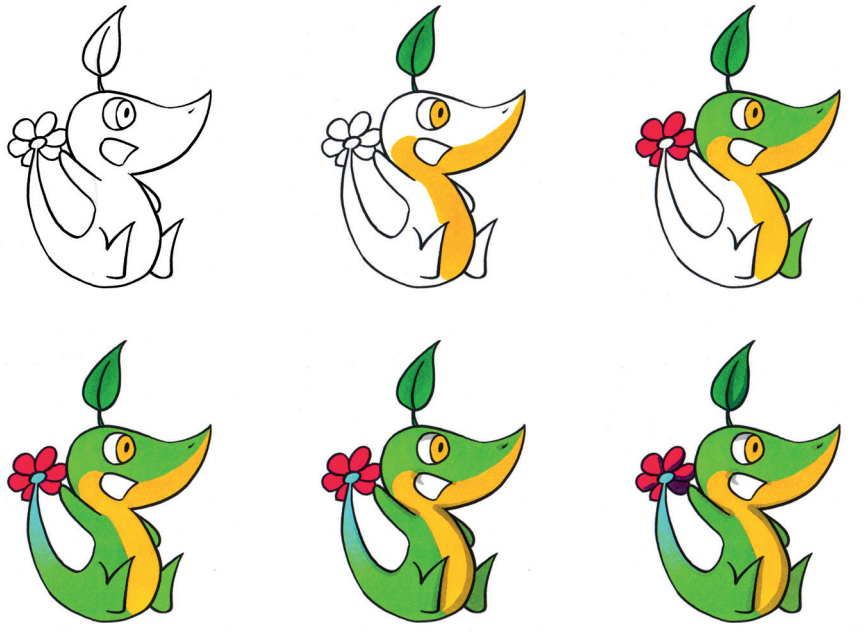
Mettez en contact la pointe du feutre coloré avec celle du blender pendant quelques secondes afin que l'encre se diffuse d'une mèche à l'autre. C'est le même principe pour un dégradé entre deux couleurs ; il commencera par la couleur du feutre supérieur et se terminera par celle du feutre inférieur.



À mesure que la mèche du blender se décharge de l'encre transférée, la couleur s'éclaircit.



Tant que la couleur est encore humide, vous pouvez aussi l'étirer directement sur le papier à l'aide du blender pour l'éclaircir progressivement.

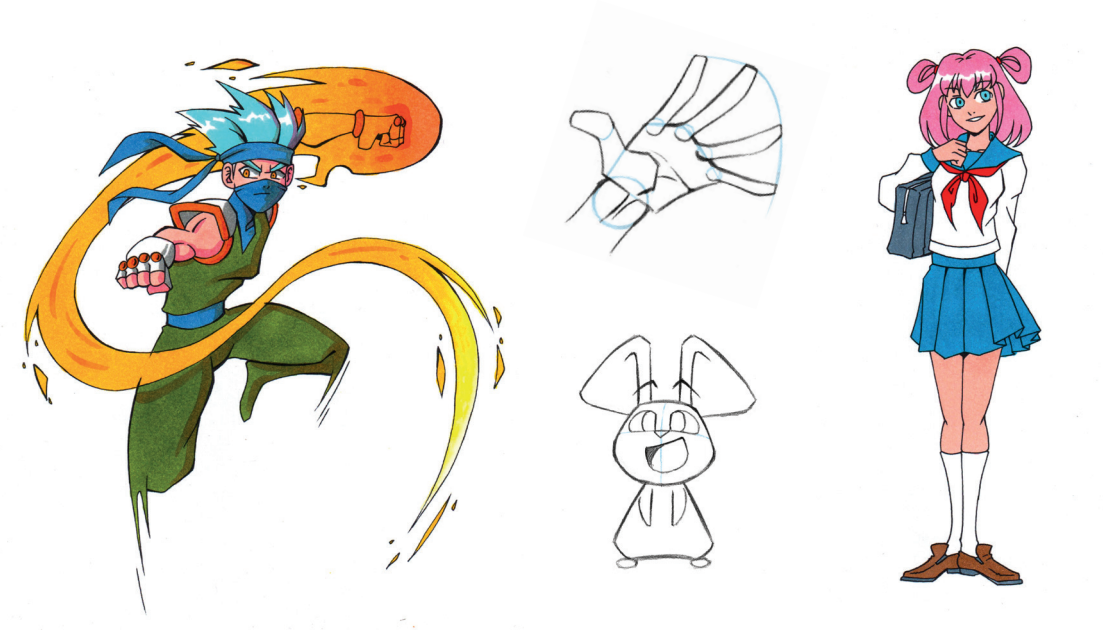


Ici, le dégradé de la queue a été obtenu par transfert d'encre de mèche à mèche.

Quand on possède la technique, tout est possible : dessiner un personnage en mouvement, varier ses expressions, ajouter des ombres, mettre en relief un visage, colorer son dessin aux feutres à alcool... Pour maîtriser pleinement ces divers procédés, il faut les aborder étape par étape.

Les modèles expliqués dans ce livre permettent d'atteindre deux objectifs essentiels : prendre immédiatement plaisir à dessiner tout en acquérant des bases solides. À chaque leçon, vous apprendrez de nouvelles techniques. En élargissant ainsi progressivement votre socle de compétences, vous gagnerez en assurance et pourrez enfin dessiner comme un vrai mangaka !

Ta Van-Huy est un dessinateur spécialisé dans le style manga. Il crée dans les années 2000 son site internet où il publie des tutos de dessin en vidéos. Le succès est au rendez-vous. Depuis, à travers ses nombreux livres et sur les réseaux, il s'adresse à tous les passionnés qui souhaitent apprendre à dessiner !



12,95 € PPTTC

www.mangoeditions.com

9 782317 029356

MDS : MN29356