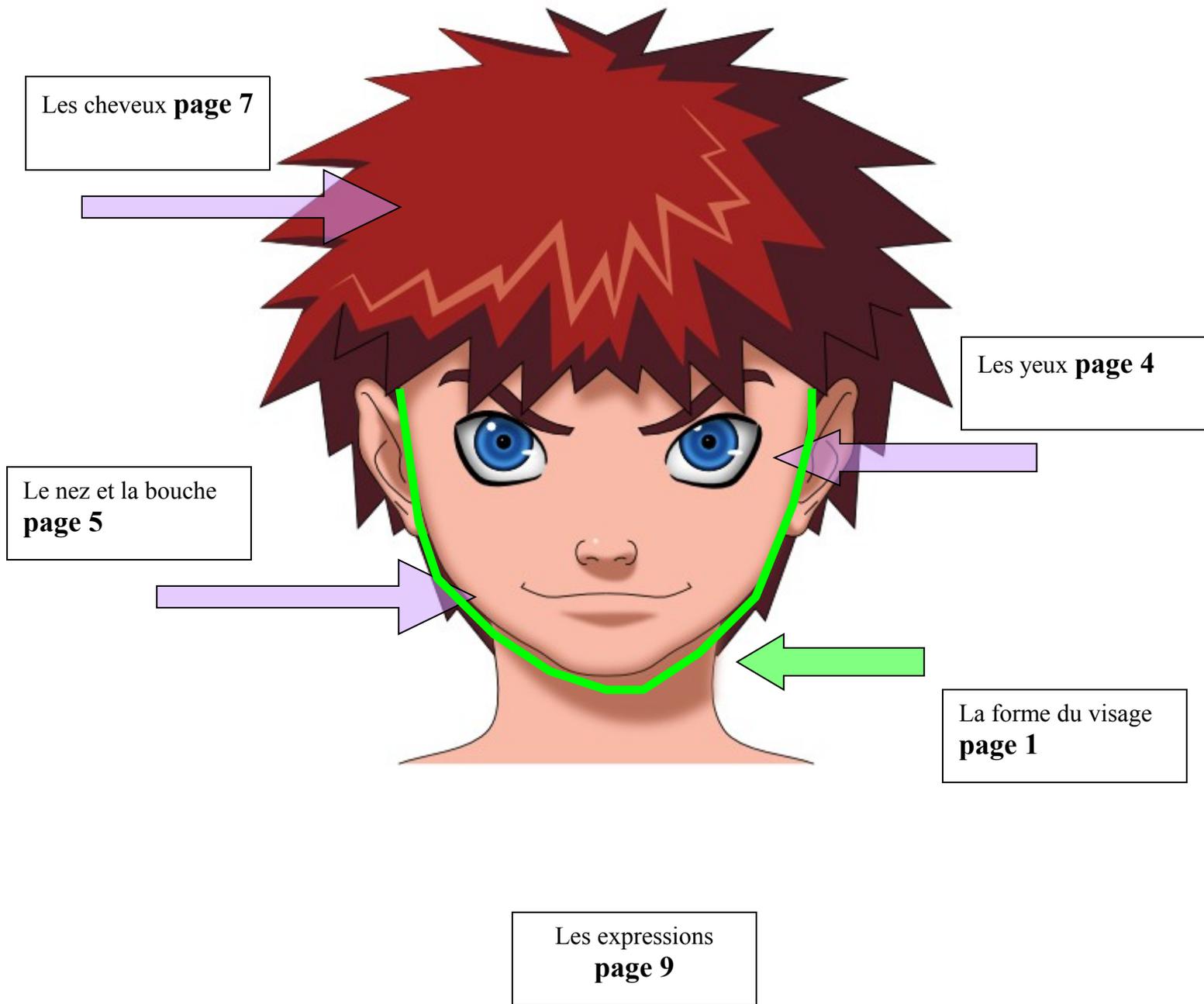


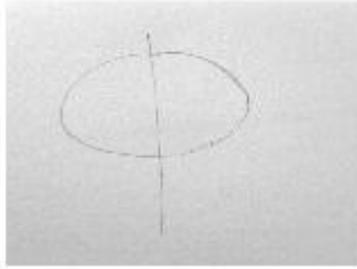
DESSINER UN VISAGE EN MANGA



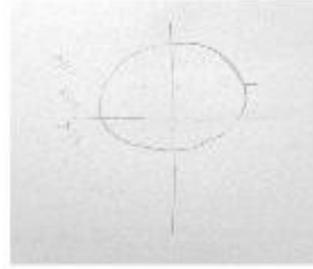
DESSINER LE VISAGE DE FACE



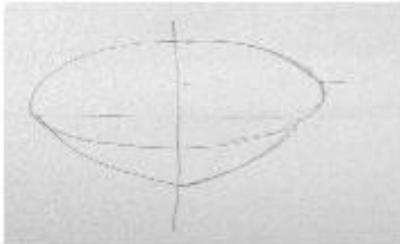
1. Tracez un cercle



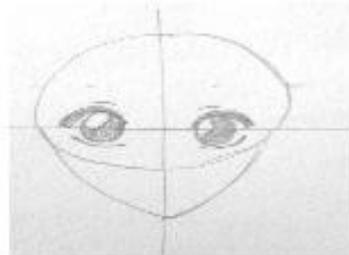
2. Tracez l'axe de symétrie vertical



3. Tracez la ligne des yeux sur la partie inférieure du cercel (1/3)



4. dessinez le bas du visage à partir de la ligne des yeux.



5. Placez les yeux au milieu de la ligne.



6. Placez la bouche et le nez sur l'axe de symétrie vertical.



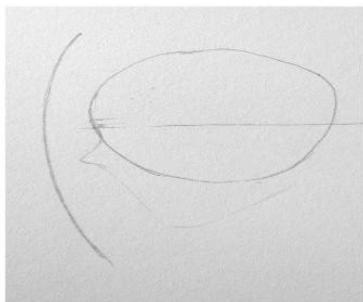
7. dessinez les cheveux



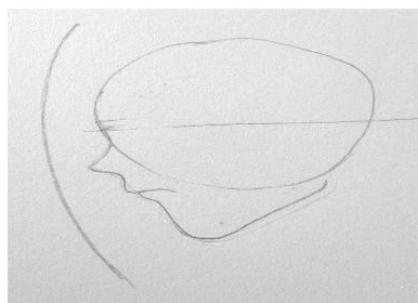
8. Finalisez le tout en repassant au noir, en effectuant les corrections si besoin et en effaçant les traits de construction.



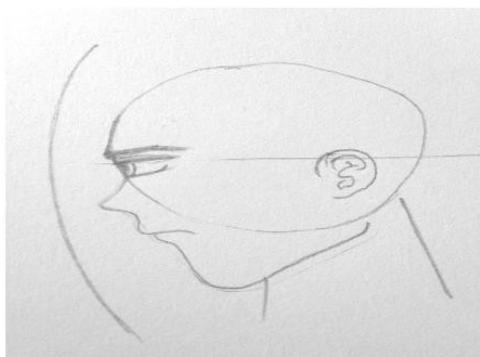
DESSINER UN VISAGE DE PROFIL



1. tracez un cercle et la ligne des yeux comme pour le visage de face. Vous pouvez tracer un arc de cercle devant le cercle qui représentera votre axe de symétrie vertical.



2. Tracez le bas du visage comme pour le visage de face. L'arc de cercle vous permet d'imaginer la forme du visage final. La mâchoire s'arrête avant de rejoindre le cercle.



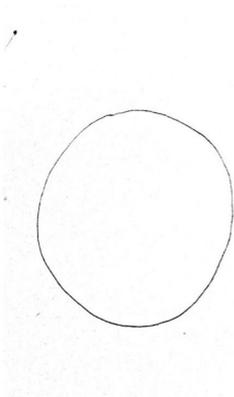
3. On place les yeux et l'oreille visible grâce à la ligne des yeux.



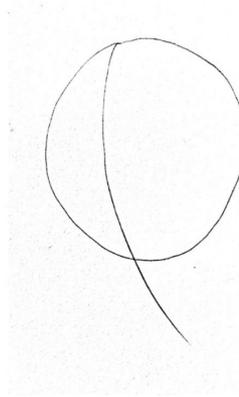
4. On peut ensuite dessiner les cheveux et les derniers détails



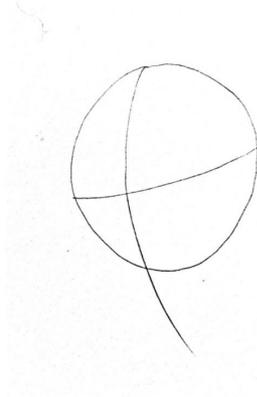
DESSINER LE VISAGE DE 3/4



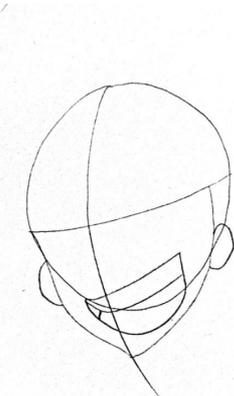
1. Tracez un cercle



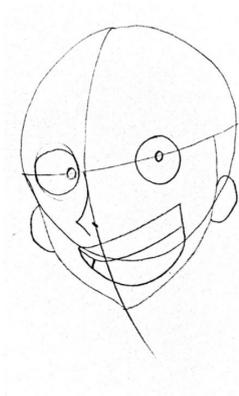
2. Tracez l'axe de géométrie vertical. Il désigne le milieu du visage. Placez le en fonction de la direction du de la tête du sujet.



3. De la même manière, placez l'axe de symétrie horizontal qui représente la ligne des yeux.



4. Dessinez le bas du visage. les oreilles et la bouche sont en dessous de la ligne des yeux.



5. Dessinez les yeux sur la ligne du regard. De 3/4, il y a toujours un côté plus apparent que l'autre et sdonc plus gros.



6. Vous pouvez continuer avec les autres éléments du visage et les détails.



7. si vous dessinez le buste, pensez à adapter le cou et les épaules à la direction de la tête.



8. Effacez les traits de construction et coloriez si vous le souhaitez.



Les yeux

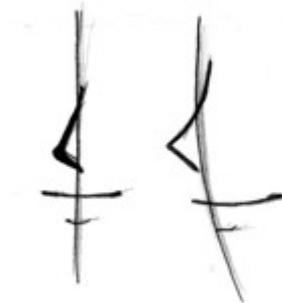
Exemple d'œil selon le manga :



NEZ et BOUCHES

1- Vue de face - 3/4

Voici le type basic de nez et de bouche pour un manga. Il consiste en trois formes simples. D'abord un coin pour le nez, une longue ligne fine pour la bouche et une ligne plus petite pour définir la lèvre inférieure (cette ligne n'est pas toujours dessinée). La taille et la forme de chaque élément varie selon le personnage. Il faut que tous les éléments soient correctement alignés. Pour vous aider à les tracer, dessinez des lignes de guidage comme sur l'exemple.



2- Vue de profil

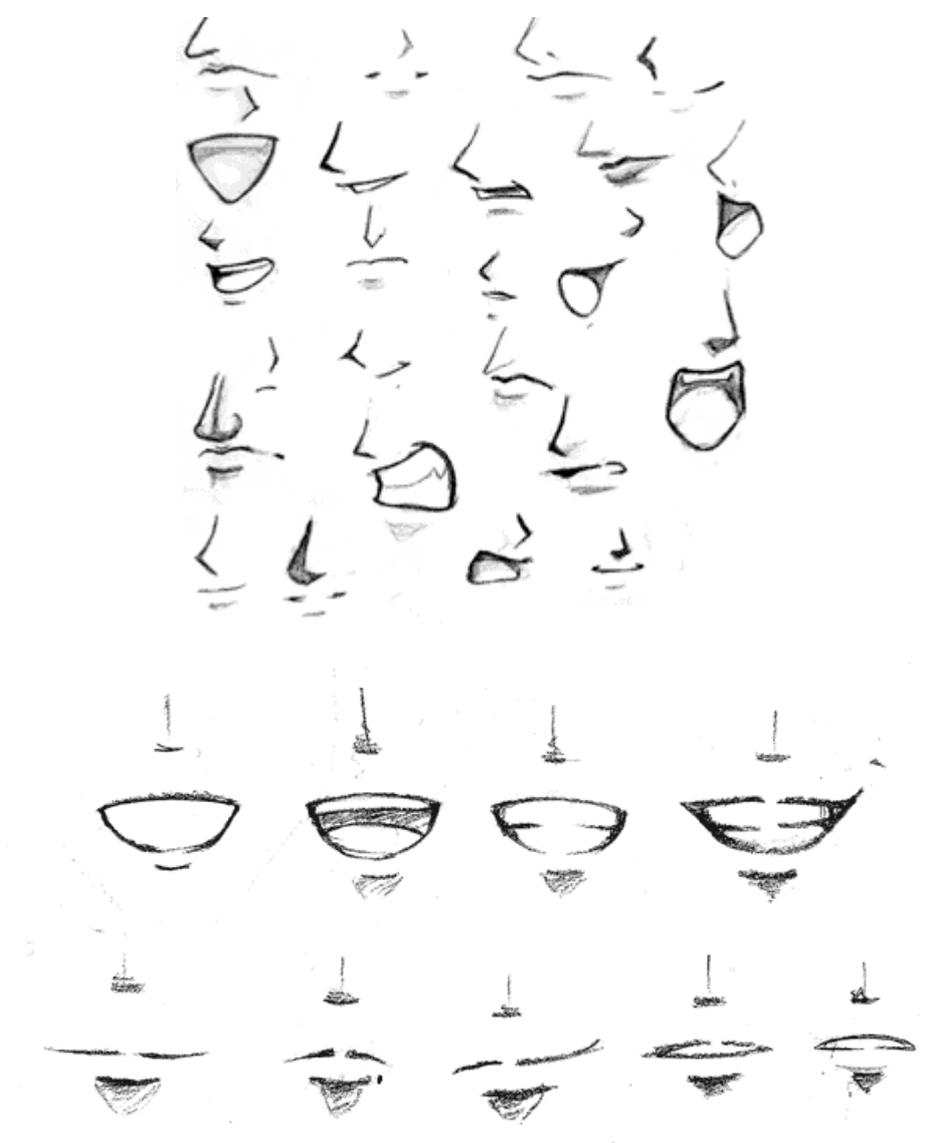
Dessiner le nez et la bouche de profil est plus difficile que de les dessiner de face ou de 3/4. La raison principale est que vous devez dessiner la forme des lèvres aussi. Vous ne pouvez pas utiliser seulement des lignes droites. La chose la plus importante à considérer est la courbure du nez, des lèvres et du menton. La lèvre supérieure se courbe vers l'intérieur, et la lèvre inférieure (qui est légèrement en arrière sur le visage) se courbe vers l'extérieur.



La partie basse du visage consiste en une série de courbes. Remarquez comment sur les deux images the nez s'incurve vers l'intérieur vers le visage. La lèvre supérieure s'incurve vers l'intérieur et la lèvre inférieure vers l'extérieur. Le menton est rond et se courbe vers l'extérieur.



3- Exemples en vue de face



4- Exemples en vue de profil

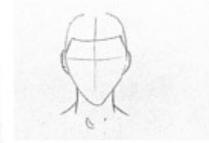


LES CHEVEUX

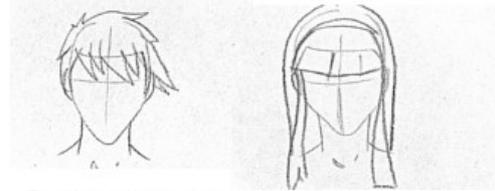
DESSINER LES CHEVEUX



1 Tracez les contours de la tête avec la ligne des yeux et la symétrie verticale



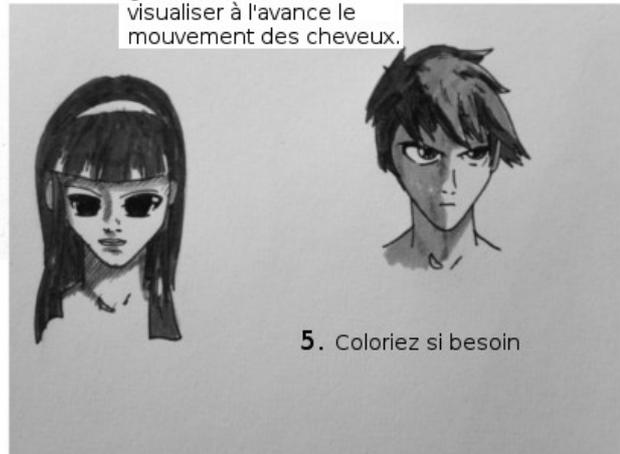
2. placez la ligne de départ des cheveux



3. dessinez le contours des cheveux en faisant des grandes mèches. Il faut visualiser à l'avance le mouvement des cheveux.



4. Faites maintenant des détails dans vos mèches. Effacez les traits inutiles.



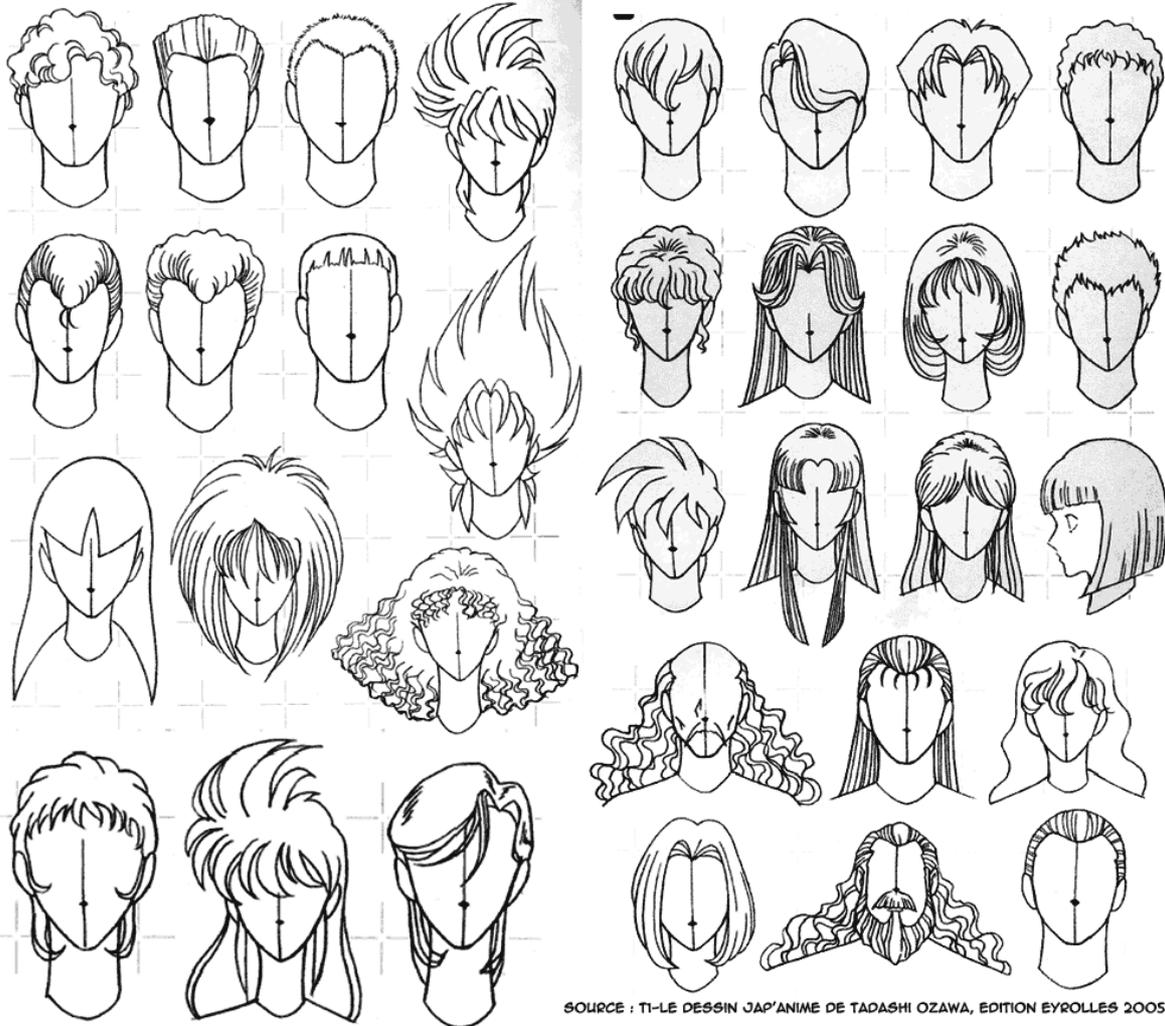
5. Coloriez si besoin



Various Female Manga Anime Hairstyles
© 2013 by Sakuraku18
sakuraku18.deviantart.com



شبكة ثرية الفوتوشوب التعليمية
WWW.PSR.CC



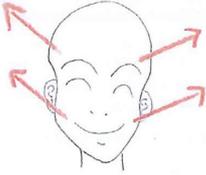
SOURCE : TI-LE DESSIN JAP'ANIME DE TADASHI OZAWA, EDITION EYROLLES 2005

LES

Visage neutre : les lignes de constructions se dirigent vers l'extérieur du visage, à l'horizontale



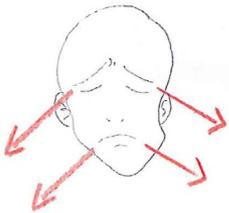
Le Bonheur :
Les lignes de construction vont vers le haut



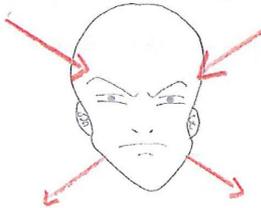
En accentuant les traits, on fait rire le personnage



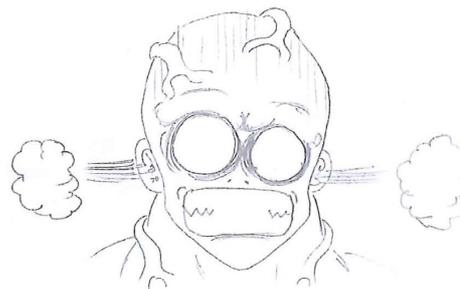
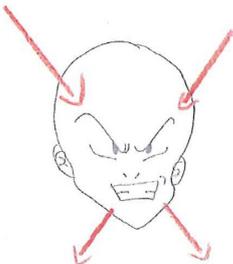
La tristesse :
Les lignes vont vers le bas



La sévérité :
Les lignes vont vers l'intérieur, en croix



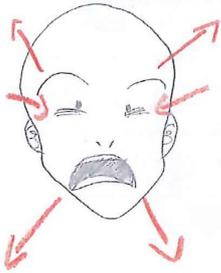
En accentuant on obtient la colère





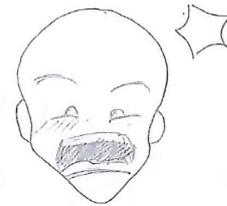
La surprise :

Les traits sont arrondis et partent vers le haut pour les yeux, et vers le bas pour la bouche.



La peur :

Les traits sont tirés dans tous les sens et les pupilles se rétractent.



La honte : sourire niais ou bouche grande ouverte, gouttes de sueur.

