

Artistes et contributeurs : Yishan Studio, Rik Nicol, Wing Yun Man, Jacqueline Kwong et Tim Pilcher

Conception de la maquette originale : Glyn Bridgewater

Traduit de l'anglais par H el ene Tallon

R ealisation de la version fran aise : Facompo

Couverture : Solenne Siben

Le Code de la propri et e intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> alin eas, que les copies ou reproductions strictement r eserv ees   l'usage priv e du copiste et non destin ees   une utilisation collective, et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans le but d'exemple ou d'illustration, toute repr esentation ou reproduction int egrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (article L. 122-4 du Code de la propri et e intellectuelle).

Cette repr esentation ou reproduction, par quelque proc ed e que ce soit, constituerait donc une contrefa on sanctionn ee par les articles L. 335-2 et suivants du CPI.

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction r eserv es pour tous pays.

Pour l' dition originale parue sous le titre *The Practical Encyclopedia of Manga* :  
  2009, Anness Publishing Limited, Londres, Royaume-Uni

Pour la pr esente  dition :  
  2014,  ditions Vigot, 23, rue de l' cole-de-M decine, 75006 Paris, France

ISBN : 978-2-7114-2260-9

D p t l gal : f vrier 2014

Imprim  en Chine

### Cr dits photographiques

L' diteur remercie pour leur aimable collaboration :

ALAMY : Japan Art Collection (JAC) / Alamy p. 6 (haut), Paris Pierce / Alamy p. 6 (bas), Interfoto Pressbildagentur / Alamy p. 7 haut, Jeremy Hoare / Alamy p. 10 (bas gauche), Chris Willson / Alamy p. 11 (haut), Digital Vision / Alamy p. 11 (bas droite)

BRIDGEMAN : p. 7 (bas)

CORBIS : John Van Hasselt / Corbis p. 10 (haut), Amet Jean-Pierre / Corbis Sygma p. 9 (bas gauche) ; Ferreol Murillo Fuentes p. 7 (droite)

GETTY IMAGES : Getty Images / New Vision Technologies Inc. p. 11 (bas gauche)

LAST GASP : Keiji Nakazawa p. 10 (milieu)

TOKYOPOP INC : p. 9 (bas)

VERTICLE INC : p. 8 (les deux), p. 9 (haut).

### Remerciements

Un grand merci aux boutiques Pen to Paper (Lewes, Angleterre) et The Art Shop (Wadhurst, Angleterre) qui nous ont permis de photographier respectivement des plumes et du mat riel de dessin.

# SOMMAIRE

## Introduction

Les origines du manga	6
L'essor du manga	8
Le manga dans le monde entier	10
Styles de mangas	12

## Le mat riel n cessaire 15

Crayons	16
L'encrage	18
Brosses et papiers	20
Niveaux de gris	22
Couleur	24

## Comment dessiner un personnage de manga 27

T�tes et visages	28
Dessiner les yeux	32
Dessiner les cheveux	34
Dessiner la bouche et le nez	36
Expressions du visage	38
La silhouette manga	40
Les proportions	42
Dessiner les mains	44
Dessiner les pieds	46
Mouvement et perspective	48





Galerie de postures	52
Colorer un dessin au marqueur	54
Archétypes	56
Personnages super-déformés	58
Personnages originaux	60
Le rôle du vêtement	62
Défilé de mode	66
Accessoires	68
Armes	70
Réunir tous les éléments	72
Les personnages animaux des kodomo	74
Projet : personnage féminin	76
Projet : pirate fantastique	78

<b>Construire le décor</b>	<b>81</b>
Arrière-plan et perspective	82
Points de fuite	84
Placer ses personnages	86
Le monde actuel	88
Paysages naturels	90
Lieux « historiques »	92
Lieux fantastiques	94
Décor cyberpunk	96
Décor steampunk	98
Intérieurs en arrière-plan	100
Voitures polyvalentes	102
Avions multifonctions	104
Projet : décor fantastique	106
Projet : vaisseau spatial	108

<b>Amis et ennemis</b>	<b>111</b>
Nos amis les animaux	112
Monstres animaux	116
Formes de vie extraterrestre	118
Les mechas, des robots géants	120
Les acolytes	122
Les personnages plus âgés	124
Les méchants	126
Galerie de monstres	128
Projet : scène de bataille	130

<b>Narration et composition</b>	<b>133</b>
Analyse d'un récit	134
Le contenu des cases	138
Fonction narrative des plans	140
Forme et taille des cases	142
Composition des planches	144
Dialogue et bulles	146
Galerie d'exemples	148
Réaliser un story-board	150
Les roughs	152
Encre et peaufiner sa planche	154
Glossaire	156
Index	158

