

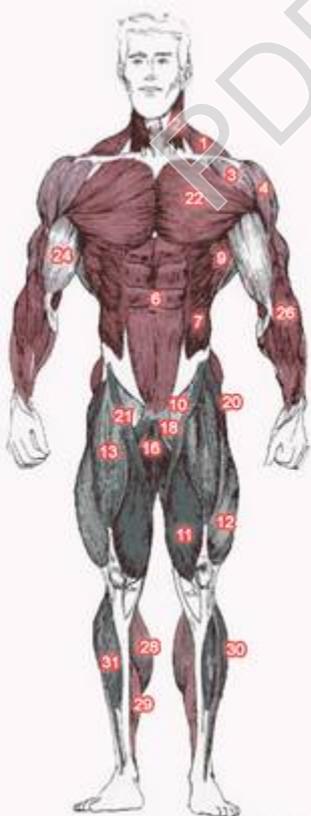
# COURS DE MANGA MARS 2016

## PERFECTIONNEMENT



### **MOUVEMENT, VITESSE, IMPACT !**

Page 1 à 6



### **ANATOMIE**

Page 7 à 16

# CHAPITRE 1 :

## MOUVEMENT, VITESSE, IMPACT,...

*L'un des points fondamentaux en manga ou en bd est de retranscrire le mouvement de la meilleure manière qui soit. En effet vous devez exprimer en quelques cases une action qui pourrait représenter une centaine d'images dans un dessin animé ou un film. Ainsi il est important de savoir représenter au mieux possible le mouvement pour la bonne compréhension du lecteur. Il existe plusieurs façon d'exprimer celui-ci en BD et en Manga.*

### **Les lignes de mouvement / vitesse :**

Les lignes de mouvements permettent d'exprimer la direction que prend un objet, une personne,... Elles sont utilisées aussi bien en BD qu'en Manga et peuvent prendre diverses formes en fonction du mouvement effectué. On peut même en utiliser plusieurs sur la même case pour représenter un ensemble de mouvements. Attention toutefois de ne pas surcharger votre dessin avec des lignes de mouvements car il peut vite devenir illisible !



*Ici Astérix et Obélix dansent. Plusieurs lignes de mouvements autour de leur corps permettent de symboliser cela en plus de leur pose.*

### **Les lignes de zoom :**

Les lignes de zoom sont énormément utilisées dans le manga et commence à être utilisées dans la bd. Ces lignes permettent de centraliser l'action sur un point ou de faire bouger toute la case et lui donner une impression de vitesse.

Il y a différents types de lignes de zoom :



Les droites horizontales, verticales ou diagonales servent souvent à exprimer la vitesse ou un impact violent.



Les lignes de zoom organisées autour d'un élément, en cercle ou en arc de cercle servent à centrer l'action sur cet élément

*Pour tracer les zoom lines :*

Utiliser la règle !!!!

Pour les lignes horizontales, verticales et diagonales, partez de la ligne la plus éloignée, tracez la ligne en appuyant normalement sur votre stylo puis en le levant petit à petit de votre feuille. Faites glisser la règle et tracez les autres lignes pour qu'elles soient parallèles à la première. Pour les lignes en cercle, faites un point sur l'élément important de votre dessin et faites partir toutes vos lignes de ce point en laissant des blanc autour de votre dessin.

## Les impacts :

Pour représenter les impacts il faut représenter la force de ceux-ci ainsi que l'effet sur le personnage, le décor ou l'objet victime.



Pour des coups, on représente le coup porté (avec des lignes de mouvements pour intensifier la vitesse et la violence), mais on représente aussi les effets sur le personnage victime (déformation du visage, recul, sang,...) On peut aussi dessiner l'éclat du coup.

Ici le personnage se prend un panneau en pleine figure. Son buste et sa tête sont stoppés par le panneau mais ces bras et ces jambes continuent d'aller dans la même direction renforçant ainsi la violence de l'impact.

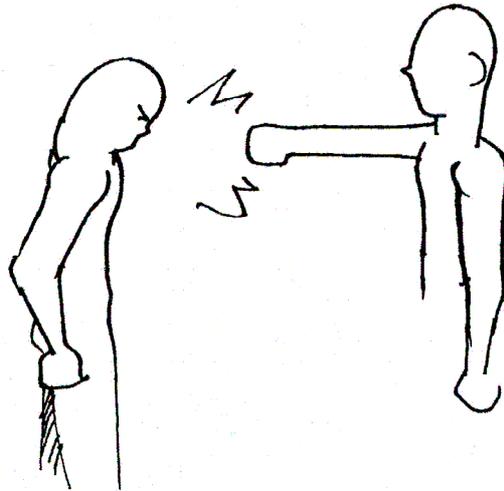


Il est donc important de représenter les personnages dans une position forte et exagérer le mouvement pour que le lecteur ne s'ennuie pas.

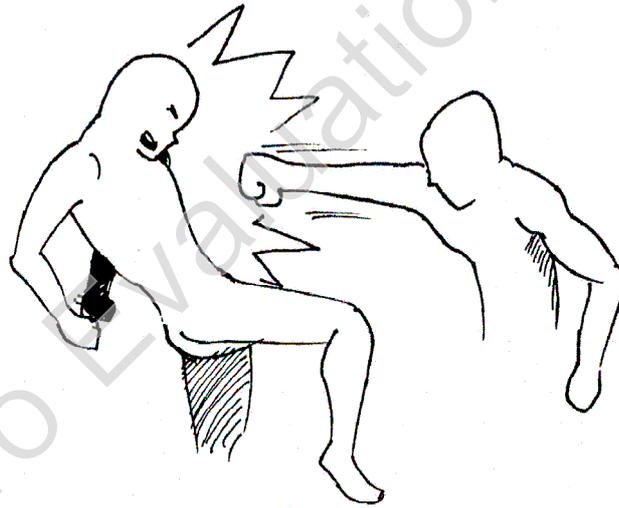
*Exemple : Le coup de poing*

Recherche de la pose :

Pas intéressant, l'impact est mal retranscrit. Il n'y a pas assez de recul et la vue de profil est ennuyeuse.



Un peu mieux, mais ça reste trop basique. L'impact est tout de même bien représenté.



Beaucoup mieux. L'impression de mouvement de vitesse est forte et les poses originales et dynamiques. Le lecteur ne s'ennuie pas.



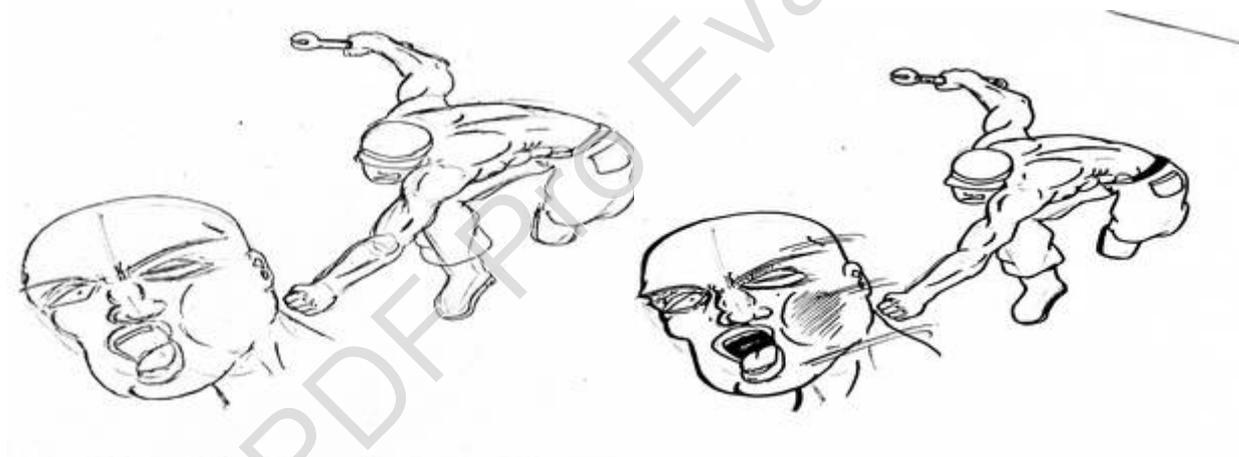
Elaboration du dessin :

## 1 Traits de construction

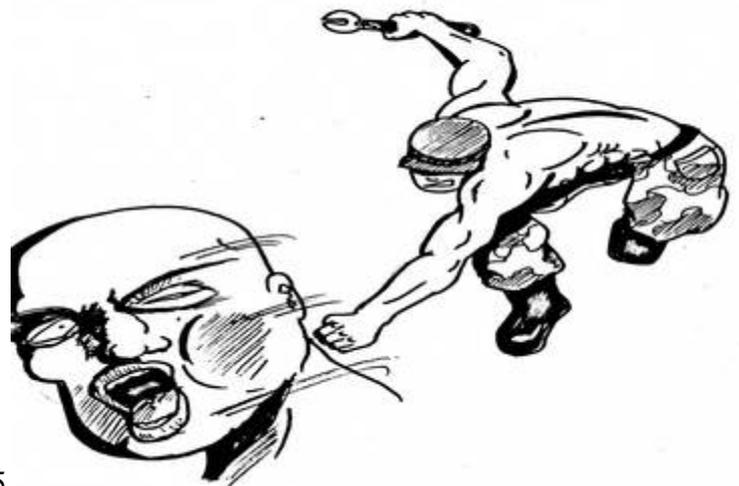


On utilise une pose très dynamique pour le personnage. On verra la victime en gros plan pour renforcer la violence de l'impact.

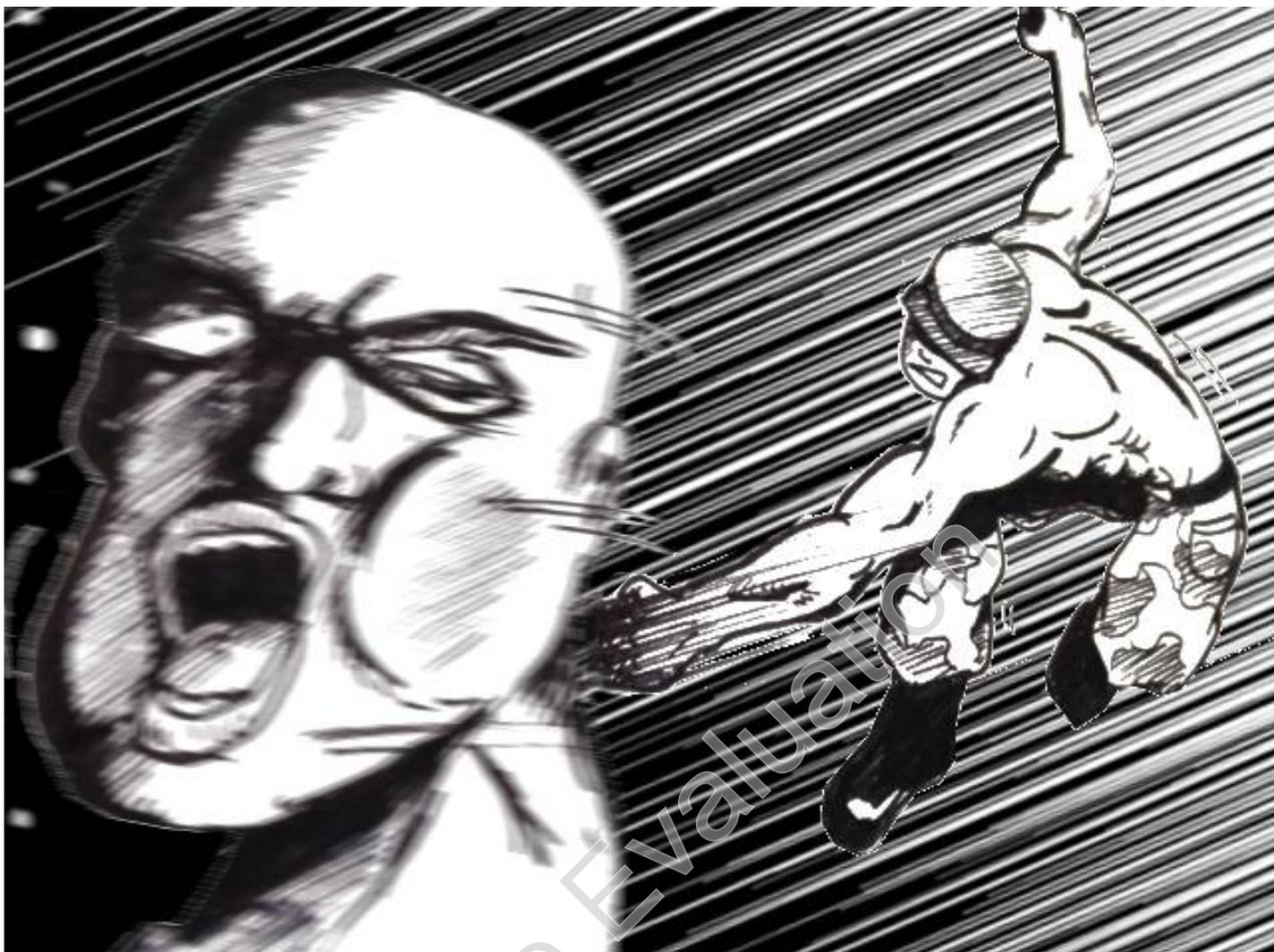
## 2. Dessin



On part de l'ébauche puis on repasse les lignes au noir.  
On finalise en encrant le dessin.



### 3. Lignes de mouvements et zoom lines



Finition de l'encrage, placement des lignes de zoom et des lignes de mouvements

# CHAPITRE 2 :

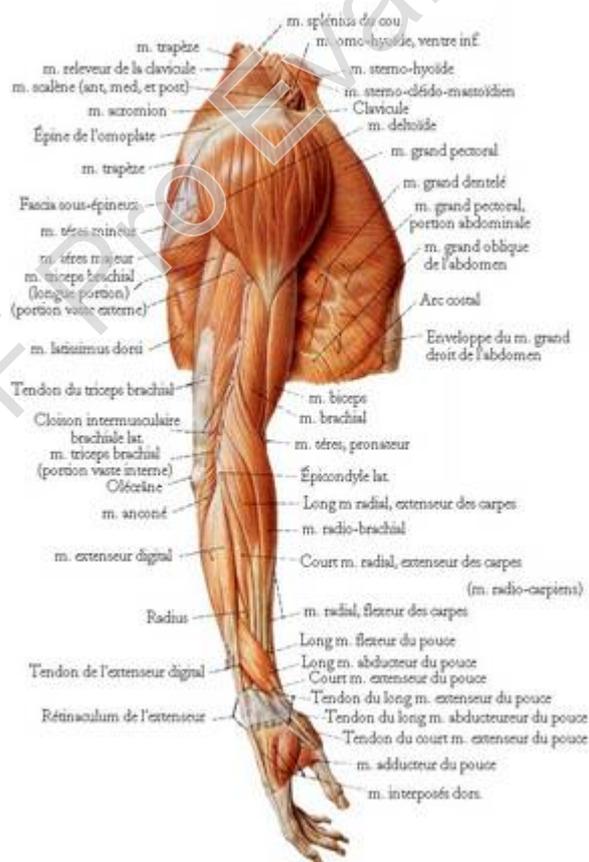
## ANATOMIE

*Afin de dessiner des personnages qu'ils soient des femmes, des hommes ou même des animaux, il est important de connaître un minimum l'anatomie pour pouvoir représenter ceux-ci du mieux possible. Nous avons déjà vu lors de précédent cours les proportions du corps et l'intérêt de faire des traits de construction en partant du squelette pour arriver à un dessin finalisé le plus attrayant possible. Ce cours va vous permettre de vous améliorer en représentant les muscles de vos personnages selon son genre mais aussi selon sa morphologie.*

### 1°/ Les muscles

Tous les êtres humains ont les mêmes muscles, seul la taille de ceux-ci change en fonction de leur morphologie. Il est donc important de savoir comment est construit le corps pour dessiner tous types de personnage dans n'importe qu'elle situation. Pour cela nous allons étudier les divers muscles du corps et la façon de les représenter en dessin.

#### **Les bras :**



### **Epaule (deltoïde) :**

L'épaule a une forme très arrondie qui finie en pointe sur le bras (forme d'ail). Elle possède plusieurs faisceaux qui peuvent être dessinés si la personne est très musclée.



### **L'avant-bras :**

On dessine 2 muscles sur l'avant bras qui englobent celui-ci. La séparation entre ces 2 muscles se fait en prolongement du bras sur le côté et diagonalement sur le dessus.

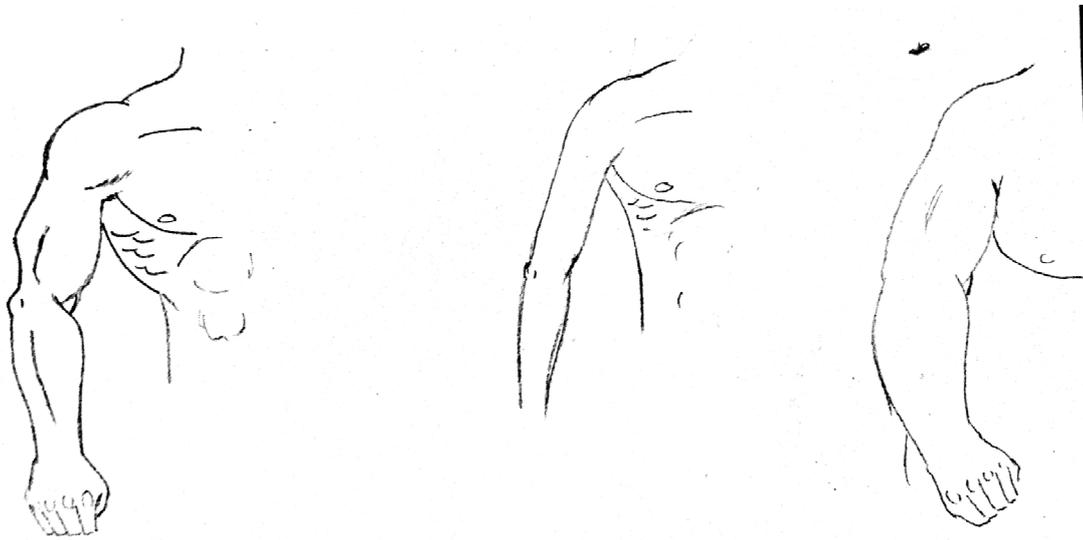


### **Bras :**

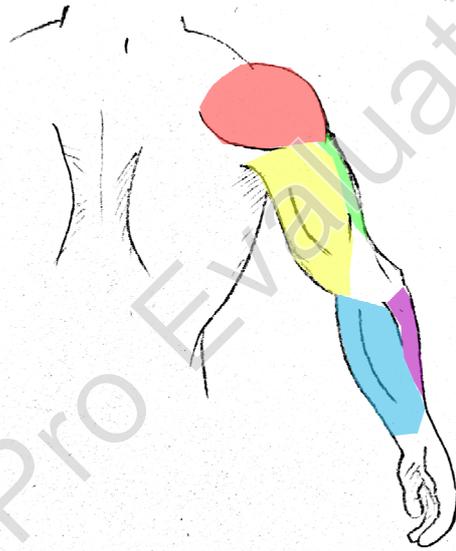
Le bras est constitué du biceps (avant) et du triceps (arrière). Plus la personne est musclée, plus ces muscles grossiront (ils ne s'allongent pas !). On dessine la séparation entre les 2 muscles si la personne est musclée et sèche. Une personne plus en chair aura les muscles moins dessinés et on ne verra pas les détails.



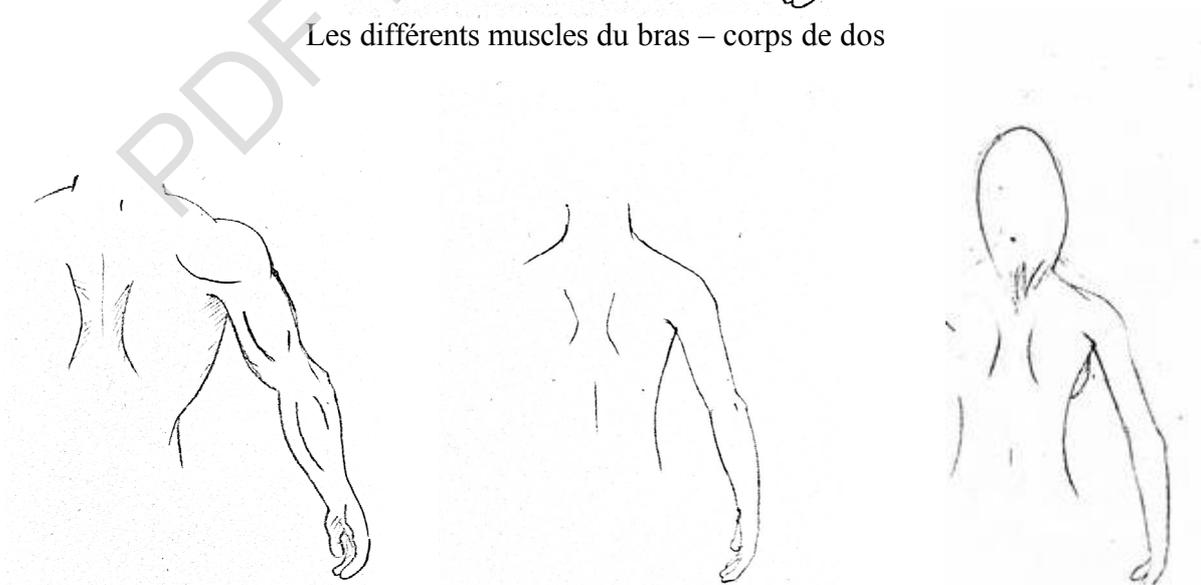
Les différents muscles du bras – corps de face



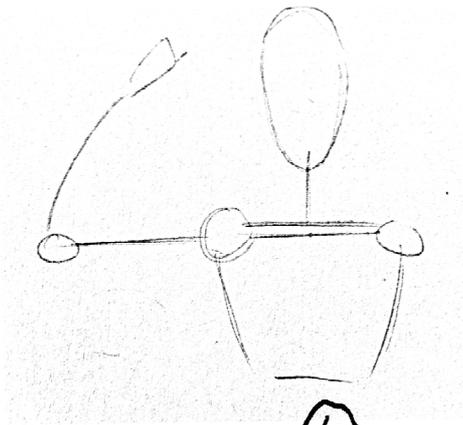
Corps de face avec différentes morphologies : On grossit et on détaille plus ou moins les muscles en fonction du gabarit du personnage.



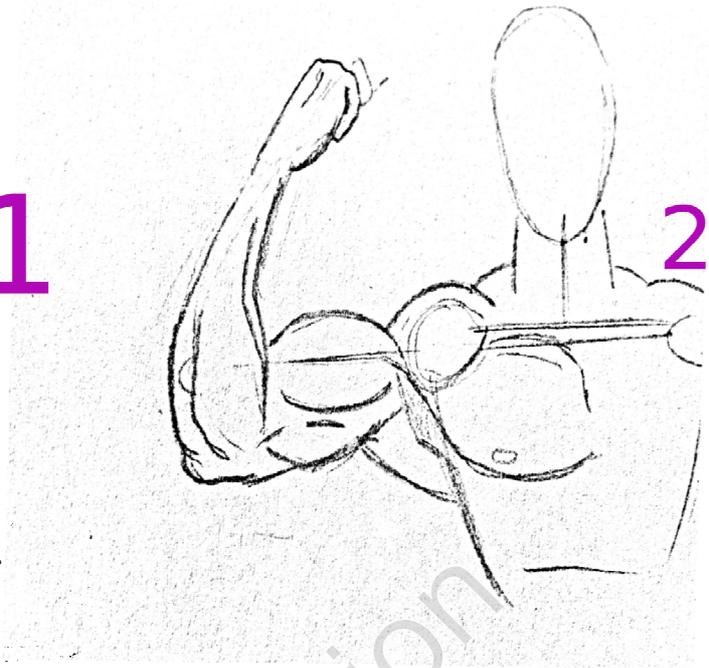
Les différents muscles du bras – corps de dos



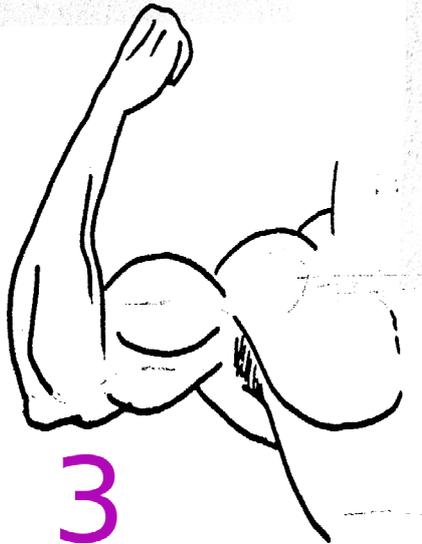
Vue de dos avec différentes morphologies



1

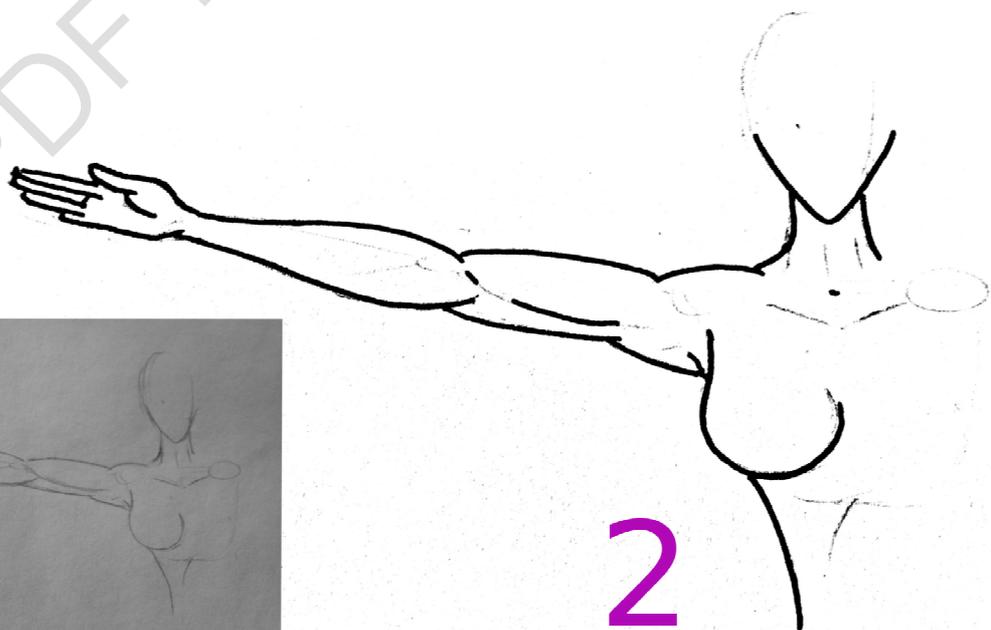


2

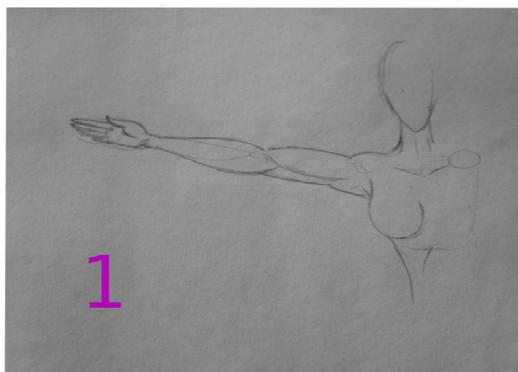


3

UNE FOIS QU'ON SAIT COMMENT  
REPRÉSENTER LES MUSCLES, IL EST  
PLUS FACILE DE REPRÉSENTER UN  
PERSONNAGE DANS N'IMPORTE  
QUELLE POSITION. ON TRACE  
D'ABORD LE SQUELETTE, PUIS LA  
SILOUHETTE AVEC LES CYLINDRES,  
L'ÉBAUCHE DES MUSCLES, PUIS LE  
DESSIN FINAL.



2

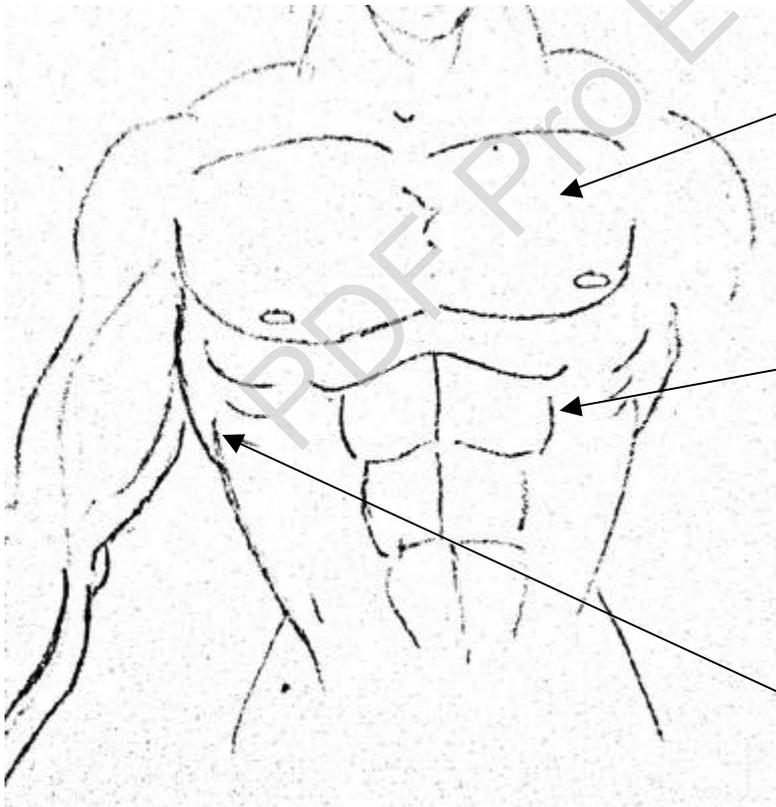


1

## Le buste :



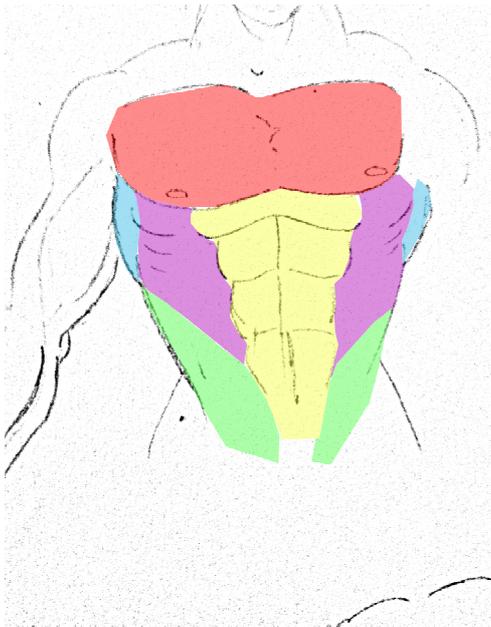
Torse homme vue de face de dos et de profil



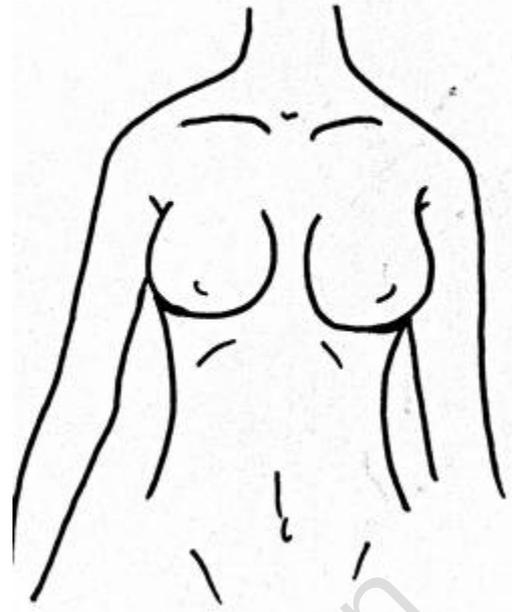
On dessine les pectoraux ou la poitrine en marquant les clavicules en haut. Les muscles de la poitrine reviennent s'insérer dans l'épaule.

Les abdominaux se placent sous la poitrine en prenant soin de dessiner la démarcation du sternum légèrement en dessous des pectoraux. Il y a 6 « packs » d'abdominaux qui sont plus ou moins marqués en fonction du gabarit du personnage.

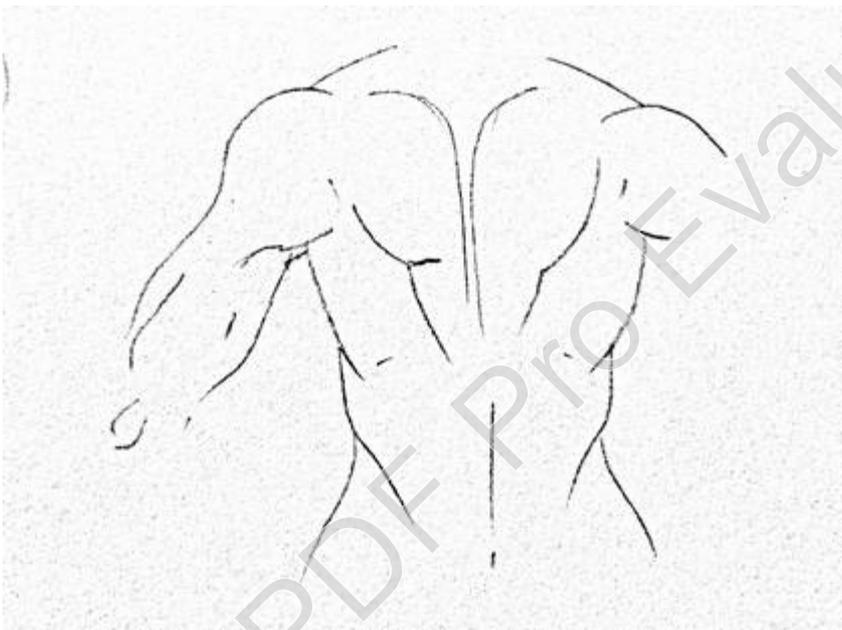
On voit légèrement les dorsaux sur un personnage de face, en dessous des aisselles, puis les muscles de la cage thoracique s'insèrent dessus.



Démarcation des différents groupes musculaires importants



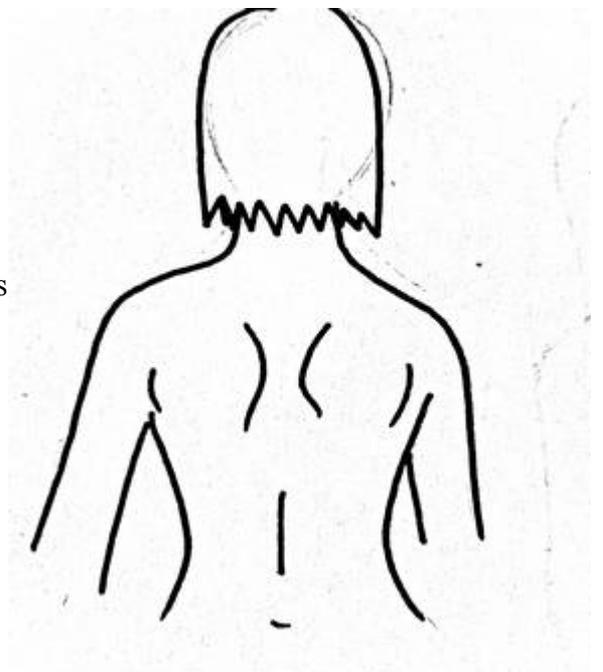
Buste de femme de face

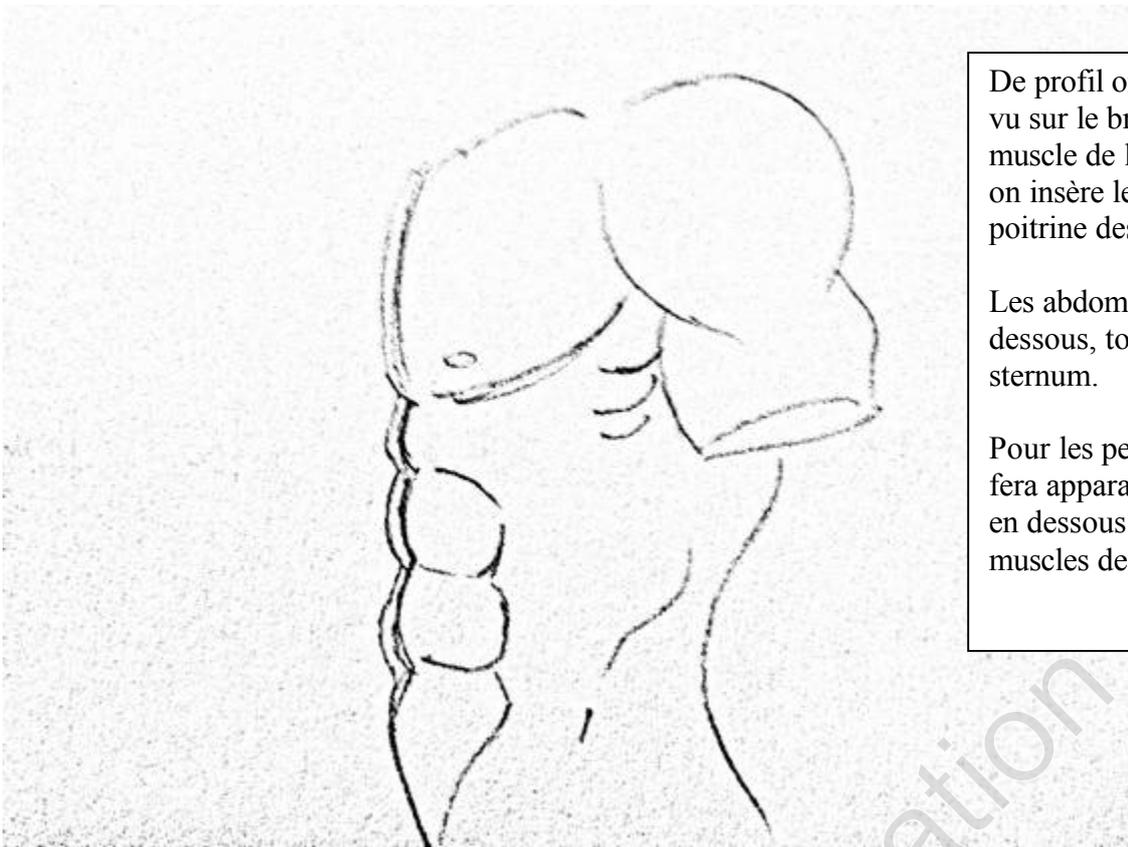


De dos, on s'attardera sur les omoplates. On peut imaginer un T divisé en 2 pour l'intérieur et 2 quarts de cercle revenant vers la colonne vertébrale pour l'intérieur.

Pour les personnages musclés, on démarquera bien les muscles dorsaux et les muscles des hanches.

Buste de femme de dos

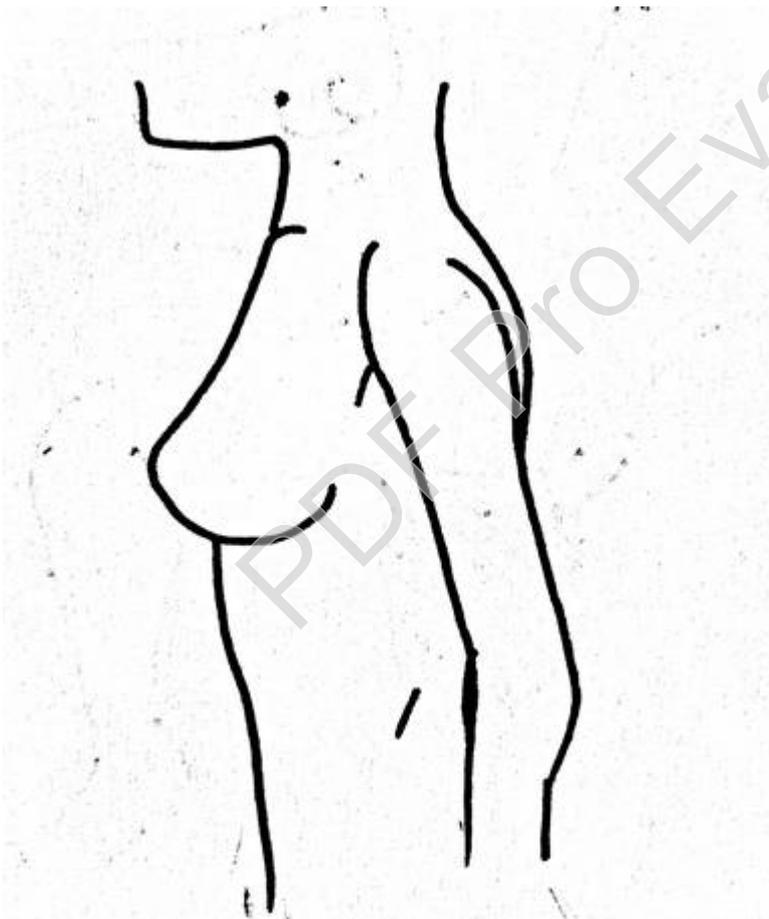




De profil on repense à ce qu'on a vu sur le bras. On marque le muscle de l'épaule (deltoïde) puis on insère les muscles de la poitrine dessus.

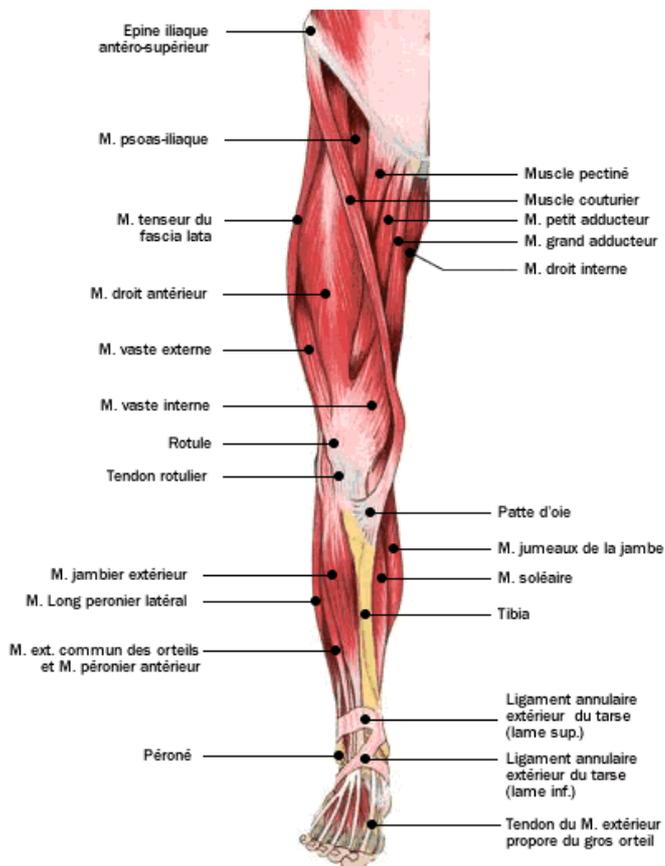
Les abdominaux sont placés en dessous, toujours en marquant le sternum.

Pour les personnages musclés, on fera apparaître les côtes flottantes en dessous des aisselles et les muscles des hanches.



Buste de femme vue de profil

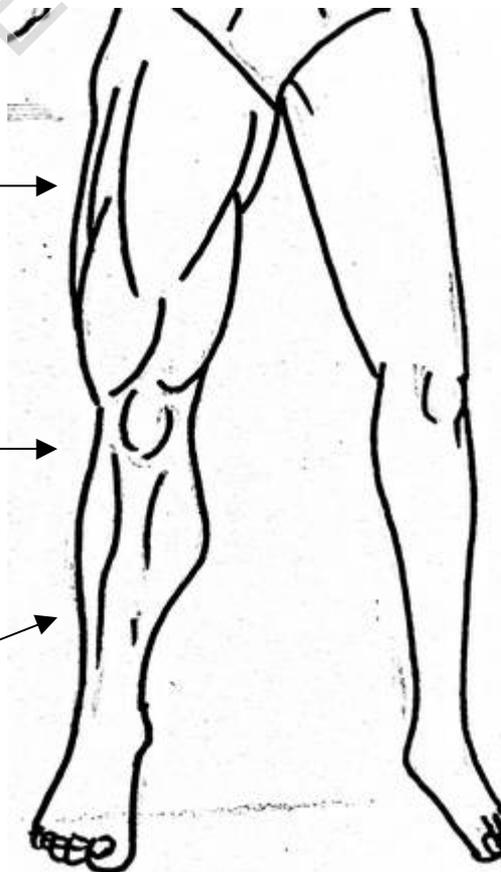
## Les jambes :



Muscles de l'avant des cuisses : quadriceps. Ce muscle s'appelle ainsi car il possède 4 faisceaux. Si vous dessiner un personnage très musclé vous pouvez faire apparaître les 4, ou la séparation au niveau du haut du genou.

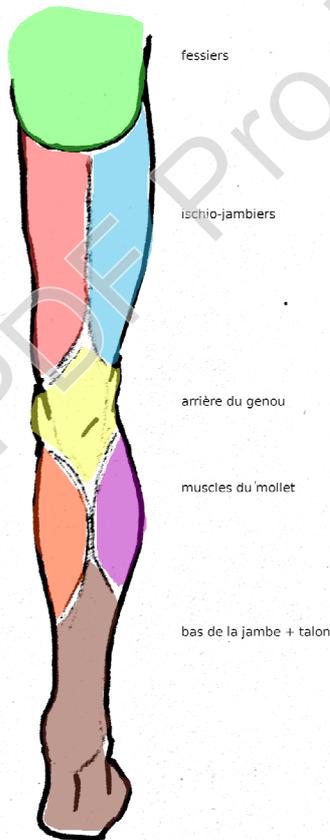
Les muscles se rétrécissent au niveau du genou. Il ne faut pas que ce soit aussi gros que la cuisse ou le mollet !

On dessine 2 zones musculaires de chaque côté du tibia. L'intérieur est plus bombé que l'extérieur.



De profil on fait apparaître les 2 groupes musculaires des cuisses, les quadriceps à l'avant, et les ischio-jambiers à l'arrière.

Sur le bas de la jambe, l'avant est droit car il s'agit du tibia, l'arrière est bombé car on a le mollet. Les ischio-jambiers s'insèrent légèrement dans le mollet pour faire apparaître l'arrière du genou.

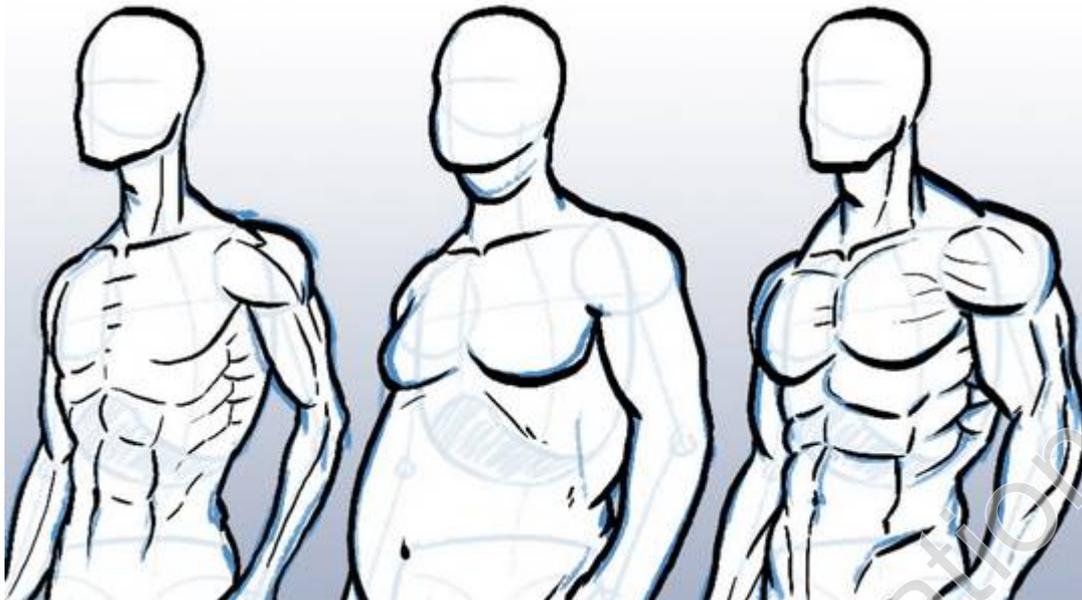


Les muscles des ischio-jambiers s'insèrent sur les fessiers.

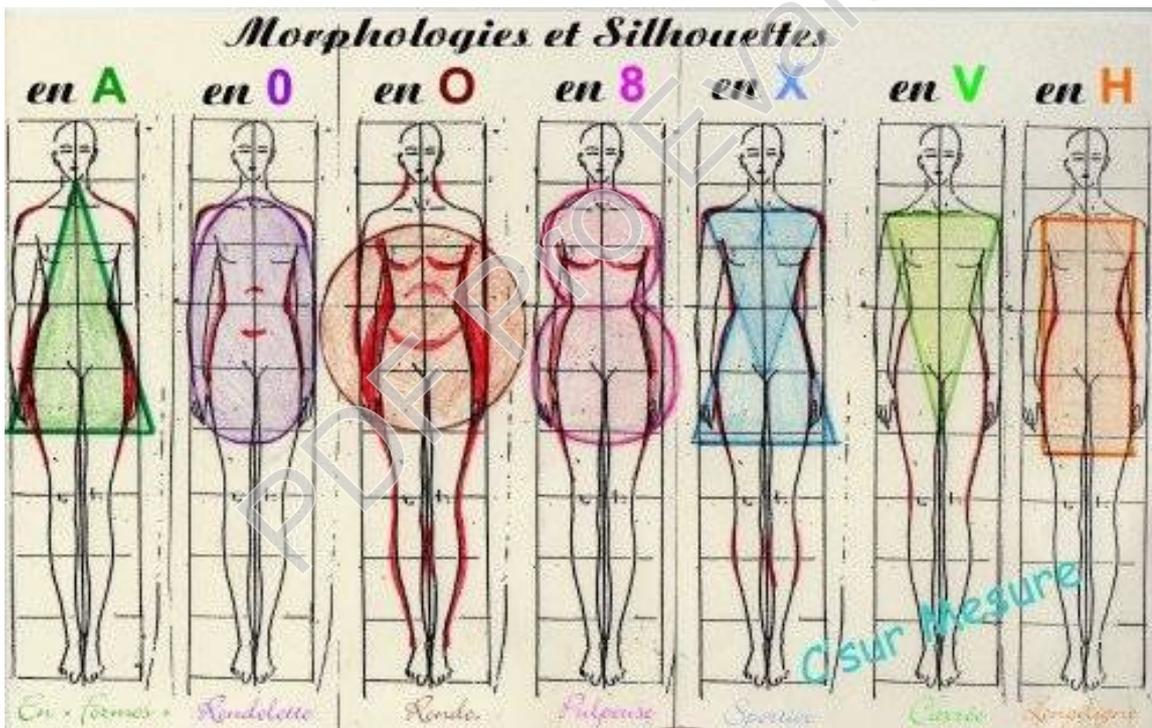
Le muscle de mollet est composé de 2 faisceaux oblongs.

On marque le talon d'achille.

En fonction de la morphologie et du style de votre personnage, vous marquerez plus ou moins les muscles, les grossirez ou les réduirez, ou vous ajouterez une couche de graisse. Mais les muscles et l'anatomie reste la même pour tous !



Homme maigre, corpulent et musclé.



Différentes morphologies classées par ressemblance avec des lettres et des chiffres, un bon moyen pour travailler différents types de corpulence.